

The Legend of Zelda: The Ocarina of Time Master Quest FAQ/Walkthrough (Swedish)

by CWall

Updated to v1.1 on Nov 8, 2005

```

| _____ / T H E _ L E G E N D   O F _
| / / / / | _ || | \ _ \ / _ \
| / / / / | | \ || | | | \ \ | / _ \ |
| / / / / | _ | | | | | | | | | _ |
| / / / / | | | / || | _ / || | _ / | | | |
| / / / / | | _ | | | | | / _ _ / | _ | | _ |
| / _ _ _ | O C A R I N A   O F   T I M E
|                                     + MASTER QUEST

```

Komplett guide av Christian Wall
för Nintendo 64 och GameCube
Version 1.1 (8/11 2005)
cwall_85 (at) hotmail.com
<http://home.swipnet.se/cpg>

Denna guide är dedikerad
Chris MacDonald/Kao Megura som
hastigt avled den 17 maj 2004. Du
var den bästa av oss och vi kommer
aldrig glömma dig.

Innehåll

- 1.0 Introduktion
- 2.0 Grunderna
- 3.0 Kort-Walkthrough
- 4.0 Walkthrough
 - 4.1 Spiritual Stone of the Forest
 - 4.2 Spiritual Stone of Fire
 - 4.3 Spiritual Stone of Water
 - 4.4 Forest Medallion
 - 4.5 Fire Medallion
 - 4.6 Water Medallion
 - 4.7 Spirit Medallion
 - 4.8 Shadow Medallion
 - 4.9 Sista Striden
- 5.0 Gerudo's Training Ground
- 6.0 Master Quest Dungeons
 - 6.1 Inside the Deku Tree
 - 6.2 Dodongo's Cavern
 - 6.3 Inside Jabu-Jabu's Belly
 - 6.4 Forest Temple
 - 6.5 Fire Temple
 - 6.6 Ice Cavern
 - 6.7 Water Temple
 - 6.8 Bottom of the Well
 - 6.9 Spirit Temple
 - 6.10 Shadow Temple
 - 6.11 Inside Ganon's Castle
 - 6.12 Gerudo's Training Ground

| | |
|------|-------------------------|
| 7.0 | Hästen Epona |
| 8.0 | Föremål |
| 9.0 | Uppgraderingar |
| 10.0 | De tomma flaskorna |
| 11.0 | Byteshandeln och masker |
| 12.0 | Okarina-melodier |
| 13.0 | Hjärtbitar |
| 14.0 | Gold Skulltulas |
| 15.0 | Feer |
| 16.0 | Alla minispel |
| 17.0 | Magic Beans |
| 18.0 | Affärer och Deku Scrubs |
| 19.0 | Fiender |
| 20.0 | Hålen i marken, etc. |
| 21.0 | Enögda statyerna |
| 22.0 | Hemligheter |
| 23.0 | Om guiden |

För att hitta någonting snabbt i denna guide ska du ta fram sökfunktionen i det program du använder. Oftast CTRL F eller CTRL B. Skriv sedan in avdelningens nummerkod. Behöver du till exempel hjälp med hur man når eller klarar Forest Temple ska du söka på 4.4 för Forest Medallion. Du kan behöva söka mer än en gång.

1.0 Introduktion

Välkommen till ännu en av mina svenska spelguider. Denna guide är skiven för alla versioner av The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Nintendo 64-versionen, The Legend of Zelda: The Wind Waker Limited Edition och The Legend of Zelda: Collector's Edition. Här finner du troligen all information du kommer behöva och lite till. Dessutom finner du guider till alla dungeons i Master Quest-versionen som följde med Wind Waker Limited Edition. Master Quest och vanliga Ocarina of Time är identiska förutom dess dungeons. Därför kan du använda denna guide till Master Quest också.

En del av denna guide är skiven ur mitt eget minne eftersom jag klarat spelet en del gånger. Även om jag dubbelkollat allt, lyckas ganska många små detaljer förvirra min stackars hjärna. Hittar du något fel, meddela mig genast så ska jag åtgärda det snarast. Själv avskyr jag när guider är inkonsekventa och tyvärr har en del sådant smyggit sig in här också. Särskilt med alla ASCII-kartor. Att synkronisera allt är mycket tidskrävande och dessutom är det hemskt lätt att skapa småfel så jag har låtit bli. Detta till trots hoppas jag att du kommer uppskatta allt arbete jag lagt ner på denna spelguide.

2.0 Grunderna

Denna sektion handlar kortfattat om grunderna i Ocarina of Time. Det är säkert åtskilliga bruksanvisningar som försvunnit genom åren och det är inte särskilt tydligt i GameCube-versionen. Kan du inte förstå engelska blir det förstås också svårare. Därför tar jag upp sådant som är viktigt innan du börjar spela. Detta gäller både Nintendo 64 och GameCube.

Kontroller

- A - Aktionknappen. Se högst upp på skärmen för att se vad du kan göra. Exempel är tala, läsa, knuffa, klättra, öppna dörrar, ta bort föremål och slåss.
- B - Hugg med svärdet, används i kombination med styrspaken.
- R - Håll intryckt för att skydda dig med skölden.
- Z/L - Z på N64 och L på GameCube. När du ser att fen Navi rör sig vid någon/något kan du trycka på denna knapp för att fokusera. Läs mer om detta längre ner.
- Start - Pausa spelet och ta fram startmenyerna. Läs även mer om detta längre ner.
- Styrspaken - Använd denna för att röra din spelkaraktär och markörer i Start-menyn.
- Styrkorset/L - Styrkorset på GameCube, L på N64. Används för att stänga av och sätta på kartan i nedre högra hörnet av skärmen.
- C-knapparna/
C-spaken/
X, Y, Z - På GameCube är det en spak och på N64 fyra knappar. På C<, C> och Cv använder du föremål från Select Item-skärmen och med C^ tittar du dig omkring. När Naviikonerna blinkar på skärmen ska du trycka på samma knapp för att höra tips från Navi. Knapparna X, Y och Z på GameCube-kontrollen har samma funktion som C<, Cv respektive C>.

Starta spelet

När du sätter igång spelet är det förstas bara att trycka på Start-knappen för att komma till filväljaren. Väl där kan du se tre olika filer. Detta är för att du ska kunna ha fler sparade spel på gång samtidigt eller för att fler ska kunna spela. Det spelar naturligtvis ingen roll vilken fil du väljer. Sätter du igång en fil för första gång får du sedan välja namn. Var försiktig med namnet eftersom att du blir kallad detta under resten av spelet. Hjälten i spelet är officiellt känd som Link. När du sätter igång en fil får du se lite statistik. Du får se hur många hjärtbehållare du samlat, hur många Game Overs du fått och hur många handlingsrelaterade stenar/medljuder du funnit. Välj "Erase" för att radera/nollställa en av dina filer. När du väl raderat en fil får du aldrig tillbaka innehållet igen. "Copy" innebär att du kopierar innehållet i en fil till en tom. Detta kan vara bra ifall du vill spela igenom ett roligt segment av spelet igen.

I "Options"-menyn har du två alternativ. "Sound" ställer in ljudkanalernas inställning. Har du endast en högtalare på din TV ska du välja "Mono", har du två stycken väljer du "Stereo", har du ett Surround-system väljer du "Surround" och spelar du med hörlurar väljer du "Headphones". "L Targetting" eller "Z Targetting" ställer in hur du måste trycka för att använda fokuseringen i spelet. Väljer du "Switch" (rekommenderas) räcker det med att du trycker på Z/L-knappen för att gå in i fokusering, väljer du "Hold" måste du hålla knappen intryckt för att fortsätta fokusera.

Ifall du spelar Ocarina of Time på GameCube måste du ha ett minneskort (Memory Card) för att kunna spara. Dessutom måste du ha nio eller femton block ledigt beroende på vilken version du spelar.

Z/L-fokusering

Z gäller för N64 och L för GameCube. Ifall din fe Navi markerar något föremål kan du trycka på knappen i fråga och du kommer sedan kunna springa i sidleds runt föremålet medan du tittar på det. Detta är en mycket praktiskt och inno-

vativ detalj. Från detta tillstånd kan du göra en mängd olika rörelser. Dessutom kan du hålla knappen intryckt när Navi inte är framme för att nollställa kameran och se vad som finns bakom nästa hörn. För att ta dig ur Z/L-fokusering ska du dra kontrollspaken bakåt samtidigt som du trycker på Z/L.

Vi sätter igång med det offensiva, svärdsattackerna. Om du inte fokuserar och hugger stillastående med svärdet hugger du ett horisontellt hugg, alltså från sida till sida. Går du framåt hugger du ett vertikalt hugg, alltså uppifrån och ned. Fokuserar du huggar du vertikalt stillastående och går du framåt sticker du snabbt med svärdet. Använd detta mot snabba fiender för att snabbt avbryta deras attacker. Ifall du fokuserar och drar styrspaken åt höger medan du höger så hugger du ett horisontellt hugg. Alla dessa tekniker har en tredje attack som ser annorlunda ut. Tryck snabbt tre gånger i följd för att se den. Genom att trycka på A-knappen medan du har svärdet framme gör du en hoppattack mot din fiende. Den är långsam, men alltid dubbelt så stark som någon av de vanliga huggen. Använd denna för att snabbt vinna över din motståndare, men inte om personen i fråga försvarar väl. Om du håller B-knappen intryckt kommer du ladda upp svärdet och göra en snurrattack. När denna attack blivit uppgraderad kan du även snurra spaken samtidigt som du trycker på B för att få samma effekt. Snurrandet måste gå fort och rekommenderas inte om du spelar N64 eftersom spaken då slits ut mycket fort. Vissa av föremålen du väljer från Select Item-skärmen fungerar som svärdet. Deku Stick är ett exempel.

Nu går vi vidare till de defensiva teknikerna. Håller du R-intryck tar du fram skölden snabbt. Om du inte fokuserar duckar du på marken och kan inte röra dig. Fokuserar du står du upp och kan röra dig fritt. Visa fiender penetrerar eller till och med bränner din sköld så därför kan det vara bra att använda A-knappen ganska ofta. Ifall du inte fokuserar eller om du inte har svärdet framme så gör du en rullattack om du rör dig. Denna är inte skadlig för fiender men däremot lådor och du kan undvika fiendeattacker på detta vis. Ifall du drar styrspaken åt sidan samtidigt som du trycker på A gör du ett snabbt sidohopp. Detta är bra mot snabba fiender. Drar du spaken bakåt samtidigt som du trycker på A-knappen gör du istället en bakåtvolt. Denna är mycket användbar mot starka fiender. En sista detalj är C^-knappen. För varje fiende du fokuserar på kan du trycka på denna knapp och Navi kommer tala om namnet för dig och vad den är känslig mot. Allt detta kanske låter komplicerat, men det är oerhört dynamiskt och du kommer lära dig fort.

Fen Navi

Som jag tidigare sagt är det fen Navi som hjälper dig med Z/L-fokuseringen. Det är hon som fokuserar din uppmärksamhet mot fiender. Navi hjälper dig också att fokusera på människor, djur och underliga föremål. Vid fiender blir hon gul, vid människor blå och andra saker grön. Ibland kan du se att hon lyser grön där det inte finns något. Då ska du prova spela en okarinamelodi. Se avdelningen om dessa för att veta hur du lär dig dem. Oftast är det Song of Time eller Scarecrow's Song, men det händer att även Sun's Song eller Song of Storm är aktuell. De sistnämnda gör att en annorlunda fe dyker upp. Denna helar alltid upp hela din energi och magi.

Startskärmarna

Trycker du på Start-knappen kommer du till Start-skärmarna. Växla skärm genom att trycka på R-knappen eller Z/L-knappen.

Quest Status

Här får du se sådant du klarat i spelet. Hur många Gold Skulltulas, Hjärtbitar, stenar och medaljoner du samlat samt hur många melodier du lärt dig.

Markera en melodi och tryck på A-knappen om du vill träna dig på att spela den. Alla ovanstående föremål kan du läsa om i föremåls-avdelningen och dessutom har vissa av dem sina egna avdelningar.

Map

Här får du se en karta över Hyrule, men du kan endast se sådana platser du varit på. De ställen du ska till blinkar och du kan även se var du befinner dig just nu. Platser du hittat alla Gold Skulltulas på markeras med en gyllene spindelsymbol. När du befinner dig i en Dungeon får du istället se en karta över den.

Select Item

Här ser du alla föremål du samlat, men bara sådana du kan använda med C-knapparna. För att använda ett föremål med en viss C-knapp ska du markera det föremålet i fråga och trycka på knappen du vill använda föremålet med. Det finns många föremål för dig att hitta.

Equipment

På denna skärm finner du all utrustning du för tillfället använder. Alla prylar på vänster sida är sådant som du använder automatiskt hela tiden. Svärdet, skölden, kläderna och stövlarna kan du välja bland genom att trycka på A-knappen.

Gräs, buskar, krukor och stenar

Dessa saker är typiska för att du oftast finner återuppfyllande föremål i dem. Lyft på dem eller slå sönder dem med svädet och hjärtan, magi, nötter, stavar, rupier eller vad som helst kan dyka upp. Du får oftast sådant du behöver just då så ifall du har slut på någonting och verkligen behöver mer av det kan du leta efter gräs, buskar, krukor eller stenar.

Rupier

"Rupees". Detta är Hyrules valuta och används för att köpa olika typer av föremål. Du finner rupier i princip överallt, men tänk på att din plånbok inte är oändligt stor. De kommer i olika valörer och värdet representeras av färgen Grön = 1, Blå = 5, Vit = 5, Röd = 20, Lila = 50 och Gul = 200. Vill du ha mer rupier brukar minispelen vara bra källor (se avdelningen "Alla minispel").

Hyrules befolkning

I Hyrule finner du massor av folkslag som alla har sina domäner. Deras temperament, ledarskap och framför allt utseende skiljer sig ofta markant. Visserligen får du reda på massor om dem genom spelets gång, men jag berättar lite här ändå.

Hylians

Det troligen mest talrika och mäktiga folkslag i Hyrule. De verkar vara rikast och har troligen högst välstånd. De håller till i de norra och nordöstra delarna av Hyrule och det magnifika slott som kungen och hans dotter Zelda bor i, demonstrerar det Hylianska livets prakt. Hylianer skiljer sig ofta i beteendemönster och påminner därmed väldigt mycket om oss människor, tja, förutom deras spetsiga ögon.

Zoras

Ett vattenlevande folkslag som håller till i de östra floderna av Hyrule samt vid Lake Hylia i söder. Eftersom att de spenderar mycket tid i vatten

skiljer deras utseende mycket från Hylians. Zoras ser ut som hybrider mellan Hylians och fiskar och trycks vara utrustade med både lungor och gälar. Zoras är stolta och lugna till naturen och dessutom är de allierade med hylianerna. Precis som nyss nämnda folkslag har de en ganska stark, auktoritär ledning av en kung.

Gorons

Bruna, runda stenklumpar som bor på Death Mountain i nordöstra delen av Hyrule. Dessa lugna glada stenklumpor rör sig ofta genom att rulla och spenderar mycket av sina dagar ihopkurna. De livnär sig bara på stenar. Gorons har, precis som Zoras, starka band med hylians och deras nuvarande hövding, Darunia, står mycket nära hylianernas kund. Goron-folkets hövding styr förmodligen närmare sina undersåtar än de andra.

Kokiris

Skogslevande barn som aldrig växer upp. Kokiris lever i Hyrules skogar nära sydost. Dekuträdet är alla Kokiribarns far och han vakar ständigt över dem alla. Dessutom tilldelas alla Kokiris en fe vid mycket låg ålder, även denna har en vakande roll över dem. Kokiri-barnen lever lite okänt för de andra folkslagen.

Gerudos

Ondskefulla banditkvinnor som lever i öknen i de västra delarna av Hyrule. Gerudos består bara av kvinnor förutom en man som föds vart hundra år. Denna man blir alltid kungen över dem och innehar förmodligen en tupproll. Just nu är Ganondorf denna kung och även om Gerudos tidigare haft konflikter med hylians, verkar det för samtiden som att Ganondorf försöker skapa band med Hyrule. Kvinnorna inom Gerudo-folket har mörk hy på grund av solen och en stor juvel fastetsad i pannan. De är mycket nätta till kroppsform för att de ska kunna rida fort till häst. Många gånger gör de räder mot de andra folkslagen. Gerudos ser upp till sin kung nästan som en gud och hierkin är också i övrigt mycket sträng.

Sheikahs

Ett utdött folkslag. Sheikahs var tidigare lojala förvanter till hylianska familjen, men de sista har dött ut efter det stora kriget. Endast Zeldas barnflicka Impa återstår. Sheikas är hemlighetsfulla och magikunniga. De är också mycket lojala och godhjärtade. Impa grundade tidigare Kakariko Village som nu befolkas av hylians.

Dungeons

Grottor, labyrinter, levels eller vad du vill kalla dem. Dessa innehåller karta, kompassen, små eller stora nycklar och utgör själva kärnan i Zeldaspelet. Här inne ska du lösa massor av pussel och besegra bossar.

Spara

Tryck på Start-knappen och sedan på B-knappen för att spara allt du gjort hittills. Då kan du stänga av spelet och fortsätta senare. När du sparar får du börja från ditt hus Kokiri Forest under den första halvan av spelet och från Temple of Time under den andra halvan. Befinner du dig i en dungeon medan du sparar får du sätta igång i början av den. Spelar du någon av GameCube-versionerna måste du som sagt ha ett minneskort och tillräckligt många lediga block för att spela. Ocarina of Time och Master Quest delar antalet block.

Game Over får du när alla dina hjärtbehållare är slut och du inte har någon fe i flaska. Händer detta får du välja om du vill spara. Väljer du att göra det bokförs detta på din sparfil och du kan se hur många Game Overs du fått varje gång du startar spelet. Stänger du istället av förlorar du allt du gjort sedan du sist sparare, men du slipper få en bokförd Game Over. Sedan får du också välja om du vill starta om spelet. Väljer du att fortsätta får du börja från områdets början annars startas spelet om.

Master Quest

Jag tar det en gång till för säkerhets skull. Äger du Wind Waker Limited Edition har du en extra skiva med Ocarina of Time och Master Quest. Enda skillnaden mellan Master Quest och vanliga versionen - är dungeons (grottor). Alla, inklusive de mer tveksamma, är annorlunda och svårare. I denna guide kan du läsa om dessa dungeons under Walkthrough och förstås använda Walkthrough för att komma till Master Quest-dungeons.

3.0 Kort-Walkthrough

Detta är bara Kort-Walkthroughn. Leta lite längre ner för den fullständiga. Här får du endast i korthet veta hur du ska göra för att ta dig till Dungeons samt korta tips om hur du tar dig förbi de svårare pusseln. Denna guide är därför ganska spoiler-fri. Fastnar du bör du genast ta en titt i den fullständiga versionen. Jag har även skrivit för Master Quest-dungeons här. Det enda som skiljer versionerna åt är som sagt dungeons.

Mot Inside the Deku Tree

- Hämta svärdet i grottan i sydvästra delen av byn och köp skölden i affären
- Gå till Deku Tree i den östra delen.

Inside the Deku Tree

- I rummet med kompassen: tänd eld på en Deku Stick och tänd den andra facklan med den.
- På 3F: hoppa rakt igenom trädet för att komma igenom spindelnet på 1F.
- I nordöstra rummet på B1: tänd eld på nätet som täcker dörren.
- Samma rum, när du kommer tillbaka: knuffa ner blocket, tänd eld på Deku Stick och slå den mot nätet som täcker hålet.
- På B2, besegra den mittersta först, sedan den högra.
- Bossen: skjut ögat när det blir rött och slå sedan med svärdet.

Inside the Deku Tree (Master Quest)

- I västra rummet på 3F, besegra alla fiender. Spring under ägg för att få dem att falla.
- Tänd Deku Stick i fackla på 1F. Slå på nät.
- I sydöstra rummet, ta med eld från föregående rum på Deku Stick.
- I sydcentrala rummet på B1, tänd Deku Stick och ta med den över till andra sidan. Tryck på R-knappen för att ducka under taggiga stocken.
- I sydvästra rummet, besegra alla fiender inklusive fladdermusen i taket.
- I nordvästra rummet, besegra alla fladdermöss, tänd eld på nät.
- I nordöstra rummet, knuffa ned block, tänd eld på spindelnetet.
- På B2, besegra den mittersta först, sedan den högra. Använd skölden.
- Bossen: skjut ögat när det blir rött och slå sedan med svärdet.

Mot Dodongo's Cavern

- Gå ut mot Hyrule Field och sedan norrut mot Market. Gå genom Market.
- Bli utkastad en gång och få sedan ägg av flickan. Ägg kläcks på morgonen.
- Gå genom slottet och visa mannen vid slottet hönan.
- Flytta lådorna och gå in i vattenutsläppet.
- Gå genom slottet och tala med Zelda.
- Gå till Lost Woods bortom Kokiri Forest. Följ "ljudet" och lär dig Saria's Song i Sacred Forest Meadow.
- Gå till Kakariko Village, nordöst om Hyrule Field.
- Visa vakten Zelda's Letter, köp Hylian Shield i Market.
- Gå uppför Death Mountain Trail till Goron City.
- Spela Zelda's Lullaby vid dörren längst ned och Saria's Song framför Darunia.
- Gå tillbaka till Death Mountain Trail och kasta Bomb Flower på den stora stenen nedanför. Gå in i Dodongo's Cavern som den skymde.

Dodongo's Cavern

- I rummet med tre Dodongos på 1F. Tänd facklorna.
- I rummet med massor av Bomb Flowers på 1F. Ta den enskilde Bomb Flower och placera i det "öppna hålet" bland de andra. Trappa faller ned.
- På 2F i rum med eldflammar: skjut på ögon för att stänga av. Se dig omkring efter sådana.
- När du fått Bomb Bag, släpp bomber i Dodongo-statyns ögon från bron ovan.
- Bossen: Kasta bomb i hans mun.

Dodongo's Cavern (Master Quest)

- I första rummet, spräng sten, tryck på switch.
- I nordvästra rummet på 1F, använd tänd Deku Stick för att ta ner bombblomma och lägg den bland de andra.
- I rummet på 2F med många släckta facklor, dra block till dem och tänd på.
- I rummet med två brinnande flammor på plattformar på 2F, släck ena med kristallswitch, hämta bomb i fack på väggen och spräng stenen.
- I första rummet, använd bombblomma på 2F för att spränga sydöstra väggen.
- I långa rummet med spöken på 1F, spräng bombblomkedjor.
- I första rummet, sätt bomber på dodongo-statyns ögon.
- I nordöstra rummet på 1F, kasta bomb över eldflamma på kristallswitch, aktivera bombblommekedje för att aktivera annan kristallswitch.
- Bossen: Kasta bomb i hans mun.

Mot Inside Jabu-Jabu's Belly

- Gå till fen på toppen av Death Mountain.
- Gå till fen vid Hyrule Casltle -> Din's Fire.
- Följ floden österut på Hyrule Field till Zora's River.
- Gå genom Zora's River, spela Zelda's Lullaby framför vattenfallet för att nå Zora's Domain.
- Spela dykspelet vid toppen av Zora's Domain-vattenfallet för att få Silver Scale.
- Dyk in i porten i bassängen -> du kommer till Lake Hylia.
- Dyk efter flaskpost, visa för King Zora.
- Gå till grunda delen av Zora's Domain, fånga en fisk i flaskan.
- Gå till Zora's Fountain bakom King Zora och visa fisken för Jabu-Jabu.

Inside Jabu-Jabu's Belly

- När du träffar Ruto, bär tillbaka henne till 1F och ta henne sedan till rummen i de norra delarna. Använd Ruto på switcharna och besegra alla tentakler med dungeon-föremålet.
- Hoppa ned i hålet där den gröna tentakeln hängde där du först mötte Ruto.
- Miniboss: attackera med bumerangen och slå honom bakifrån.
- För att komma in till bossen måste du klättra uppför klätterväggen och aktivera switchen med dungeon-föremålet.
- Bossen: sikta på kroppen med dungeon-föremålet och hugg den när den är

blå. Besegra maneterna.

Inside Jabu-Jabu's Belly (Master Quest)

- I första rummet, skjut kor med slangbella för att öppna dörr och få karta.
- I andra rummet, dyk i vattnet.
- När du träffar Ruto, sätt henne på blå switch genom att stå på gul switch.
- Använd dungeon-föremålet på röda svampar.
- Placera låda på blå switch i rummet med krångliga korridorer på 1F.
- Miniboss: attackera med bumerangen och slå honom bakifrån.
- I rum innan boss, skjuta på ko tre gånger.
- Bossen: sikta på kroppen med dungeon-föremålet och hugg den när den är blå. Besegra maneterna.

Mot Forest Temple

- Gå till Market, hämta Ocarina of Time, spela Song of Time framför altaret i Temple of Time. Ta mästarsvärdet.
- Gå till kyrkogården bakom Kakariko. Flytta på gravsten med blommor till vänster. Följ efter Dampé för Hookshot.
- Gå till Sacred Forest Meadow bakom Lost Woods, använd Hookshot på krigare.

Forest Temple

- Du finner en nyckel redan i första rummet.
- Spela Song of Time framför det ljusblå blocket i centrala rummet på 1F.
- När du hittar tavlor med spöken i ska du skjuta med pilbågen från avstånd.
- I rummet med det djupfrysta ögat måste du skjuta en pil igenom facklan så den träffar ögat.
- När du möter det sista, lila spöket ska du skjuta kopian som snurrar.
- På B2 måste du knuffa på väggstrukturerna för att nå alla switchar.
- Bossen: skjut på honom när han tar sig ut ur en tavla och studsa tillbaka energibollarna med svärdet.

Forest Temple (Master Quest)

- Spela Song of Time vid vissa block.
- När du hittar tavlor med spöken i ska du skjuta med pilbågen från avstånd.
- Där fen är grön ska du spela Song of Time (östra trädgården).
- I den östra trädgårdens brunn finns ett öga på väggen.
- I rummet på 2F med snurrande plattformar ska du placera en låda på switchen och skjuta en pil genom elden på ögat. Lådan måste sedan tas bort.
- När du möter det sista, lila spöket ska du skjuta kopian som snurrar.
- På B2 måste du knuffa på väggstrukturerna för att nå alla switchar.
- Bossen: skjut på honom när han tar sig ut ur en tavla och studsa tillbaka energibollarna med svärdet.

Mot Fire Temple

- Gå till Goron City. Sätt en bomb framför rullande Goron. Erhåll GoronTunic.
- Flytta på statyn i Darunias rum för att komma till Death Mountain Crater.
- Använd Hookshot för att komma över bron i Death Mountain Crater.

Fire Temple

- I det stora lavarummet på 1F måste du förstöra en vägg med bomber för att nå rummet söderut.
- Använd bomber på kristallswitchar så aktiveras de senare.
- Använd bomber på falska dörrar.
- I rummet med de rullande stenarna på 3F, lägg en bomb på sprickan i golvet.
- När du kommer till en dansande fiende, använd Hookshot.
- När du fått templets föremål, använd det för att slå ned plattor och slå sönder statyer som blockerar dörrar.
- I rummet med eldvägg på 3F, slå på den stora pelaren.
- Bossen: slå den med tempelföremålet då den visar huvudet.

Fire Temple (Master Quest)

- I ingångsrummet, använd Din's Fire på facklor och statyer i väggen.
- I rummet innan bossen på 1F, ha sönder lådor och tänd de två norra facklorna med Din's Fire. Skjut pil genom fackla, på släckt fackla på andra sidan rummet.
- I östra lavahavet på 1F, det finns en fackla i ett fack högt upp på väggen. Skjut pil genom denna fackla också.
- I det sydöstra rummet på 1F, använd Din's Fire.
- I labyrinten på 3F, slå med svärd på väggar för att upptäcka vilka du kan spränga med bomber.
- I samma rum, använd snurrattack på switch i cell, använd låda på blåswitch
- I rum med gallergolvgolv i östra delen av 3F, lägg låda på blå switch, använd Hookshot på stor låda för att komma upp ut gropen, skjut pil genom fackla till en släckt fackla nära taket.
- Slå ned pelare i västra rummet på 3F med hammaren.
- Bossen: slå den med tempelföremålet då den visar huvudet.

Mot Water Temple

- Gå till Zora's Fountain och hoppa på isblock till Ice Cavern.
- Fånga Blue Fire i fackla, använd för att tina. Hämta Iron Boots.
- Ta med Blue Fire från Ice Cavern och tina King Zora för Zora's Tunic.
- Gå till Lake Hylia, använd Iron Boots, skjut med Hookshot på blå switch ovanför gallerdörren under vattnet. Gå in i Water Temple.

Water Temple

- Under tornet finns en nyckel. Vattennivån måste vara på 2F.
- Sätt vattennivån på 2F och simma upp till rummet ovanför där du mötte Ruto för en nyckel.
- Minibossen: ta med Green/Blue Potions, använd Din's Fire. Alternativt använd stickattacken med Biggoron Sword.
- Spela Song of Time bakom kistan med tempelföremålet.
- Bossen: använd Hookshot för att dra ut den och slå den sedan med svärdet.

Water Temple (Master Quest)

- Använd Hookshot på alla fönster.
- Leta i tak efter facklor, använd Din's Fire eller Fire Arrow på dem.
- För att få tempelföremålet ska du återbesöka rummet med Ruto när vattennivån ligger på 2F.
- Gå in i det stora tornet när vattennivån ligger på 3F. Spela Song of Time och använd Din's Fire.
- I rummet med vattenfallet på 3F, det finns en kristallswitch ovanför ingången. Sikta på nordvästra markeringen.
- Minibossen: ta med Green/Blue Potions, använd Din's Fire. Alternativt använd stickattacken med Biggoron Sword.
- I rummet på B1/1F med ett galler som täcker din framfart, använd Din's Fire när du står på vattenstrålen.
- Bossen: använd Hookshot för att dra ut den och slå den sedan med svärdet.

Mot Spirit Temple

- Gå till Kakariko Village och lär dig Song of Storms i väderkvarnen.
- Bli barn, återvänd till väderkvarnen och spela Song of Storms. Gå ner i brunnen.
- I Bottom of the Well, gå till norra delen och spela Zelda's Lullaby på trekraft. Kryp in i hål nära ingång och hämta Lens of Truth.
- Gå till Gerudo Valley, väster om Hyrule Field.
- Använd Longshot eller hoppa över den trasiga bron.
- Befria alla fyra snickare i Gerudo's Fortress.
- Gå västerut till Haunted Wastelands.
- Ta dig över bron med Longshot. Använd Lens of Truth för att följa spöket till Desert Colossus.

- Gå in i Spirit Temple och gå direkt ut för att lära dig Requiem of Spirit.
- Bli barn och warpa hit. Gå in i Spirit Temple.

Spirit Temple

- Switchen bakom gallerbron på 1F kan du endast aktivera med bumerangen.
- Du kan endast besegra Anubis med eld.
- I östra rummet på 2F, använd Bombchus för att skjuta bort stenen i väggen.
- Minibossar: attackera dem efter att de själva attackerat.
- I rummet med de rullande stenarna på 1F, använd Hookshot mot klätterväggen för att få en av rupierna.
- I rummet med enorma statyn, spela Zelda's Lullaby på ena handen, använd Hookshot för att komma till den andra.
- I rummet med fyra riddarstatyer på 3F. Lura en av dessa att stå på switch.
- I rummet med Big Key på 4F, spräng dörrarna, använd Hookshot på vit prick.
- På 4F, sikta ljuset mot den stora spegeln. Sikta sedan ljuset mot stenansiktet och använd Hookshot för att komma över till bossdörren.
- Bossen: Reflektera den enas magi mot den andra. Ladda upp skölden med tre skott av samma magi.

Spirit Temple (Master Quest)

- I rummet på 1F med Gidbos, använd skicka ned Bombchu i hålet så att den kommer upp på andra sidan och spränger stenen.
- I rummet med den stora statyn som barn, hämta låda på tidsblock, sätt på blå switch på statyns hand. Hämta nyckeln i södra gången på 2F.
- I rummet med solblock, dra dessa till ljuset.
- Minibossar: attackera dem efter att de själva attackerat.
- Som vuxen i första rummet, använd Bombchu på stenen i taket.
- Som vuxen, gå tillbaka till rum du varit i som barn och hämta nyckel i skattkista. Slå ner rostig switch i ett annat rum. Återvänd som barn igen och hämta nyckeln i skattkistan som dök upp.
- Som vuxen i rummet med fyra Beamos. Spela Song of Time först vid bortre block, sedan vid blå switch och sist vid bortre igen.
- Slå på kista i följande rum.
- På 4F, sikta ljuset mot den stora spegeln. Sikta sedan ljuset mot stenansiktet och använd Hookshot för att komma över till bossdörren.
- Bossen: Reflektera den enas magi mot den andra. Ladda upp skölden med tre skott av samma magi.

Mot Shadow Temple

- Bli vuxen, spela Nocturne of Shadows. Använd Din's Fire på facklorna.

Shadow Temple

- Använd Lens of Truth så fort du fastnar.
- Använd Lens of Truth i första rummet för att se vilken pelare du ska rikta statyn mot.
- Använd tempelföremålet för att komma över till gallerporten i samma rum.
- Använd Lens of Truth i rummet med spiksaker för att se ett block i väggen.
- Använd Lens of Truth för att se plattformar i stora rummet med giljotiner.
- I rummet med stor brinnande skalle, spräng den för en nyckel.
- Använd Lens of Truth och tempelföremålet i rummet med fläktar för att nå osynligt fack. Använd Iron Boots för att stå emot.
- I rummet med spikväggar som närmar sig, använd Din's Fire.
- För att komma över stort hål i båtrum, skjut pilar på Bomb Flowers.
- Bossen: Använd Lens of Truth, skjut pilar på händer och i öga.

Shadow Temple (Master Quest)

- Använd Lens of Truth så fort du fastnar.
- Använd Lens of Truth i första rummet för att se vilken pelare du ska rikta statyn mot. Använd Fire Arrow på facklorna.
- I norra rummet på B2, hoppa ned i hål till B4 och hämta nyckel.

- Använd Lens of Truth i rummet med spiksaker för att se ett block i väggen.
- Använd tempelföremålet för att komma över till dörren i rummet med taggar.
- Använd Lens of Truth och tempelföremålet i rummet med fläktar för att nå osynligt fack. Använd Iron Boots för att stå emot.
- För att komma över stort hål i båtrum, skjut pilar på Bomb Flowers. Spela Song of Time vid tidsblock.
- I rummet med spikväggar som närmar sig, använd Din's Fire.
- Bossen: Använd Lens of Truth, skjut pilar på händer och i öga.

Mot Inside Ganon's Castle

- Gå till Temple of Time.
- Hämta Fire Arrow i Lake Hylia. Skjut mot soluppgången från altaret på ön. Måste hämtas tidigare om du spelar Master Quest.
- Gå in i Ganon's Castle.

Inside Ganon's Castle

- Använd Light Arrow på alla kostiga energisfärer, ta Shadow först.
- Shadow: använd Fire Arrows på facklorna, använd Lens of Truth för att se.
- Spirit: skicka iväg Bombchus genom galler för att träffa switch.
- Light: använd Lens of Truth.
- Fire: använd Hover Boots för att komma till plattform med brinnande fiende
- Water: börja med att knuffa på det övre blocket (höger, ned).
- Forest: använd Din's Fire och Fire Arrows.
- Bossen: använd Light Arrows, gör vivelattack mot stor energiboll.
- Bossen #2: använd Light Arrows, slå svans med Megaton Hammer/Biggoron.

Inside Ganon's Castle (Master Quest)

- Använd Light Arrow på alla kostiga energisfärer, ta Shadow först.
- Spirit: skjut öga, locka fiende till centrum, skicka Bombchu när du står vid väggen rikta solljus på alla solar och på markeringen ovanför dörren.
- Forest: använd Longshot på fackla för nyckel, spela Song of Time två gånger medan du står längst bort till höger.
- Water: slå på väggen bakom handen, ta alla vita rupier innan du flyttar blocken, knuffa det övre blocket sedan (höger, ned).
- Shadow: skjut pil på bomb flower, använd Lens of Truth, bomba alla Beamos, skjut pil på öga bakom plattform för nyckel.
- Fire: gör bakåtvoll på hissblock, använd Hover Boots.
- Light: bomba Beamos, använd Longshot, måste ha tagit nycklar.
- Bossen: använd Light Arrows, gör vivelattack mot stor energiboll.
- Bossen #2: använd Light Arrows, slå svans med Megaton Hammer/Biggoron.

4.0 Walkthrough

Detta är hjärtat av denna guide: en stor, detaljerad steg-för-steg-guide för hur du tar dig igenom Ocarina of Time. Här behandlas endast hur du tar dig igenom spelet. Gold Skulktulas, onödiga föremål, hjärtbitar och uppgraderingar behandlas inte eftersom att du kan hitta dessa prylar i andra avdelningar. Undantaget är Gold Skulktulas i dungeons. Denna guide fungerar precis lika bra för Nintendo 64-versionen som GameCube-versionen och enda skillnaden är placeringen av fokuseringsknappen. Z-knappen används på N64 och L-knappen på GCN. Jag rekommenderar dig att använda detta så fort du träffar en fiende. Du kan använda denna guide för Master Quest-versionen också, men inte för dess dungeons. Dungeons-guiderna finner du istället i en annan avdelning.

Apropå dungeons. Dungeons är vad vi kallar grottor, undervärldar eller vad du

vill. Det som identifierar en dungeon i Ocarina of Time är att det finns en karta, kompass, stor nyckel och/eller små nycklar. Till varje dungeon har jag ritat en fullkomligt horribel ASCII-karta med nummer för varje rum. Enda syftet med dessa kartor är att jag kan referera till numren i guiden som följer så att du hela tiden kan orientera dig. Mycket praktiskt och det gör att du inte tappar bort dig så lätt i all text. Inuti och utanför dungeons kommer jag till stor del referera till väderstreck och då gäller det bara att titta på din karta längst ner på höger sida av skärmen. Tryck på L (N64) eller upp (GCN) för att få fram den om den är borta. I dungeons får du den först när du hittar kartan.

Det var väl allt. Hoppas att allt går bra och hittar du något fel, tveka inte att höra av dig. Något pyttefel spelar ingen roll, men om det är avgörande, förvirrande prylar är det viktigt.

```
=====
= 4.1 Spiritual Stone of the Forest =
=====
```

Kokiri Forest - Kokiriskogen

Då tar vi och kör igång. När du satt i kassetten, skivan eller brummat igång emulatorn så är det bara att välja fil och namn och vips kommer du se det mäktiga Dekuträdet tala till en liten fe, Navi. Navi får order om att besöka pojken utan fe (det är du) och ta med honom till trädet. Dekuträdet känner av en stor, överhängande ondska. När du får ta kontroll över huvudkaraktären, vilken vi kallar Link från och med nu, ska du börja med att kliva ut ur din lilla trädstuga och en grönhårig flicka kommer att hälsa dig. Klättra nedför stegen och tala med henne om du vill. Hon heter förresten Saria.

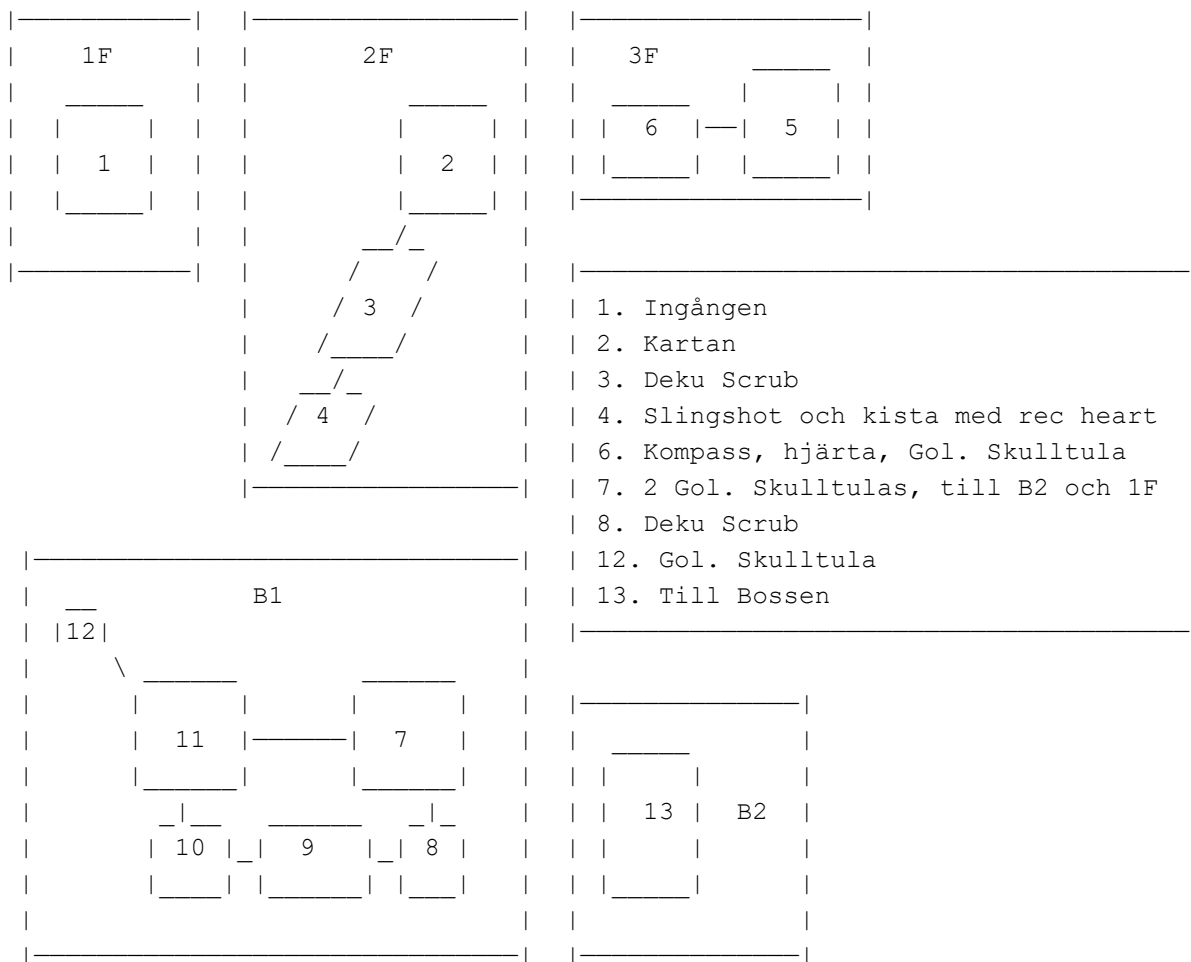
Nu ska du egentligen gå mot öster till den runda fläcken längst bort på kartan där Dekuträdet står. Den elaka fascisten Mido kommer dock stoppa dig med svepskälet att du måste ha svärd och sköld för att få träffa trädet. Ingetdera är särskilt svårt att hitta, men vi börjar med svärdet. Gå mot den sydvästra delen av byn och du kommer finna en kulle med staket. Följ staken mot den bortre väggen och du bör se en liten öppning. Gå fram till öppning och tryck på A-knappen för att krypa in i den. På så vis kommer du till ett område där en sten rullar. Följ stenen runt och du kommer finna en stor skattkista med ett litet svärd. Detta är Kokiri Sword och för att kunna använda det måste du trycka på Start-knappen, gå till Equipment-skärmen och välja vapnet.

Gå tillbaka till centrum av byn och nu ska jag berätta att du måste köpa en sköld för så mycket som 40 rupier. Leta efter pengarna i gräs, lyft på stenar hugg sönder buskar, leta bakom hus och hoppa på plattformarna i dammen. Har du lust att vara riktigt nedrig kan du gå in i Midos hus (det nordvästra huset) och plundra det på skattkistor. Det gör dock ingen skillnad handlingsmässigt. När du samlat tillräckligt mycket rupier ska du gå till den nordöstra delen av byn där du borde hitta affären. Det är det runda huset där en liten flicka sitter ovanför dörröppningen. Gå in och köp Deku Shield. Det finns en massa andra föremål i affären, men dessa är för tillfället ganska oviktiga. Kom ihåg att ta på dig skölden och sedan är det bara att traska bort till Mido så låter han dig motvilligt passera.

Därefter kommer du in i en liten gång med dina första fiender: Deku Babas. Fokusera på dem med Z-knappen om du spelar på den gamla N64 och L-knappen om du kör GameCube. Använd sedan svärdet för att hugga ned dem. Du får kanske Deku Sticks. Dessa är starkare än din lilla dolk (?), men går sönder lätt. När du kommer fram till Dekuträdet får du reda på att du måste bryta en förbannelse som han dragit på sig. Välj 'Yes' och traska sedan in i trädet när du

får lust.

Inside the Deku Tree - Inuti Dekuträdet



Ursäkta denna fula ASCII-karta, den är endast här för att du hela tiden ska ha koll på var någonstans i grottan vi är... och för att du enkelt ska kunna se vad som finns i skattkistorna. När du kommer in i första rummet (1), ska du bara helt enkelt klättra uppför stegen du ser invid en vägg. På så vis kommer du upp till 2F och rum 2. Följ stigen en liten bit och du bör snart upptäcka en stor kista. Den innehåller kartan vilket gör att du kan se alla rum i grottan om du trycker på start och sedan väljer kartskärmen. Bakom skattkistan finns en klättervägg, som du för tillfället ska ignorera.

Fortsätt istället förbi skattkistan och gå genom dörren därbortom. Då kommer du in i ett rum (3) med en Deku Scrub. Använd din sköld för att skjuta tillbaka dess nötter på den själv. Du måste stå en bit ifrån för att detta ska fungera. Då han erkänt sig besegrad kommer han berätta om hur du kan lindra höga fall genom att hålla kontrollspaken uppåt. Dörren till nästa rum öppnas också så gå in dit (4) och du kommer se en svävande plattform. Spring ut mot den och hoppa snabbt över till andra sidan eftersom den har ovanan att falla då små krabbater står på den. Nåväl, på andra sidan finner du en fet skattkista med slangbellan (Fairy Slingshot). Detta vapen skjuter du med och eftersom du kommer att använda det ofta rekommenderar jag att du permanent sätter det på en C-knapp.

Ifall du har väldigt lågt med energi, kan du klättra uppför klätterväggen i närheten och ta det lilla hjärtat i kistan här. Vill du istället komma ut ur rummet ska du använda slangbellan till att skjuta ned stegen precis ovanför ingången (du kan använda L/Z-fokusering till detta). Då kommer stegen ramla ned så att du kan ta dig tillbaka till rummet där du fick kartan (2). Väl där är det dags att ta sig an den där klätterväggen ovanför den stora skattkistan.

Det kryper omkring en del Skullwalltulas på klätterväggen så använd först och främst slangbellan till att skjuta ned de obehagliga spindlarna. Sedan ska du klättra upp till 3F och rum 5.

Väl på 3F ska du ta den enda dörren ut ur rummet och du kommer till spelets första pussel som kräver någon hjärnverksamhet (6). I närheten av ingången till rummet kan du se en uppstående platta, vi använder ordet "switch". Trycker du på den kommer tre plattformar i rummet att upphöjas. Använd dessa för att ta dig till den bortre delen av rummet där du finner en stor skattkista med kompassen i. Kompassen markerar alla skattkistor samt bossen på kartan dessutom kan du se var i rummet du befinner dig. Bra mycket mer värdefullt än funktionen i A Link to the Past, visst?

Du kan också använd plattformarna i samma rum (6) för att ta dig till ett mellanfack med ett litet hjärta samt en Golden Skulltula. När du tar dig hit, hoppa vid sidan av Skulltulan som gärna anfaller dig. Gold Skulltulas lämnar efter sig bevis på att de är besegrade. Plocka upp denna medalj eftersom att du behöver dessa senare för belöningar. På Quest Status-skärmen kan du få reda på hur många medaljer du samlat. Som du kanske märkt är det lite krångligt att ta sig ut ut rummet med kompassen eftersom galler täcker dörren. Ifall du inte fått någon Deku Stick ännu, slå ihjäl en av växterna vid den stora skattkistan i rummet. Ta fram en Dekustav, ställ dig vid facklan och den kommer fatta eld. Spring med den brinnande staven till facklan bredvid, tänd den och utgången kommer öppnas.

Gå ut och du kommer tillbaka till tredje våningens huvudrum igen (5). Nu måste du besegra en av Big Skulltulas här. Gå fram till en, vänta tills den vänder sig och gör en hoppattack med A-knappen (om du har fokuserat den). När djuret är slafsats ska du trycka på C-upp och titta ned mot 1F. Det finns ett spindelnät som du kanske sett och detta kan du endast förstöra genom att hoppa från 3F och landa rakt på det. Så hoppa ut och försök sikta mot mitten. Misslyckas du är det bara att klättra hela vägen upp igen.

När du fallit rakt igenom trädet och landat på B1 kommer du till ett stort rum (7). Här finner du två Gold Skulltulas; en på klätterväggen som leder upp genom trädet (använd slangbellan) och en vid vattenutloppet på norra väggen (hoppa från kanten ovanför). I nordöstra delen av rummet finner du en switch. Tryck på den så kommer en fackla i närheten att tändas och bränna bort ett nät som täcker en skattkista (ett litet hjärta bara). Nu ska du ta fram en Deku Stick, tända eld på den och bränna bort nätet i det sydöstra hörnet av rummet. Tänk på att du måste springa i den grunda delen av vattnet för att klara det. Därefter ska du bara springa in i rummet som dolde sig därbakom (8)

Här inne (8) finner du en Deku Scrub. Besegra honom så kommer han avslöja hur du ska besegra hans kompisar på nedersta planet. Ordningen är 2, 3 och sist 1. Vi återkommer till detta senare. För att komma in i nästa rum måste du använda slangbellan och skjuta ett skott på ögat ovanför den blockerade dörren. Den kommer då öppnas och du kan ge dig in i nästa rum(9). För att komma vidare ska du hoppa ned i bassängen och du borde kunna se en switch vid den södra väggen. Simma ovanför den och dyk sedan för att aktivera den. Då kommer vattenytan sjunka. Simma tillbaka till ingången av rummet, hoppa upp på den rörliga plattformen och följ den till andra sidan rummet. Tänk på att vattnet måste vara sänkt, annars blir du nedknuffad av den farliga stocken.

När du nått andra sidan av bassängen kommer du se ett block. Står du nära blocket kan du se att det står "Grab" högst upp på skärmen, trycker du dig mot blocket står det istället "Climb". Grab innebär att du knuffar eller drar blocket, Climb innebär att du klättrar upp på det om du trycker på A-knappen. Knuffa blocket norrut och klättra sedan upp på det för att lämna rummet till nästa rum (10).

I detta rum på B1 (10) finner du en Deku Babas och ett par facklor. Två av dessa är släcka och en tänd. Tänd eld på en Deku Stick och tänd de andra facklorna med den så får du komma in i nästa rum. Här (11) ska du vara lite försiktig. I taket hänger nämligen ett par ägg och om du vandrar under dem kommer de kläckas och några Gohma Larvas ramla ned på dig. De är enkla att besegra, så oro dig inte. I detta rum ska du bara tända en Deku Stick och bränna bort nätet till öster. Det andra nätet, det som pekar mot nordväst, behöver du inte bry dig om. Nätet döljer en dörr som du inte kan öppna ännu, utan du måste återvända hit senare för att få Gold Skultulan som gömmer sig i rummet (12) i fråga.

Istället ska du alltså koncentrera dig mot öster. Kryp in i gången här och du kommer tillbaka till rum 7, det första rummet du besökte på B1. Nu befinner du dig i den västra delen av rummet och här finner du ett hål som täcks av spindelväv. Detta måste brännas. I närheten finner du ett block, vilket du ska knuffa ned till den östra delen av rummet. Gå sedan till det nordöstra hörnet av rummet där du finner en fackla. Ta fram en Deku Stick, sätt fyr på den och spring sedan över till spindelväven som täcker hålet. Slå med den brinnande staven mot nätet och det kommer brinna sönder så att du ramlar ned till B2.

Så nu befinner du dig på den nedersta våningen (13) och visst är det lite blött? Kryp upp på land och du kommer vara tvungen att säga hej till tre stycken Deku Scrubs. Kommer du ihåg ordningen? 2 3 1! I denna ordning måste du besegra dem. Börja med den i mitten sedan den till höger och sist den till vänster. För att besegra dem ska du försöka Z/L-fokusera på den du ska besegra och sedan antingen ta fram skölden eller skjuta den med slangbellan. Försök stå så nära som möjligt utan att den försvinner om du använder skölden och rör på dig lite samtidigt så att de andra fiendernas nötter inte träffar dig. När alla är besegrade är det bara att gå in genom dörren som öppnades och ta dig an bossen i nästa rum.

Den Bepansrade Spindelparasiten GOHMA

Så var det dags för den första bossen och vore den lika svår som den såg ful ut, skulle den vara riktigt svår. Eftersom att den är en drottning kan vi ju kalla den för hon. Okej, hon kommer först bara traska omkring i taket så tryck bara på C-upp och titta på henne så kommer hon hoppa ned dig till dig och ge sig själv en proper presentation. Befinner sig drottningen på marken ska du Z/L-fokusera henne och skjuta henne i ögat när det blir rött med slangbellan eller en dekunöt. Hon kommer då falla till marken och du kan anfälla henne med svärdet.

Klättrar hon upp till taket ska du ta fram slangbellan och sedan skjuta henne i ögat när det blir rött, men var försiktig eftersom att hon kommer släppa ned larver på dig. Dessa bör du besegra innan de kläcks ur sina ägg. När spindelns tagit tio vanliga träffar med svärdet eller fem hoppattacker kommer hon duka under på ett ganska brutalt sätt. Kom ihåg att ta hjärtbiten som dyker upp och kliv sedan in i det blå ljuset för att warpas tillbaka till skogen.

När du besegrat Gohma kommer du tillbaka till Deku Tree som berättar om hur världen skapades. Tre gudinnor grejade det; Din formade jorden med sin makt, Nayru skapade lag och ordning med sin vishet och Farore skapade livet med sin kärlek. Sedan lämnade de jorden och for tillbaka upp till himmlen. När Deku Forest berättat färdigt får du en Spiritual Stone och dessutom får du direktiv om att besöka Zelda eftersom du tycks vara Hyrule sista hopp. Där-efter dör trädet och du och Navi ska traska vidare.

Nu ska du traska ut ur skogen genom att helt enkelt gå till väster. Du kommer

efteråt få träffa Saria en sista gång och hon ger dig Fairy Ocarina i present. Använd C-knappar (C-spaken) och A-knappen för att spela på den. Du kommer lära dig många melodier under äventyrets gång. När du fått presenten kommer du lite oartigt springa raka vägen ut ur skogen och mot fältet.

Hyrule Castle - Hyrules Slott

Strax därefter kommer du ut på Hyrule Field, hjärtat av Ocarina of Time. Vi ska inte dra ut onödigt mycket på detta eftersom alla små sidoäventyr beskrivs i andra avdelningar. Vandra på och du kommer stöta på en uggle som i fortsättningen kommer ge dig lite tips och råd och vaka över dig. Han kan nästan vara lite väl uppmuntrande. När samtalet är slut är det bara att ge dig iväg norrut. Vandra, vandra, vandra.

Vandra på norrut tills du ser en vit mur och en vallbrygga. Ifall det är natt väntar du tills det blir morgon innan du går in i staden bakom vallgraven. Nu kommer du nå Market, ett fint litet ställe. Här kan du t. ex. spela ett spel med slangbellan, köpa lite saker, utforska gränderna eller bara prata med stadsfolket. Här ska du inte göra någonting speciellt, utan ta istället och gå ut motsatt väg från var du kom. Då når du slottet och det är knappast negativt.

Detta slott ligger alltså bakom Market, så nu borde du befinna dig i slottsområdet. Vandra på framåt och du kommer se vinrankor på höger bergsvägg och en soldat längre bort som vaktar porten. Du kommer inte in igenom porten, så gå istället till vinrankorna och klättra uppför dem (du måste klättra i mitten av dem). På detta sätt kommer du upp till en övre stig som leder dig in i riktiga slottsträdgården. Det här låter konstigt, men nu ska du faktiskt gå till en soldat så att han ser dig och du blir fångad. Jag ska förklara varför om en stund.

När du blivit fångad kommer en flicka vid namn Malon stå borta vid vinrankorna. Tala med henne två gånger och hon kommer att ge dig ett ägg (Weird Egg), men också be dig leta efter hennes mjölklevererande far. Ifall du väntar tills det blir morgon kommer ägget att kläckas och bli en höna (Chicken). Denna höna behöver du senare. Klättra nu uppför vinrankorna igen, men denna gång ska du undgå från att bli sedd av vakterna. Du kan faktiskt gå ganska nära dem utan problem, särskilt om du befinner dig bakom dem. Börja med att hoppa ned vid innersidan av gallerporten. Följ sedan stigen en liten bit öster ut, men vik av mot gräsmattan på vänster sida när du når en skylt. Se till så att du varken är nära vakterna på stigen eller den som står på gräsmattan. På gräsmattan ska du sedan vandra bort till den västra väggen så att du ser porten som leder upp till själva slottet.

På vänster sida om denna port borde du kunna se sprickor i en bergsvägg. Klättra uppför här och du kommer över. Hoppa sedan ned i vallgraven runt slottet och simma enda bort till det enda trädet i området. Här klättrar du upp och fortsätter mot den sovande mannen vid några lådor. Det enda sättet att väcka denna karl, föreståndaren på Lon Lon Ranch, är att vissa honom hönan som kläcktes ur ägget när det blev morgon. Sätt hönan till en C-knapp och visa den för karlen. Han borde vakna, tacka dig så mycket och sedan springa hem till hästfarmen (Lon Lon Ranch).

Nu ska du knuffa lådorna ut mot vallgraven. Den första ska ned mot graven och den andra ska du knuffa så att den står på den första. Klättra sedan upp på lådorna och hoppa mot stället där det faller lite vatten. Kryp in i hålet och du kommer in i slottet. Det måste vara dag då du klättrar in i slottet, annars blir du genast utkastad.

Väl inne i slottet är det samma sak som gäller, bli inte fångad! Blir du det ändå kommer du som tur är bara bli utkastad till stället med lådorna. Nu ska du ta dig förbi några olika sektioner där vakter patrullerar. Det är svårt att erbjuda några strategier här, så jag får helt enkelt bara nämna några tips. Försök förfölja vakterna eftersom att de inte har någon som helst uppmärksamhet om vad som händer bakom dem och där det finns en massa rupier kan du klättra upp på plankan som ligger ovanför om du tycker det blir svårt.

När du kommit förbi alla dessa sektioner kommer du fram till en vacker liten trädgård som prinsessan Zelda för tillfället huserar. Du ska gå fram och prata med henne, men jag tänkte först bara nämna två detaljer. Som du kanske kan se finner du två fönster som riktas in i slottet. I det ena kan du se bilder på Mario, Luigi, Peach, Bowser och Yoshi och skjuter du med slangbellan i det andra fönstret kommer en vakt att kasta en bomb på dig. Hursomhelst, när du är färdig med det roliga ska du prata med flickan i lila, Zelda.

Hon kommer berätta om att hon drömt om dig och om att du skulle komma. Hon kommer sedan berätta om trekraften, att den som rör den får sina drömmar uppfyllda. Den skyddas i Temple of Time (Tidens Tempel) bakom Door of Time (Tidens Dörr) och du behöver de tre Spiritual Stone (Andliga Stenarna) och Ocarina of Time (vad tror du?) för att öppna dörren. Hon drömde också om en gubbe ni ska titta på, Ganondorf och om att han ska till förråda kungen. Därför ska du leta upp de andra stenarna och Zelda vakta Ocarinan. Den tjejen tar drömtydning på allvar. Du kommer vara tvungen att svara på en del frågor under dialogen. Välj det översta alternativet för att komma vidare och det undre för att se Zeldas roliga reaktioner.

Efter er lilla pratstund ska du gå bort till andra sidan trädgården och där bli hälsad av den mystiska tant Impa. Hon kommer lära dig Zelda's Lullaby. Tryck på samma C-knappar som visas på skärmen bara. Denna sång kan du använda för att bevisa ditt samband med den kungliga familjen. Nu har du så gott som blått blod i dina ådror. Impa visar dig ut ur slottet och Market och berättar sedan vart du ska ta vägen sedan. Ja, mot den andra andliga stenen.

=====
= 4.2 Spiritual Stone of Fire =
=====

Death Mountain - Dödsberget

Som du kanske vet är du tillbaka ute på Hyrule Field igen och om du vill kan du redan nu lära dig den andra sången, även om du inte behöver göra det riktigt ännu. Du ska då ialla fall bege dig till den stora hästranchen mitt på fältet. Gör detta under dagen och när du kommer in dit ska du bege dig till mitten av hästhagen där Malon, ja du vet tjejen du träffade vid Hyrule Castle, står och sjunger. Prata med henne tre gånger och visa henne sedan din okarina. Hon kommer då lära dig Epona's Song och det lilla fölet bredvid (alltså Epona) kommer då tryggt följa efter dig. Mer om detta senare i spelet.

Gå nu mot Kakariko Village som Impa bad dig. Byn ligger i nordöstra hörnet av Hyrule Field, vilket betyder att du måste passera den lilla floden och sedan gå uppför det långa trapporna. Så där ja, nu är du i byn. Här finns det förstås mycket att göra och se, men så himla intressant är det inte - läs om sådant i andra avdelningar. Var särskilt noga med att plocka upp den tomma flaskan som du kan få i byn. För att ta dig vidare ska du bege dig till den norra delen av byn där en vakt borde stå parkerad bredvid en gallerport. Han kommer inte riktigt tro dig om du säger att du är en hjälte anstiftad av prinsessan Zelda så visa honom brevet du fick av Zelda (med en C-knapp).

Trots att han är full i skratt öppnar han dörren åt dig. Ändå rekommenderar han dig att fara till Market och införskaffa dig en bättre sköld, Dekuskölden har en egenhet av att brinna upp i framtiden. Far till Market, samla på dig 80 rupier och köp Hylian Shield i basaren med 40 rupees rabatt. Ett bra ställe att samla på sig pengar är vaktstugan precis i början av Market. Vill du inte detta kan du få en gratis sköld på Graveyard (kyrkogården) bakom Kakariko. Dra undan den enda graven med blommor framför, hoppa ned i den och hämta skölden i skattkistan här nere. När du är färdig med detta ska du gå norr om Kakariko Village så att du når Death Mountain Trail.

Denna stig ska du börja med att helt enkelt springa uppför. Följ stigen en bra bit uppför berget och när du ser en Goron komma rullande då vet du att du är nära. Fortsätt norrut tills du når en port som pekar lite nedåt, in i berget. Här ligger Goron City. Bege dig in till denna stad av Gorons. Vi går rakt på sak här inne, tycker jag. Spring eller hoppa ned till nedersta plan. Här nere finns det två stycken dörrar och du ska ställa dig på mattan med trekraftstecknen framför den ena dörren. Spela Zelda's Lullaby och dörren kommer öppnas.

Spring igenom gången som låg bakom dörren och vem kommer du få träffa om inte Goronrasens stora hövding Darunia. Han är arg, ja rentav flyförbannad. Ganondorf har ställt till med elände genom att blockera Gorons från deras favoritföda i Dodongo's Cavern och nu tror han att kungen ska hjälpa honom men har då bara skickat en liten grabb. Därför ska du nu spela en annan sång för honom, nämligen Saria's Song. Denna har du förmodligen inte lärt dig än utan nu ska du bege dig till Lost Woods bakom Kokiri Forest och jag vet en genväg. Visst får du gå enda bort till Kokiri Forest om du vill, men det är lite onödigt.

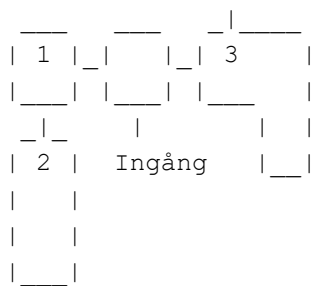
I rummet där Darunia står finns en fackla. Ta fram en Deku Stick, tänd staven och spring ut ur rummet. Här kommer du se några andra facklor och dessa är släckta. Tänd alla facklor på nedervåningen så kommer krukan i mitten börja spinna och dessutom håller dessa sig nu tända (krukan leder dig senare till en hjärtbit). Tänd en ny Deku Stick på en av dessa facklor och spring sedan upp till våningen precis ovanför och tänd de två enda facklorna här. Det finns en gång precis bakom dessa facklor och här inne kan du höra samma låt som i Lost Woods. Här ligger alltså warpen, men tyvärr är den blockerad av bombblommor och stenar. Gör helt enkelt så här att du tänder ännu en Deku Stick och sedan springer du med den till bombblommorna som hänger på väggen inne i gången. De kommer då explodera och du kan warpa dig till Lost Woods.

Lost Woods är lite speciellt eftersom att om du inte tar rätt väg kommer du automatiskt tillbaka till Kokiri Forest igen. Det finns lite hemligheter här och var i skogen, men som vanligt delar jag med mig av dessa på andra plastser i guiden, då många av dem ännu ej är tillgängliga. Hur vet man vilken väg som leder rätt då? Lyssna på musiken! Låter det mycket är du på väg åt rätt håll. Du kan också ställa dig vid tröskeln av en port. Dyker nästa område upp är du på väg mot rätt håll. Gör den inte det lämnar du skogen. I N64-version är rätt väg helsvart, medan fel är ljusare. Så är det även i GCN-versionen, men det syns inte lika tydligt. Nåväl, här har du en karta.

Till Sacred Forest Meadow

L O S T W O O D S

| | |
|--|--|
| <pre> _ _ _ _ _ _ 6 _ _ _ _ 4 5 _ _ </pre> | <pre> ----- 1. Hjärtbit 2. Deku Sticks-uppgradering, Skulltula 3. Bullet Bag-uppgradering, Hjärtbit 4. Warp till Goron City 5. Warp till Zora's River 6. Uppgradering till Deku Nuts samt </pre> |
|--|--|



två Golden Skulltula

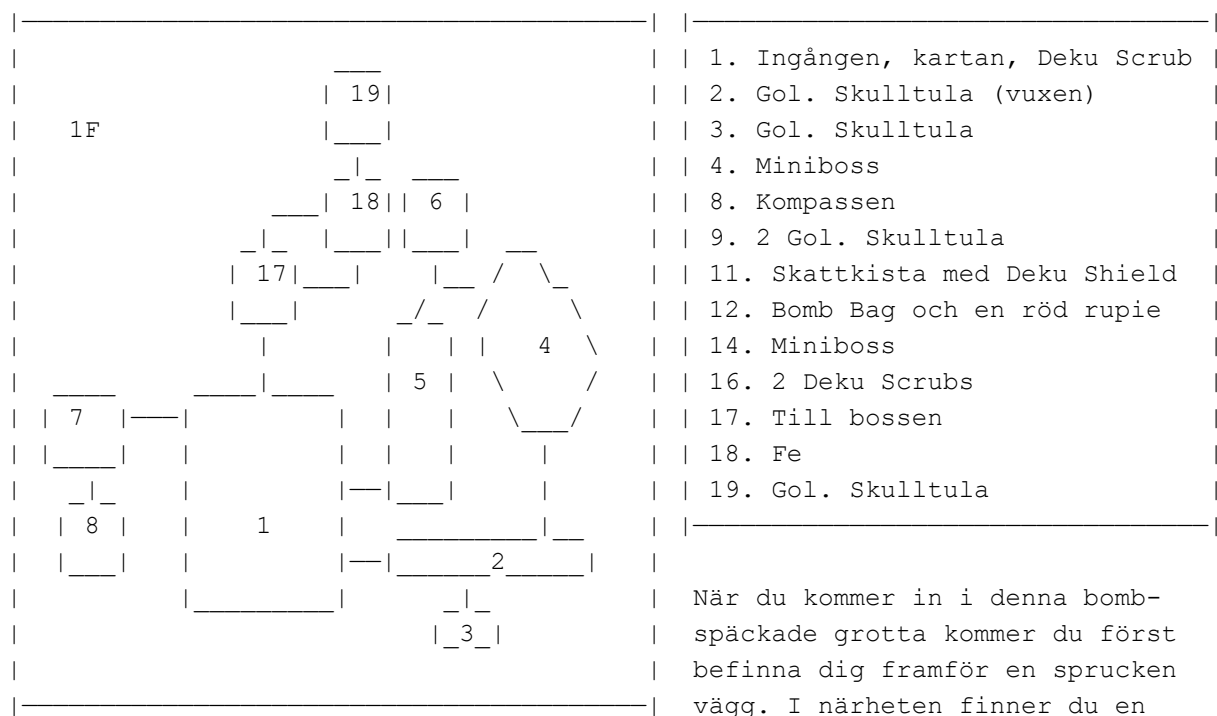
Kommer du från Kokiri Forest ska du gå höger, vänster, höger, vänster, upp, vänster, höger. Kommer du från Goron City ska du gå vänster, vänster, upp, vänster, höger.

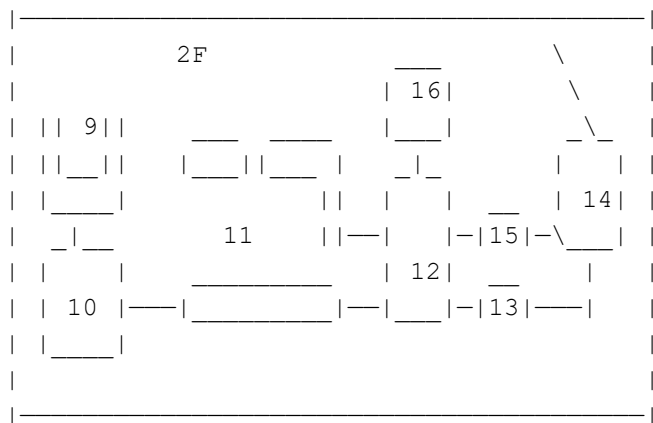
Du ska alltså till Sacred Forest Meadow och när du kommer dit kommer du nästan direkt bli anfallen av en varg. Attackera honom precis efter att han attackerat eller när han vänder ryggen mot dig. Sedan ska du följa kartan norrut samtidigt som du har ihjäl mängder av Mad Scrubs. Antingen reflekterar du deras nötter (tre stycken nötter) skjuter dem med slangbella eller dekunötter. I norra delen träffar du Saria och hon kommer då lära dig Saria's Song. När du spelar den kommer Saria ge dig tips och råd och den har även några andra användningsområden.

Gå nu tillbaka till Lost Woods och när du väl når skogen ska du antingen ta hjälp av kartan ovan eller gå vänster, höger, ned, höger och höger för att warpa tillbaka till Goron City. I Goron City ska du gå tillbaka till Darunia, du vet den argsinta killen på nedre plan i det dolda rummet. Nu ska du alltså ha lärt dig Saria's Song. Spelar du denna sång på okarinen kommer Darunia börja dansa och vips är han alldeles glad igen. Han innehar Spiritual Stone of Fire, men du får den endast om du rensar Dodongo's Cavern från Dodongos. Som en liten bonus får du styrkearmbandet redan nu. Detta innebär att du kan lyfta Bomb Flowers, vilka är gröna, växer lite här och där och fungerar som bomber.

Spring nu ut ur Goron City till Death Mountain Trail och följ bergsväggen åt höger när du kommer ut. Då kommer du hitta en sådan här Bomb Flower och en Goron på en typ av balkong. Ifall du tittar nedåt kommer du se en jättestor stenbumling som blockerar ingången till en grotta, Dogongo's Cavern. Dra upp en Bomb Flower och kasta den över stängslet på "balkongen" och den kommer förmodligen spränga upp den jättestora stenen. Hoppa eller spring ned till stället du sprängde och traska in.

Dodongo's Cavern - Dodongos Grotta





bombblomma, så plocka upp den och spräng väggen. På detta sätt kommer du få se en liten presentation av grottans huvudrum (1). Detta är ett stort rum med ett enormt Dodongohuvud vid norra väggen. På de västra och östra väggarna kommer du se en del spruckna väggar. Dessa kan du spränga med närliggande bombblommor. Du bör också spränga de mystiska statyer med laser ögon. Hoppa först upp till den västra sidan och spräng den

mellersta väggen för kartan. Bakom den södra finner du en Deku Scrub som säljer dig en Deku Shield. Ignorera den nordvästra dörren så länge. Gå nu över till den östra väggen och spräng den södra väggen. Bakom den norra finns bara en enögd staty. Alltså lämna huvudrummet genom den sydöstra dörren.

Nu kommer du in i ett rum (2) med nya typer av fiender: Baby Dodongos. Slå dem en gång och de kommer explodera. Som du kanske kan se kommer Navi blinka grön vid en avsats. För att komma upp dig måste du återvända hit långt senare i spelet (se Golden Skullettula-avdelningen). Det finns en Golden Skullettula i rummet söderut (3) också. För att spränga denna vägg måste du lura dit en Baby Dodongo och sedan slå den när den är nära själva väggen. När du tagit Skullettulan ska du tillbaka igen (2) och denna gång gå mot öster. Du kommer se en blå switch och en gallerdörr. Dörren upplåses endast när någon står på switchen. Dra en av riddarstatyerna bredvid till switchen så är dörren permanent upplåst. Fortsätt alltså in i nästa rum som bara är en liten hall.

Fortsätt promenaden uppåt och du kommer nå ett stort rött rum (4). Här får du möta två stycken ettriga minibossar. Om du har Hylisan Shield ska du utrusta dig med den. När en av drakarna närmar sig dig ska du skölda (R-knappen) tills han attackerar. Sedan slår du själv till med en hoppattack. Därefter sköldar du. Varje drake tål sex vanliga slag, men drar sig tillbaka efter hälften för att låta den andra ta över. En tag-match alltså. Just det ja, Deku Nuts fungerar förvånansvärt bra. När båda är borta försätter du in i rummet mot väster.

Här inne kommer du möta tre stycken Dodongos, men ingen måste besegras. Vill du göra det ändå ska du slå dem på svansarna. Det finns bombblommor i det här rummet. Plocka upp en och kasta den mot den spruckna väggen norrut. Där inne (6) finns en Deku Scrub som säljer en Deku Stick ifall du skulle ha slut på dem. I rummet med Dodongos finns tre släckta facklor och en tänd. Tänd din Deku Stick och tänd sedan de andra facklorna med den så öppnas nästa dörr och du kan gå ut.

Nu kommer du tillbaka ut till ingångsrummet (1). Tryck på switchen framför dig så kommer en dörr på andra sidan rummet öppnas. Spring bort till denna nordvästra dörr och gå in i nästa rum (7). Här inne kommer du se ett stort antal bombblommor. Strunta i dem nu och spräng dig istället in i nästa rum (8). Nu är det hög tid för kompassen och det är precis vad den stora skattkistan här innehåller. Gå fram till riddarstatyn och rör vid så kommer den faktiskt attackera. Kasta en dekunöt på den så kommer den börja spinna. Då måste du akta dig eftersom att den är våg att explodera. Plocka upp kompassen och gå tillbaka in i föregående rum med bombblomorna (7).

Nu är det dags att göra slag i saken med de många bombblommorna. Plocka upp bombblomman närmast dörren till kompass rummet och placera den precis i mitten, där det ser ut att fattas en bombblomma. När den exploderar kommer en kedjereaktion utlösas och alla sprängas en efter en. Detta gör så att en stor

trappa ramlar ner framför dig. Klättra uppför den och du kommer upp till 2F och rum 9. Spring uppför stigen och du kommer finna en Golden Skultula. Skjut den och klättra uppför den lilla klätterväggen för att få medaljen. I ett fack på andra sidan rummet kan du säkert se en annan Skultula, men den kan du inte nå just nu. Dessutom måste trappan vara upphissad för att du ska kunna komma åt den. Se Golden Skultula-avdelningen för mer info. Nåväl, fortsätt in i nästa rum (10).

I detta lilla rum (10) finner du en hel del riddarstatyer som vaktar en switch på ett torn. Flytta på den som skymmer stegen, tryck på switchen och gå in i nästa rum (11). Ser man på, nu är du tillbaka i ingångsrummet, men på 2F. Ramla inte ned och akta dig för fladdermössen. Dessa bränner din sköld ifall du skulle låta dem komma nära. Spring bara över bron och kliv in i nästa rum (12). Du kommer nu in i ett rum som är tvådelat. Bry dig inte om den norra delen eftersom du kommer hit senare. Akta dig för de taggiga sakerna och leta upp stället med en stege och ett block. Dra ut blocket från vägen och klättra sedan upp på det. På så vis når du en skattkista med en röd rupie och en bombblomma.

Kasta bombblomman mot toppen av stegen så att den fastnar mellan stegen och den spruckna väggen bakom. Väggen kommer sprängas och du kan fortsätta in i nästa rum. Nu lämnar du alltså rum 12 mot sydost. På så vis kommer du in i ett rum (13) med en eldflamma som blockerar en plattform. Ta fram slangbellan och skjut ett skott på ögat på andra sidan av rummet. Elden slocknar och du kan gå vidare till nästa rum (14).

Så var det dags att möta de där minibossarna igen. Precis detsamma som förut gäller fast de verkar tåla ytterligare en smäll. Har du väldigt låg energi kan du gå ut på den smala bron för hjärtan och dessutom kommer du kunna se rummet där du tidigare slogs mot samma drakar. Gå nu genom dörren som öppnades och du kommer nå rum 15 som påminner mycket om ett annat. Denna gång är det två eldar som brinner. Börja med att skjuta ögat på andra sidan rummet så kommer den första elden släckas. Hoppa över till plattformen där den brann och sikta nu in i ett fack till vänster. Där finns ytterligare ett öga som gör att den andra elden slocknar. Även om du kan vela jättelänge, så tänds till slut elden igen. Ta alltså inte för lång tid på dig. Fortsätt in i nästa rum (12).

Jo nu kommer du tillbaka till det avlånga, tvådelade rummet (12). Hoppa inte ned till våningen under utan hoppa över till den feta skattkistan. Där gömmer sig Bomb Bag (bombpåsen) vilket innebär att du nu kan samla bomber. Det finns 20 bomber däri redan så det är inte bråttom. Nu kan du alltså spränga väggen som döljer ett rum norrut (16). Jag rekommenderar dig inte att göra detta eftersom att du bara kommer finna Deku Scrubs som säljer Deku Nuts och Deku Seeds (till slangbellan). Du borde göra detta senare, om du verkligen måste. Gå istället ut genom porten som pekar åt nordväst precis bredvid den stora skattkistan.

Då kommer du in i rummet ovanför ingångsrummet (11) igen, men denna gång kommer du stå vid den norra bron. Tryck på switchen här allra först så kommer en pelare börja fraktas mellan första och andra våningen. Om du tvunget måste kan du nu gå träffa de där Deku Scrubs i rum 16 jag nyss nämnde. När du gjort detta ska du alltså upp till denna norra bro i rum elva igen. I bron kommer du se två stycken hål. Precis under dessa hål finner du den stora dodongo-statyns ögon. Släpp en bomb i vardera hål så att de träffar Dodongos ögon. Han kommer se rött och öppna en port genom hans mun. Det finns en skattkista längst bort på bron som innehåller en Deku Shield om du inte har någon och (jag tror) fem rupier om du redan har en.

Hoppa nu ner på 1F och rum 1 och gå in i gapet på den stora dodongo-statyn så når du ett helt nytt rum (17). Som du kan se leder detta rum till bossen, men

än så länge är denna dörr låst. Gå därför direkt till rummet åt höger istället (18). Här finner du massor av eldfladder möss. Det är säkrast att skjuta ned dem nu så slipper du dem senare. Ta dig runt i rummet och du kommer finna en dörr som är lite sprucken. Spräng den med en bomb och du kan hitta en Golden Skulltula och en riddarstaty därinne (19). Använd en dekonöt mot riddaren, ta Skulltulan och gå sedan tillbaka till föregående rum (18). För att komma ut ur rummet mot väster måste du klättra upp på rännen närmare taket och följa den tills du når utgången på västra sidan av rummet. Följ sedan gången tills du kommer tillbaka in i rummet innan bossen (17), men nu står du på en förhöjd del med ett block. Knuffa ned blocket till marknivå och dra/knuffa det sedan till hålet med en blå switch. Således kommer dörren till bossen öppnas och du kan gå in.

Den Infernaliska Dinosaurien KING DOGONGO

När du kommer in i själva bossrummet kommer du först hitta en skattkista. Den innehåller bomber så använd en till att spränga golvet... som spricker. Hoppa ned och du kommer få en storslagen syn. Nja, jag fick det när jag såg det för första gången, men det var i och för sig fem år sedan. Ni ungdomar har nog sett bra mycket värre. ^_^ När den stora killen andas in för att sedan spruta eld ska du kasta in en bomb i munnen på honom. Har du inga bomber måste du använda en bombblomma som växer i närheten. Slå honom när han sedan faller ihop och han kommer genast kvicka till. Då kommer han rulla över till andra sidan rummet. Ställ dig bara nära lavan så kommer han missa dig med god marginal. Följ efter honom och upprepa processen. Komihåg att Z/L-fokusera. Striden är över när du slagit honom fyra gånger och killen får ett lite råare slut än vad han förtjänat. Plocka upp hjärtbehållaren och ställ dig i det blå.

När du kommer ut ur grottan kommer Darunia att hälsa dig. Han är överlycklig över ditt hjältemod och ger dig Spiritual Stone of Fire. Dessutom blir du hans edsvurne broder. Därefter är det dags att inhämta dig magikraft från en fe. Hon befinner sig högst upp på Death Mountain, så börja med att traska uppför. Istället för att gå mot Goron City går du istället uppför kullen med stenarna. Nu när du fått bomber är det ganska lätt att spränga bort stenarna på kullen. En av stenarna måste du hålla i handen en stund och sedan kasta den mot stenen så att bomben exploderar i närheten av stenen. Då alla stenar är borta kommer du fortsätta vandrandet i en dalgång där stenar rasar från himmelen. Har du inte hyljanskölden här klarar du dig inte särskilt bra. Har du skölden ska du trycka på R-knappen så fort marken börjar skaka och inte fortsätta förrän det lugnat ned sig.

Strax kommer du nå en klättervägg. Skjut ned dess invånare innan du klättrar upp och när du nått toppen är det bara att sätta en bomb till vänster om porten här så kommer du inte till fen. I själva fesalen kommer du hitta ett märke med trekraften, så du vet säkert vad du ska göra - just det, Zelda's Lullaby. På detta sätt får du se en av Nintendos mest groteska varelser. Jag vill inte låta som en pubertal tonåring, men lite mer tilltalande och sexig kunde hon väl vara. ^_^

Nu får du en magimätare som förbrukas varje gång du laddar upp en svärds-attack (håll B-knappen). Denna attack är mycket stark, men inte särskilt effektiv. Du kan också rotera kontrollspaken samtidigt som du trycker på B-knappen. Varning utfärdas, dock - denna attack är rent gift mot den känsliga N64-spaken. På GameCube kan du dock snurra på. Gå nu tillbaka ut till berget. Den andra porten här leder ned till Death Mountain Crater, där det inte finns någonting just nu och det är på tok för varmt för dig att vistas. Talar du med ugglan och sedan ställer dig under den kommer du fraktas till ett tak i Kakariko. Gör det eller klättra ned på egen maskin. Hursomhelst ska du nu tillbaka till Hyrule Field. Ett tips är att införskaffa Din's Fire och Sun's Song också

(se föremåls- resp. ocarinaavdelningen).

=====
= 4.3 Spiritual Stone of Water =
=====

Zora's Domain - Zoras Domäner

När du kommer ut på Hyrule Field igen ska du följa floden nära Kakariko söderut. Floden kommer åka in i ett område på den östra sidan av fältet och det är hit in du ska. När du väl når platsen kommer du få ännu ett snack med ugglan som denna gång sitter på ett träd ovanför en massa stenar. Efter samtalet ska du sätta ut bomber för att spränga bort stenarna. Nära hönan vid stenarna ska du hoppa över till andra sida av floden för att fortsätta österut. Det är egentligen bara att traska på och hjärtbitarna, som du vet, beskrivs i en annan sektion. Vada och simma igenom floden tills du når ett stort vattenfall. Framför vattenfallet finns en markering på stigen. Ställ dig på den och spela Zeldas Lullaby. Sålunda öppnas en port i vattenfallet och du kan träda in i Zora's Domain.

Så kommer du in i det mystiska Zora's Domain. Vi kör väl pang på röbetan på en gång. Följ stigen bredvid bassängen och spring sedan uppför en trappa tills du når den tjocka Zorakungen som sitter på sin tron. Tala med honom så kommer han berätta att hans dotter Ruto inte har synts till på ett tag. Från kungens tron ska du gå igenom en tunnel till vänster så att du når toppen av vattenfallet i Zora's Domain. Här står en Zora och talar du med honom kommer han ge dig möjligheten att delta i ett litet spel. Han kommer kasta ut fem rupier i vattnet nedanför. När han gjort det ska du hoppa efter. Sedan ska du simma ovanför rupierarna och dyka ned för att hämta samtliga (tryck på A-knappen). Du har 50 sekunder på dig.

När du klarat spelet inom tidsgränsen ska du traska upp till Zoran ovan vattenfallet igen och den vänliga killen kommer erbjuda dig Silver Scale. Med detta föremål kan du dyka djupare ned under vattnet. Hoppa ned i huvudbassängen igen och jag slår vad om att du sett en liten port under vattnet. Den ligger precis i närheten av vattenfallet. Dyka ned till denna port och tro det eller ej, du kommer warpas till Lake Hylia som ligger på andra sidan Hyrule.

När du warpats till Lake Hylia är det dags att dyka lite igen. Precis i närheten av porten till Zora's Domain kan du säkert se några rupier. En liten bit längre bort kan du så något annat skimrande som dessutom Navi koncentrerar sig på. Dyk ned och hämta detta föremål och du kommer upptäcka att det rör sig om flaskpost. Dyk tillbaka till Zora's Domain och spring till den fetlagda killen på tronen, kungen. Visa honom flaskposten (Letter heter det, förresten) och han kommer bli bekymrad. Ruto säger att hon blivit svalt av den stora Jabu-Jabu. Jabu-Jabu ligger i Zora's Fountain bakom kungen, så han kommer nu maka på sig... o e r h ö r t ... l å n g s a m t.

Du ska dock inte riktigt än in till Zora's Fountain eftersom att Jabu-Jabu är stormförtjust i fisk och inte riktigt öppnar käften för annat. I Zora's Domain ska du springa nedför trapporna och sedan gå till den grunda delen av bassängen i östra delen. Här simmar fiskar, så plocka fram flaskan där du tidigare hade Letter och använd den för att fånga en fisk. Sedan går du tillbaka till kungen, passerar honom och kliver ut ur domänerna för att nå området bakom, alltså Zora's Fountain.

Detta område ser annorlunda ut beroende på om det är dag eller natt och det kan inte förändras medan du är härinne. Ifall du har lust kan du gå och hämta

av rummet i fråga och råkar du till exempel dränka henne kommer hon hamna i rum 4 igen. Nåja, plocka upp henne och bär in henne i rummet (5) bredvid, dörren som leder mot öster.

Väl här inne får du möta en massa bubblor igen (vilka du faktiskt kan kasta Ruto på). Följ gången tills du når en väldigt grund bassäng. Hoppa ned i den med Ruto och kasta sedan upp henne på andra kanten av bassängen. Tryck inte på switchen eftersom hon då drunknar. Du kommer upptäcka en massa fiender på golvet av bassängen. Gå på dem så kommer de börja flyga, då du bör skjuta dem med slangbellan. Vill du ha en Gold Skulltula kan du skjuta den som befinner sig på klätterväggen. Om Ruto inte sitter i bassängen ska du trycka på den gula switchen och bassängen kommer vattenfyllas. På så vis kan du nå Skulltula medaljen och en kruka ovanför med en fe i. Är du snabb nog kan du också klättra upp till Ruto. Plocka upp henne och fortsätt sedan till nästa rum (6) som ligger mot sydväst (du måste skjuta på en switch för att öppna dörren).

I rum 6 kommer du hitta en enerverande Octorok. Sätt ner Ruto och skjut den snarast. Ifall du hoppar ned i vattnet kan du dyka och komma upp i den västra delen av rummet. Där finner du en Deku Scrub som säljer Deku Nuts om du skulle råka ha slut på dem. Simma tillbaka till Ruto, plocka upp henne och vänta sedan på hissen som tar er tillbaka upp till 1F och rum nummer 2. Gå direkt till rummet norrut (passera lådorna) och du kommer tillbaka till rummet där du först hittade Ruto och den stora gröna tentakeln också för den delen. Var noga med att inte ramla ned i ett hål med Ruto, eftersom du då måste göra om hela processen. Spring helt enkelt norrut och in i nästa rum.

Detta rum (7) är egentligen bara en enda krånglig korridor med en hel del Talipasaran-fiender (ormliknande varelser). Undvik bara dessa så länge. Ta med Ruto till dörren allra längst åt höger där du finner en gul switch. Denna kan endast pressas ner med både din och Rutos vikt, så håll Ruto medan du trampar på den. Då öppnas dörren längst till höger och du kan gå in i ett rum (8) med fem stycken Stingrays. Bara ställ dig på dem och skjut dem sedan med slangbellan. På så vis kommer du få den stora skattkistan med bumerangen. Ja, innan både kartan och kompassen. Bumerangen kan du använda för att besegra nästan alla typer av fiender i Jabu-Jabu's Belly. Dessutom kan du använda den för att hämta Gold Skulltula-medaljer på långt håll (även andra föremål). Ta med dig Ruto tillbaka ut i den krångliga korridoren (7).

Följ nu gångarna så långt åt väster som möjligt och du kommer hitta en blå switch. Dörren längst åt väster öppnas endast om någon står på den blå switchen. Ställ dig på switchen och ställ sedan ner Ruto på den. Låt henne stå där och gå in i det västra rummet (9). Här inne kommer du få möta din allra första tentakel och på allvar få användning av bumerangen. Z/L-fokusera den och spring sedan runt den samtidigt som du då och då kastar bumerangen mot dess svaga punkt. Springer du för långt bort kommer tentakeln dra sig tillbaka och står du still kommer den slå dig hårt. När snusksaken äntligen är besegrad kommer du få en stor skattkista med kartan.

Nu är det dags att gå tillbaka till korridoren för att hitta en lite upprörd (7) Ruto ståendes bredvid switchen. Tittar du till vänster om Ruto kommer du se att den stora röda tentakeln som tidigare täckte dörren här är borta. Gå alltså nordväst in i nästa rum (10) med eller utan Ruto. Här inne har du 40 sekunder på dig att besegra ett tiotal bubblor. Egentligen borde du väl använda bumerangen även om dekonötterna är mycket mer effektiva. Som belöning får du kompassen. Spring tillbaka ut i den krångliga korridoren och gå nu till det nordöstra rummet (11) där en tentakel också försvunnit.

Gå in i rummet (11) och du kommer få slåss mot ännu en tentakel. Gör precis som förut och du kommer ha död på ännu en. Gå tillbaka till den krångliga korridoren (7) och titta sedan på kartan i ena hörnet av skärmen. Gå till

rummet (12) som vätter rakt mot norr eftersom det nu försvunnit en tentakel här också. Här inne kommer du stå framför en till tentakel, men denna gång rör det sig om en grön sådan. Det är faktiskt ingen skillnad alls så slafs på du bara. Eftersom att du besekrat en grön tentakelsvans borde en tentakel försvunnit och det har den gjort i rum 3, där du allra först träffade Ruto. Spring söderut tills du når detta rum. Här finns förresten en massa hål i golvet.

Väl här inne (3) ska du ta med Ruto och hoppa ned i det västra hålet, här fanns det tidigare en grön tentakel som hindrade dig. På så vis kommer du ramla ned till B1 och rummet märkt som 4. Här inne har du varit förut, men nu står du stå på en tidigare oåtkomlig plåtå med två Gold Skulltulas i närheten. Använd bumerangen för att få deras medaljer. Från detta rum kan du nå två stycken utforskade rum. Behöver du verkligen en fe och rupier kan du gå till rummet till sydväst (13). Då måste du visserligen klättra upp till rum 3 igen och falla igenom det västra hålet igen. För att komma vidare ska du gå till rummet rakt mot väst från rum 4.

På så vis når du rum 14 där du kommer hitta Spiritual Stone of Water. Kasta upp den överlyckliga Ruto till stenen och vad händer? Jo, hon hissas upp till 1F och ner kommer Bigocto, en stor version av Octorok. Det är alltså dags för en liten minibosstrid. Håll dig borta från den taggiga mittensektion och Z/L-fokusera honom. För att enklast besegra honom ska du se till att du minst har tre hjärtan, sedan låter du honom springa på dig. Han kommer då vända på sig och du ska då snarast kasta bumerangen på honom. Då kommer han visa sin känsliga bakdel som du ska slå med svärdet. Gör detta fyra gånger och han är besegrad. En annan taktik är att kasta bumerangen när han kommer springande mot dig och sedan vänta tills han börjar snurra. Då ska du försöka slå honom med svärdet och hoppas att du träffar bakdelen. En mycket trög strategi är att helt enkelt springa efter honom tills du når honom med bumerangen och sedan slå till som beskrivet ovan.

Hur du än besegrar honom ska du ialla fall ställa dig på mittenplattformen när det är gjort. Den kommer då hissa dig till 1F och rum 15 dit Ruto togs. "Tyvärr" kommer du inte hitta Ruto här, men däremot en fe i en kruka. Det finns inget annat här, utan trampa ut ur rummet genom den södra gången och du når ett rum (16) med en Octorok och två konstiga, röda tvättsvampar. Skjut med bumerangen på dem och de kommer temporärt vara solida. Hoppa på dem så att du kommer ut ur detta rum och in i nästa (2).

Nu kommer du in i rum 2 på 1F, men en liten bit ovanför resten. Hoppa över till den andra plattformen och den kommer hissas ner en bit och på så vis bilda en bro till det östra rummet. Dörren dit är sorgligt nog låst och en blå switch måste tryckas ner för att den ska öppnas. Eftersom att du inte har Ruto längre måste du hämta en låda från andra änden av rummet. Ställ dig på switchen och ställ ner lådan på den. Således öppnas dörren som leder till det sista rummet innan bossen (17).

Promenera in och du kommer träffa en del maneter som bör skjutas med den gamla bumerangen. På den vänstra klätterväggen finner du en Gold Skulltula. Klättra sedan uppför klätterväggen och du kommer se en switch bakom ett glasvisir. Z/L-fokusera switchen och stå sedan nära glaset (men inte tryckt mot det) och kasta bumerangen, så kommer switchen öppnas och dörren till bossen öppnas. Hoppa ned och möt parasiten.

Den Bioelektroniska Anemonen
BARINADE

Detta är en lite speciell boss, vilken kräver effektiv användning av bumerangen. Till att börja med kommer vår gode boss hänga i tre tentakler i taket

och dessa ska du förstås Z/L-fokusera. Spring runt honom hela tiden eftersom att du annars blir träffad av elektricitet. Medan du gör detta ska du samtidigt kasta bumerangen mot tentaklerna. När alla tentakler är döda kommer Barinade visa hela sin kropp och då ska du bedöva den med bumerangen. Hugg honom ett par gånger med svärdet och han kommer sedan skaffa sig en mängd maneter som skydd. Försök undvika hela kalaset, men kasta samtidigt bumerangen i hopp om att träffa kroppen. Snart kommer maneterna lösgöra sig och då gör du klokast i att antingen besegra dem alla med bumerangen eller också sikta direkt på kroppen. När kroppen är bedövad ska du som vanligt hugga den med svärdet och när väl alla maneter har trillat av pinn är bossen i princip harmlös. Använd bumerangen och svärdet för nådastötarna. Tretton vanliga träffar kräver Barinade för att duka under.

Efter striden är det bara att plocka hjärtbiten och sedan förena dig med Ruto i det blåa skimmret. Sedan får du träffa henne utanför där hon tydligen ändrar åsikt om dig. Hon kommer ställa dig en fråga vilken du kan svara vadsomhelst på. Resultatet blir detsamma. Därefter får du stenen och dessutom blir du förlovad med Ruto. Rasöverskridande äktenskap är bara positivt, men detta är för mycket. Hursomhelst har du alla tre spirituella stenar så nu är det bara att gå tillbaka till Zelda i Hyrule Castle.

Förändringen

Mot Hyrule Castle alltså. Spring igenom hela Zora-området och du når fältet. Spring nu rakt emot Market och om det är dag kommer du upptäcka att vallbryggan är stängd. När du nått hela väggen fram kommer en sekvens sätta igång. Som du kan utläsa av sekvensen flyr Zelda och Impa och du blir förnedrad av den stora kungen av all ondska, Ganondorf. Hur vågar han? Nåväl, som du kanske märkte kastade Zelda någonting åt dig och det landade i vallgraven. När sekvensen är över ska du hoppa ned i vallgraven och plocka upp det och inte blir du så förvånad över att det är Ocarina of Time. Genom myske telekinesi kommer Zelda lära dig sången Song of Time vilken du ska använda i Temple of Time. Traska nu in i Market.

Väl i Market ska du fortsätta mot det stora templet, Temple of Time. Här inne är det bara att gå fram emot altaret, och spela Song of Time som du nyligen lärde dig. Stenarna faller på plats och dörren öppnar sig. Stämmingsfullt, värre. Gå nu in i salen som tidigare var stängd och vad ser du om inte Mästarsvärdet självt. Gå fram till det och väck det från dess dvala...

Endast en tidens hjälte kan använda Mästarsvärdet och eftersom du är barn kan du inte använda den ännu. Därför har du legat i en sju år lång dvala i väntan att få träda fram. När du drog svärdet ur dess pedestal öppnade du tyvärr också vägen till trekraften som nu Ganondorf lagt beslag på, åtminstone maktens trekraft. Modets och vishetens delar av trekraften har fallit på andra människor. Hade Ganondorf haft ett rent hjärta utan onda avsikter hade han fått lägga beslag på hela trekraften. Du kommer vakna upp i Chamber of Sages i Temple of Light, vilket ligger i mitten av Sacred Realm (här har Ganondorf tagit över och själva platsen blir mörkervärlden i A Link to the Past). Här kommer du träffa Rauru, ljusets sage som berättar allt detta för dig. Strax därefter får du komma tillbaka till Hyrule och Temple of Time. Väl i Hyrule får du veta att allt blivit förändrat och att den onda kungen nu tagit över även här, men värst av allt - du kan inte använda vissa av de föremål du använde som barn. ^_^

Nåväl, när du försöker gå kommer en Sheikah stoppa dig. Sheik är hans (?) namn och han ser lite... um... inget. Han kommer berätta att du måste befria alla Sages (kloka filurer) runt om i Hyrule och dessa är på något sätt inblandade i fem tempel. När pratstunden är över kliver du ur templet, ut ur det

förskräckliga Market och sedan ut på Hyrule Field.

=====
= 4.4 Forest Medallion =
=====

Kakariko Village - Kakariko By

Sheik kommer också tala om för dig att du först måste bege dig till Kakariko Village för att kunna fortsätta med äventyret. Så från fältet ska du till byn som du så väl borde känna igen. Här är ändå lite för muntert och glatt så bege dig till kyrkogården bakom byn så att du får dig en dos av det bittra igen. Väl på kyrkogården kommer du av naturliga skäl finna massor av gravstenar. Gå till den västra raden och dra bort den nedersta av dem. Det kommer visa sig vara ett hål här, vilket du ska hoppa ned i.

Nere i graven kommer du träffa spöket Dampé som var dödgravare då han var vid liv. Han kommer precis som förr gilla spel. Du ska helt enkelt förfölja honom genom alla krokarna och vrår. Lyckas du följa honom utan att villa bort dig eller fastna bakom en dörr som stänger sig kommer du få Hookshot i present. Försök lära dig rutten eftersom att det är enklare. Råkar en dörr stänga sig framför dig, förlorar du bara ett hjärta och sedan transporteras du tillbaka till ingången.

När du klarat Dampés race och fått Hookshot måste du ta dig ut härifrån. Då kommer du upptäcka ett block med samma mönster som Door of Time. Spela Song of Time och det kommer försvinna. Därefter ska du bara följa gången och ser man på, du hamnar i väderkvarnen. Ur kvarnen med dig, ut ur byn med dig, så kommer du till fältet. Därifrån ska du bege dig tillbaka till Kokiri Forest, jag är säker på att du kan hitta hit. Förresten, om du vill kan du redan nu hämta hästen Epona. Är du intresserad ska du läsa Epona-sektionen av denna guide. Se innehåll vid toppen av guiden.

The Forest - Skogen

Skogen kan inte betyda mycket annat tycker jag. Namnen fick knappt plats på en rad så då gick det som det gick. När du når Kokiri Forest kommer du upptäckta hur din kära hemby blivit infekterad av fiender. Klättra upp till Lost Woods i norra delen av byn och bege dig sedan till Sacred Forest Meadow. Här har du kartan igen ifall du skulle ha glömt rutten. Mitt i rutten (5) kommer du dock träffa Mido, den lite störiga ungen. Tala med honom och spela sedan Saria's Song för honom så kommer han släppa förbi dig.

Till Sacred Forest Meadow

L O S T W O O D S

| | |
|-------------------|--|
| _ _ _ | _____ |
| _ _ _ | _____ |
| _ _ _ | 1. Hjärtbit |
| 6 _ _ | 2. Deku Sticks-uppgradering, Skulltula |
| _ _ _ | 3. Bullet Bag-uppgradering, Hjärtbit |
| _ _ _ | 4. Warp till Goron City |
| 4 _ 5 | 5. Warp till Zora's River |
| _ _ _ | 6. Uppgradering till Deku Sticks och |
| _ _ _ | Deku Nuts samt 2 Gold Skulltulas |
| 1 _ _ _ 3 | _____ |
| _ _ _ _ | |
| _ _ _ | |
| 2 Ingång _ | Kommer du från Kokiri Forest ska du gå |

| |
| |
|_|

höger, vänster, höger, vänster, upp, vänster,
höger. Kommer du från Goron City ska du gå
vänster, vänster, upp, vänster, höger.

När du nått Sacred Forest Meadow så har det förändrats lite, åtminstone när det gäller fiender. Mad Scrubs har dragit sig tillbaka och lämnat plats åt stora, fula krigare. Dessa, förstår du, kan endast besegras med Hookshot eller vapen som omöjligt kan ha fått ännu. För att ta dig igenom labyrinten ska du ställa dig vid korsningar och sikta med Hookshot (har du inte fått Hookshot måste du scrolla upp till Kakariko Village). När krigaren hamnar inom synhåll, ska du skjuta honom. Ställ dig aldrig framför en av dessa eftersom du då kommer bli bortknuffad.

Du ska också försöka skjuta dem när de vänt ryggen åt. När du kommit ut ur labyrinten och in i korridoren måste du tänka om. Här står en ännu tuffare krigare och skapar små jordbävningar. Stå vänd mot honom och håll Z/L. Rör dig fram och tillbaka i sidled så att hans små jordbävningar inte träffar dig. Ta fram Hookshot och skjut vid lämpligt tillfälle. På så vis dåsar han av och du kan passera honom upp mot gläntan. Här kommer du få träffa den mystiska, fast jag vill säga konstiga, Sheik. Han kommer svamla lite och sedan lära dig en sång som tar dig tillbaka hit när du vill. När han försvunnit ska du sikta med Hookshot på grenen som växer vid avsatsen ovanför. Du kommer då komma upp till Forest Temple.

Forest Temple - Skogstemple

| | |
|---------|---------------------------------|
| 1F | 2F |
| P C | M N O |
| | |
| T | L F R |
| D H | E G |
| Q | |
| B | |
| J U | K S |
| | |
| | |
| A | |
| | |
| | A. Nyckel, Gold Skulltula |
| | B. Gold Skulltula, Miniboss |
| | C. Miniboss, Nyckel |
| | D. Gold Skulltula, till E, I |
| B1 | E. Till D |
| I | F. Kartan |
| | G. Till H |
| | H. G. Skulltula, Kista med Rec. |
| | heart, till G |
| | I. Nyckel, till D, H |
| B2 | J. Till K |
| | K. Kista med pilar, till J |
| V | L. Stora nyckeln, till P |
| | M. Miniboss, Nyckel |
| | N. Miniboss, Fairy Bow |
| | O. Miniboss, kompassen |
| | Q. Nyckel |
| | R. Till T |
| | Y. Kista med pilar |

När du kommer in i det lummiga Forest

Temple ska du börja med att besegra de | U. Miniboss |
två vargar som dyker upp ur jorden. Slå | V. Kista med pilar, Gold Skull- |
dem bakifrån för starkast effekt. I | tula, till bossen, till B |
samma rum (A) borde du kunna se en |
klättervägg på höger sida. Klättra upp-
för den och hämta nyckeln i skattkistan här uppe. Det klättrar även en Golden
Skulltula nära taket vilken du kan tillintetgöra med Hookshot. Du kan även
använda Hookshot för att komma närmare skattkistan. Hoppa ned från skattkistan
och gå in i nästa rum, vilket är en korridor (ej numrerad på ASCII-kartan).

Följ den lilla korridoren till sitt slut och du kommer in i ett stort rum (B)
där en sekvens tar vid. Som du ser flyr fyra spöken åt varsitt håll och då
slocknar även facklorna. Dessa ska du leta upp i templet. Från detta rum kan
du gå åt flera olika håll, men oroa dig inte - jag tar dig till alla platser.
Börja med att gå tvärsöver rummet, alltså mot den norra dörren. Du finner en
till Gold Skulltula på väggen bredvid denna dörr. Gå sedan igenom dörren och
du når ännu en korridor. Här svävar en blå skalle. Använd skölden för att ta
bort röken runt den och slå sedan ihjäl den. Gå därefter in i nästa rum (C).

Här inne (C) kommer du genast bli attackerad av två skelettriddare, Stalfos.
Tuffa fiender med svärd och ypperligt försvar. De attackerar sällan samtidigt.
Jag rekommenderar att du försöker hoppa undan från deras attacker och sedan
svara med en snabb stöt eller en kraftig hoppattack med svärdet. Annars är det
klokt att försöka avbryta deras attacker med en egen snabb attack. Deku Nuts
fungerar mycket bra. Akta dig för deras farliga hoppattack, eftersom att den
slukar två hjärtan av dig. Efter striden får du en skattkista med en nyckel,
vilket gör att du har två nycklar nu.

Återvänd till det centrala rummet (B) och gå direkt till höger (alltså den
nordvästra dörren) där du borde finna ett blått tidsblock. Spela Song of Time
framför det, så försvinner det och du kan gå vidare in i nästa område (D).
Detta "rum" (D) ser ut som en trädgård. Besegra fiender om du vill, och gå
sedan till klätterväggen i bortre delen av rummet. Skjut ner några Skullwall-
tulas från väggen och klättra sedan uppför. På så vis kommer du till 2F och
rum E, men här är det bara att gå genom dörren till nästa rum (F). Besegra
Blue Bubbles här inne och du kommer få kartan i en stor kista.

Fortsätt nu in i nästa rum (G), det till höger. Nu kommer du se att du be-
finnar dig på ovanvåningen av en till trädgård. Besegra Deku Baban och titta
sedan mot den andra balkongen här uppe. Skjut med Hookshot på den vita mark-
eringen ovanför balkongen och du kommer fara dit. Tryck ner den röda switchen
och du kommer se hur brunnen nedanför töms på vatten. Hoppa nedför balkongen
och du hamnar på 1F igen och i rum H. Gå inte igenom dörren här nere efter-
som att du då utestängs från rummet. Besegra fiender om du har lust och vill
du tvunget ha skattkistan som ligger på kullen, sikta med Hookshot på dess
framsida så kommer du dras upp till den. En Gold Skulltula finner du förresten
också precis i närheten.

När du är färdig här inne ska du hoppa ned i brunnen och du når B1 (I). Spring
till andra änden av källargången och du finner en skattkista med din tredje
nyckel. Klättra uppför brunnen på ändra sida och gå tillbaka in i det stora,
centrala rummet (B). Väl där ska du till den västra dörren, den som är låst.
Lås upp och du har nu två nycklar kvar. Spring igenom den lilla korridoren och
du kommer in i ett stort grått rum (J). Klättra uppför stegarna för att hitta
pilar på golvet och ett blått block i krokarna. Det är svårt att beskriva hur
du exakt ska knuffa blocket, så se bara till att följa pilarna och knuffa från
båda hållen av blocket.

När du skjutit blocket till dess slutdestination kan du klättra på det för att
komma upp till 2F (K) och där kommer du hitta ett rött block som du ska göra

exakt samma sak med. För att komma runt blocket måste du klättra uppför en stege som det blå blocket täckte innan. Du hittar det säkert. När du väl nått toppen av rum 11 kommer du hitta ett par Blue Bubbles och en låst dörr. Lås upp och du borde ha en nyckel kvar. I nästa rum kommer du hitta en alldeles förvriden korridor (L) som inte bjuder på någonsomhelst logisk förklaring. Spring till dess slut som mynnar upp i ett stenrum.

I detta rum (fortfarande L) lurar det monster som försöker grabba tag i dig och ta dig tillbaka till ingången. Fullkomligt vedervärdigt. Dyker en skugga upp, ska du hålla dig i rörelse tills monstret faller ned och du kan slå ihjäl det. Du kommer se en mycket färggrann skattkista, men den ska du inte bry dig om just nu. Lås istället upp den låsta dörren här med din sista nyckel för att ta dig in i nästa rum (M).

Här kommer du se tre tavlor och ett spöke som lurar i en av dessa. Bry inte din hjärna om detta, utan spring istället nedför trapporna och in i nästa rum (M). Jag ber om ursäkt, men detta kan vara den sista låsta dörren istället för den förra. Hursomhelst, i rum N kommer du börja med att få slåss mot en Stalfos, vilket du tidigare gjort. Ramla för Guds skull inte ner i hålet eftersom du då hamnar på 1F och måste springa hela vägen tillbaka hit. Besegra skelettet och två nya dyker upp samtidigt som hålet täpps igen. Det är som vanligt, förutom en sak. När du besegrat en av dessa, kommer dess ben ligga kvar. Har du inte ihjäl den andra fort återupplivas den första. Därför måste du vara snabb, men komihåg att slå mot en riddare som försvarar lönar sig aldrig. Kör lugnt och metodiskt. Som tur är verkar återupplivade riddare ha mindre energi.

När båda Stalfos är besegrade kommer en stor skattkista med pilbågen (Fairy Bow) uppenbara sig. Pilbågen är ett effektivt verktyg. Den är dubbelt så stark som gamla slangbellan och mycket snabbare. Dessutom kan den penetrera Skulltulaskal och fungerar överhuvudtaget ypperligt mot fiender. Gå nu in i nästa rum (O), det som ligger mot öster. Här inne kommer du hitta tre tavlor precis som i förrförra rummet. I en av dessa finner du ett blått spöke. Stå på långt håll från spöket och skjut det med en pil. Då försvinner tavlan. Gör likadant med de andra två när spöket befinner sig inuti. När alla tavlor är borta kommer spöket som heter Beth att vilja möta dig. Gå ner till henne och bered dig på en enkel strid. Försvara mot hennes attacker och vänta tills hon blir synlig. Då hugger du henne med svärdet eller skjuter henne med pilbågen. Din belöning blir kompassen.

Nu måste du tillbaka för att hämta två nya nycklar, så därför bör du sätta ut en Farore's Wind-warp i det här rummet. Om du inte vill, är det helt okej. Spring nu tillbaka till rummet där du fick pilbågen (N) och fortsätt till det andra rummet med tre tavlor (M). Här finns ett gult spöke, Joelle, som du ska ta itu med på samma sätt som Beth. Skjut henne i tavlorna och besegra henne sedan man-mot-...spöke. Du får en nyckel för mödan och du borde ha endast en av dessa just nu.

Titta nu på kartan och gå till det sydvästra rummet på 2F (K). Här kan du se att det finns en skattkista med pilar. Om du vill ha den ska du gå till dess position (som du ser med karta och kompass) och sedan skjuta med pilbågen på ögat ovanför. Då dyker skattkistan upp. I samma rum finns ett likadant öga ovanför dörren som leder till den förvridna korridoren (L). Skjuter du på ögat kommer korridoren rätas ut, vilket gör att det bruna rummet den mynnar ut i ser annorlunda ut. Nu kan du öppna den färgglada skattkistan så att du får stora nyckeln (Big Key). Utan denna kan du inte ta dig till bossen. Bredvid skattkistan kan du dessutom se ett hål i marken. Hoppa ned i hålet och du tar dig vidare. Du kommer landa i rum P på 1F.

Besegra de två Blue Bubble-fiender du hittar här (P). Då öppnas dörren till

nästa rum. Du kommer faktiskt hamna i den vänstra trädgården (D), fast en bit ovanför. Om du vill ha en Gold Skulltula ska du hoppa ut på stenpelarna och sedan titta upp mot väggen. Annars ska du gå till de två andra dörrarna här. Den vänstra dörren leder tillbaka till rum K, så ta den högra och du kommer in rum Q. Dags att möta den mystiska Floormaster. Akta dig då den blir grön, eftersom den då är snabb och odödlig. Slå ihjäl när den är normal och attackera de små händer den lämnar efter sig. Samlas de återupplivas Floormaster och hugger de tag i dig måste du snabbt trycka på en knapp många gånger. Din belöning för denna "bravad" är en nyckel. Nu ska du ha två stycken.

Nu ska du gå tillbaka till rummet på 2F där du slogs mot det blå spöket (O). Använd Farore's Wind för att warpa dig dit eller gå dit på det gamla hederliga sättet. Väl i detta rum (O) ska du fortsätta mot öster och låsa upp dörren som leder till nästa rum (R). Nu ska du ha en nyckel kvar. I rum R ska du akta dig för monster i taket och egentligen bara fortsätta. Du kommer då in i en förvriden korridor som denna gång är helt rak. Akta dig för Green Bubbles och lås sedan upp dörren längst bort med din sista nyckel.

Nästa rum (S) ser lite udda ut. Roterande plattformar runt en fackla. Ser du det infryssta ögat? Ställ dig på en av plattformar och ta fram pilbågen. Sikta nu på ögat, men avfyra ingen pil. När facklan befinner sig mittemellan dig och det djupfrysta ögat ska du skjut en pil så att den far igenom facklan, antänds och fryser ned ögat så att det aktiveras. Nu kommer korridoren bredvid (R) att vara förvriden och det är bra. Spring igenom korridoren och in i stenummet. Du kommer se ett hål, vilket du ska hoppa ned igenom.

På så vis hamnar du i ett rum 1F (T) med schackrutigt golv. I nordvästra hörnet ligger en genväg till rum H, men dit ska inte du. I schackrummet faller taket ned då och då, men vissa rutor blir inte mosade. När taket är uppfällt ska du springa till första bästa sådan ruta. Nästa gång taket rullas upp ska du springa rakt mot en switch för att öppna dörren. Den tredje gången springer du till rutan vänster om skattkistan och öppnar den för några pilar. Sedan bär det av rakt mot den södra dörren och in i nästa rum (U).

Här inne (U) kommer du hitta ännu en tavla. Det gröna spöket Amy besitter denna tavla. Skjut en pil i tavlan och ett pussel sätter igång. Bokstavligt talat. Du ska på tidsgräns knuffa ihop fyra av de fem pusselbitarna så att de bildar spöket. Den blå pusselbiten behöver inte vara med. Ja, det är bara att knuffa tills de sitter där de sitter. Sedan får du möta spöket, vilket du ska ha ihjäl precis som de andra.

Öppna nästa dörr, spring igenom korridoren och du hamnar i det stora, centrala rummet (B). Ifall tre av facklorna i mitten lyser och det fjärde spöket sitter i mitten har du gjort bra ifrån dig. Om inte, har du missat något av spökerna i rummen M, O och U. Det sista spöket heter Meg och som du säkert märkt vid det här laget är alla Poe-sisters uppkallade efter systrarna i boken "Unga kvinnor". Kul, onödig fakta. ^_^ Meg är treögd och lite speciell. Gå fram till henne så kommer hon efter en stund omringa dig med fyra kopior. Titta noga på dem så kommer du se att en av dem snurrar ett varv. Denna ska du skjuta en pil på. Upprepa processen fyra gånger till och Meg är besegrad.

Ifall alla fyra spöken är besegrade kommer hissen i detta rum (B) bli aktiverad. Den tar dig till B2 och det sista rummet (V). Som du ser är vägen till bossen blockerad så det måste vi göra något åt. Knuffar du på en av stenmurarna här nere kommer hela väggen rotera och dölja gömda fack. Gör så här.

Knuffa den västra väggen söderut och aktivera switchen i nordvästra facket.

Knuffa den sydvästra väggen söderut och aktivera switchen i östra facket.

Knuffa den södra väggen österut och öppna skattkistan med pilar samt besegra Gold Skulltulan i sydvästra facket.

Knuffa den östra väggen norrut och aktivera switchen i södra facket.

Då borde gallret till bossdörren vara öppet och du kan gå norrut. Har du Big Key kan du låsa upp dörren. Om inte, finner du den i rum L.

Den Onda Anden Från Andra Sidan
PHANTOM GANON

Detta måste vara den snyggaste bossarenan i spelet. Se trekraften, se tavlorna Börja med att gå fram till trekraftstecknet och sedan tillbaka till utgången. Då dyker den fantomiska bossen upp. Han kommer därefter hoppa in i en tavla. Ställ dig nu på ett av de mindre trekraftstecknen eftersom att du där inte kan bli träffad av bossens energiattack. Ta fram pilbågen och titta på tavlorna. I två av dessa tavlor kommer du se bossen komma galopperandes. En av tavlorna är falsk och den bossen kommer vända om. Den andra försöker ta sig ur och då ska du snabbt skjuta en pil på pällen. Du kan inte se skillnad på den riktiga och den falska, utan du måste hålla koll på båda och sedan snabbt skjuta den som försöker ta sig ur. Gör detta tre gånger och nästa fas inleds.

Nu kommer Phantom Ganon sväva omkring på ett oroaväckande sätt och kasta energibollar mot dig. När en närmar sig ska du hugga med svärdet för att studsa tillbaka den till bossen. Ofta reflekterar han den igen och då är det bara att fortsätta tennis-spelandet. Du måste stå still när du hugger, annars kommer energibollen missa fantomen. Stå väldigt långt ifrån honom kan löna sig likaså att stå väldigt nära. När en energiboll träffat bossen ska du hugga honom med svärdet. Efter 12 vanliga hugg dukar han under. Den riktiga Ganondorf kommer dessutom bannlysa honom till stället mellan dimensionerna... typ.

Efter striden är det bara att ta hjärtat och gå in i det blå. Vips, så befinner du dig i Chamber of Sages och får träffa Saria. Hon har faktiskt blivit en Sage, så därför är hennes jordeliv slut. Hon ger dig meljongen och tackar så mycket. Därefter hamnar du framför Dekuträdet och får tala med dess frö. Ett nytt Dekuträd håller alltså på att växa upp. Han berättar att du egentligen är en Hylian och inte en Kokiri. Din mamma lämnade dig i hos Dekuträdet när hon var sårad efter det långa kriget. Det är därför de andra Kokiri inte har växt upp och anledningen till att du fick en fe så väldigt sent.

Nu är det dags att bege sig till Temple of Time igen. Här kommer du träffa Sheik igen och han berättar att om du sätter ned svärdet i pelaren igen kommer du färdas sju åt tillbaka i tiden. Japp, du kan faktiskt återvända till barn-
domen och frakta dig själv fram och tillbaka i tiden när du vill. Kul, men orrealistiskt. Dessutom får du lära dig Prelude of Light, som närhelst du spelar den tar dig tillbaka till Temple of Time.

=====
= 4.5 Fire Medallion =
=====

Death Mountain - Dödsberget

Nu när Kokiriskogen blivit alldeles go och gullig är det dags att ge sig iväg till nästa oroshård: Death Mountain. Du kan också ta vattenmedaljongen nu om du vill, men spelet nästan säger åt dig att ta eld först. Det är inte särskilt omständigt att komma åt den. Ge dig iväg till Kakariko Village, klättra uppför Death Mountain och gå sedan in i Goron City eller varför inte warpa till Goron City från Lost Woods när du ändå kanske befinner dig i området. Till din förfäran kommer du upptäcka att det inte finns en Goron i sikte, alltså måste vi dra slutsatsen att någonting har hänt dem. Det finns endast en Goron kvar i Goron City och han rullar omkring på tredje plan.

Gå till denna enda Goron och som du kan förstå är han inte villig att stanna

bara för att du råkar stå i vägen. Ta fram dina bomber och sätt ut en så att den exploderar precis när den rullande är i närheten. Du borde sätta ut en bomb ungefär när han befinner sig en typ tio meter ifrån dig. När han sprängts kommer han avslöja att han har samma namn som du och är Darunias son. Han är mycket upprörd så du ska se till att fråga om "the dragon" och "the Gorons". Ganondorf har tydligen återupplivat draken Volvagia och ska sedan mata den med Goron-kött. Alla är inspärrade i Fire Temple och Darunia ska nu göra ett försök att spöa draken.

När du talat tillräckligt med den lilla parveln kommer du få en Goron Tunic som gör att du kan vistas i varma områden under oändligt långt tid och dessutom kommer han öppna dörrarna till Darunias rum och affären. Sätt på dig tunikan och spring in till Darunias rum. Där finner du en staty vilken du ska dra i. Statyn döljer en port till Death Mountain Crater så vad väntar du på, kliv in! Förresten, siktar du på att ta alla Gold Skulltulas nu, bör du lära dig Scarecrow's Song innan du går in i Fire Temple. Kolla avdelningen om okarina-melodier.

Väl i Death Mountain Crater kommer du förmodligen kunna se en trasig bro. Ta fram ditt Hookshot och sikta på stocken ovanför bron på andra sidan. Skjut och du kommer till andra sidan där du nästan omedelbart får träffa Sheik, den underliga. Han kommer lära dig Bolero of Fire som automatiskt tar dig hit igen. Spring bara norrut och du kommer hitta en brunn som leder dig till Eldtemplet.

Fire Temple - Eldtemplet

| | |
|-------------|--|
| | |
| 5F | B. Till bossen, feer, nyckel |
| | D. Nyckel |
| c | E. Gold Skulltula |
| | F. Nyckel |
| U V | G. Till H |
| | H. Till G |
| | I. Nyckel, till J |
| | J. Till I |
| | K. Gold Skulltula, till a |
| 4F | L. Nyckel |
| | M. Till C |
| /_X\ | N. Kartan |
| _ W/ _ \ | O. Till B |
| S T % /Y/ | P. Kompassen |
| | Q. Nyckel |
| | R. Miniboss, till S |
| | S. Till R |
| 3F | T. Till U |
| P | U. Till T |
| / | V. Megaton hammer, till Q, till W |
| O | Y. Till O |
| | Å. Gold Skulltula |
| R_ _ _Q | Ä. Miniboss, kista med bomber |
| | Ö. Big Key |
| | a. Till K |
| | b. Gold Skulltula, till c |
| 2F | c. Till b |
| | d. G. Skulltula, kista: 200 rupier |
| % | % . Du faller igenom dessa rum |
| | |
| | Ursäkta denna hemskt röriga karta, men |

Klättra upp för gallret och du kommer se ett annat galler, men detta är klätt i flammor. Ställ dig på plattformen ovanför switchen och släpp ned en bomb på den. Spring sedan bort till flammorna eftersom att switchen kommer aktiveras av bomben och släcka flammorna. Klättra upp för gallret och du når 3F och rum J. Kliv direkt in i nästa rum (K). I detta rum rullar massor av stenar, men som tur är tar de bara ¼ hjärta av din energi. Mesigt! Från ingången av rummet ska du följa väggen åt höger tills du hittar en cell med en Goron i. Befria honom så tipsar han om hur du kan använda bomber på falska dörrar. Du känner förresten igen dessa eftersom att de ser ut att vara upphängda på väggen. Dessutom får du en nyckel (du ska ha en nu).

Följ nu väggen åt andra hållet och du kommer tillslut hitta en vanlig upplåst dörr. Hittar du en låst dörr, ska du vänta med den. Gå in i rummet (L) bakom den upplåsta dörren och du får befria ännu en Goron för en nyckel och ett tips. Han kommer berätta att om du brinner kan du släcka elden genom att rulla eller hugga. Nu bör du ha två nycklar. Gå tillbaka in i rummet med stenarna (K). Alldeles i närheten borde du höra ett krälände ljud från en Golden Skultula. Slå på väggarna i närheten och om ljudet låter annorlunda ska du sätta ut en bomb där. Har du sprängt rätt borde du hitta Skultulan. Följ nu väggen åt väster för att hitta den låsta dörren. Gå in för att komma in i ett litet rum (M).

Ifall du råkar ramla ned här kommer du ramla hela vägen ned till rum C på 1F och det vill du inte. Ta några hjärtan, bry dig inte om dörren med galler utan bege dig in i det låsta rummet (N). Nu har du gjort slut på nycklarna igen. Hoppa du upp på gallret här inne (N) kommer en ganska harmlös eldvägg följa efter dig, bara så du vet. Så fort du kliver upp på gallret ska du hoppa över till höger för att hämta kartan i den stora skattkistan här inne. Från skattkistan ska du sedan gå in i nästa rum och du kommer hamna bakom gallerdörren i rum M. Gå tillbaka in i rummet med gallret och eldväggen (N), spring förbi den låsta dörren och fortsatt till en olåst dörr på andra sidan av rummet.

Gå genom dörren och du kommer tillbaka till de rullande stenarna (K), men på plattformar ovanför. Nu kommer vi till en valfri grej och det fungerar endast om du har aktiverat Scarecrow's Song (se avdelningen om Okarinamelodier). Det leder till några Skultulas och en massa rupier. Är du ointresserad, hoppa över detta stycke och det följande. Så du är intresserad? Ifall du kommer ihåg Scarecrow's Song, titta upp mot en plattform ovanför dörren härifrån och du kommer se hur Navi lyser grönt. Spela nu Scarecrow's Song och en fågelskrämma kommer förhoppningsvis dyka upp. Gör den inte det, flytta lite på dig och försök igen. Skjut sedan fågelskrämman med Hookshot och du kommer upp till honom. Titta sedan mot en plattform med vit markering och skjut Hookshot på denna markering för att komma dit. Detta är en hiss som tar dig upp till 4F och rum a. Just det lilla a.

Här inne (a) ska du bara fortsätta in i nästa rum (b) och klättra upp för gallerväggarna. En Gold Skultula hittar du här. När du klättrat upp för kommer du automatiskt till 5F och rum c. Kliv ut ur dörren för ett mycket stort runt rum (d). Du hittar en Gold Skultula på väggen i det stora hålet. Hålet leder förresten ända ned till rum M på 3F och om du har väldig otur rum C på 1F. Här inne (d) finner du också en skattkista, men den är omgiven av eld. Tryck på switchen och det försvinner men bara för en liten stund. För att hinna ska du göra så här. Tryck på switchen och spring sedan rakt mot tornet med vita markeringar. När du står precis framför backen här ska du skjuta med Hookshot på tornet ska du komma dit bort och sedan springa rakt mot skattkistan. Att använda Hookshot på kistan tycks ta alldeles för lång tid. Skattkistan innehåller förresten en enorm rupie värd 200. Nu är det bara att springa tillbaka till rummet med de rullande stenarna (K).

Nu är du färdig med det valfria och tillbaka i rummet med de rullande

stenarna (K). På plattformen bredvid kan du se en fet spricka. Sätt en bomb här och ett hål öppnar sig till 2F och rum I. Hoppa ned i hålet och befria en Goron här nere. Han kommer berätta om en dansande fiende som inte kan attackeras och dessutom får du en nyckel. Du bör ha en nu. Klättra uppför hålet igen och till de rullande stenarna (K). Tryck på switchen i närheten så befrias Goron i andra änden av rummet. Hoppa dit, ta nyckeln och lyss till tipset att om du ser ett ställe på kartan du inte kan nå, ska du spela okarinan och det har du redan gjort eller hur?

Gå nu tillbaka till rummet med gallret och eldväggen (N). Lokalisera den låsta dörren här och hoppa till den från gallret. Det ser ut som att det inte går, men det gör det. Då kommer du in i en liten korridor (O) vilken du bara ska igenom. Nu kommer du till ett cirkulärt rum som ligger precis ovanför rummet där Darunia stod (B). Här finner du alltså källan till den där pelaren, men det kommer vi till senare. Här finner du också en massa små pelare där eldväggar aktiveras när du går nära. Gå nära pelare för att se om det är en eldvägg där. Börja nu med att gå mot höger för den närmaste dörren. Kliv in och i denna lilla korridor (P) finner du kompassen så nu kan jag referera till väderstreck. Woo!

Gå tillbaka in i rummet med eldväggarna (O) och spring nu till den sydvästra delen, borta vid en stor pelare. I närheten borde du kunna se en låst dörr. Lås upp och du har inga nycklar kvar. På detta vis kommer du in i ett litet rum (Q) där du kommer se en inlåst Goron. Bry dig inte om honom nu utan spring bara till andra änden av rummet och gå ut. Nu är du tillbaka i rum O, men på andra sidan. På vänster sida har du en riktigt fet eldvägg. Du släcker den tillfälligt genom att trycka på switchen. Lär dig vägen mellan switchen och eldväggen innan du trycker på den för att komma igenom. Du måste till den vänstra sidan. När du kommit över till andra sidan av eldväggen är du blockerad från denna del av templet för ett tag. Dörren här är falsk så spräng den med en bomb (du hittar bomber i krukorna här) och gå sedan in i nästa rum (R).

Nu är det dags för en miniboss. Det är alltså honom du inte kan attackera. Ta fram Hookshot och sikta den på honom (akta dig för eldflammorna). Dra sedan ut honom ur hans eldkostym och han kommer inte se så imponerande ut. Sedan ska du slå honom fyra gånger med svärdet (två ifall du har Biggoron). Han kommer springa så försök hela tiden möta honom på andra sidan. Tar du för lång tid på dig eller har träffat honom fyra gånger hoppar han in i eldhavet igen. Upprepa denna process tre gånger vilket betyder att du måste träffa honom tolv gånger med svärdet. Efter striden kommer plattan som det brann på att fungera som en hiss till 4F och rum S.

Väl på 4F (S) ska du bara in i nästa rum (T) och klättra uppför gallret. Du kommer hitta ett flamberat galler och en switch förstås. Sätt en bomb på switchen och klättra uppför gallret precis som förra gången och vips är du uppe på 5F och rum U. In i nästa rum (V) och du befinner dig i ett stort cirkulärt rum. Här inne finner du faktiskt bara en sak - resten är bara plattformar, stenar och sådant. Ställ dig på switchen så släcks elden kring en stor skattkista. Spring sedan ganska snabbt på den lilla stentrappan som leder dit. Råkar du ramla ned på innersidan kommer du falla ända ned till rum Q på 3F, fast jag är övertygad om att du lyckas ta skattkistan.

Du får Megaton Hammer, vilken jag brukar referera till som "hammaren". Tyvärr är det inte starkare än mästarsvärdet och bland det slöaste på denna jord. Den ser ganska tuff ut, dock. Med denna kan du slå ner rostiga switchar, slå på vissa plattor och slå sönder bruna stenar och statyer. Toppen! Hoppa ned till ingången av rummet (V) och du kan se en speciell platta med ett ansikte nära dörren. Slå på det och hoppa ned till våningen under. Du hamnar på 4F (W).

Här inne (W) ska du bara gå fram till stayn och slå på den med hammaren från

sidan. Då visar sig en dörr och du kan gå in i nästa rum (X). Du kommer nästan omedelbart bli anfallen av fladdermöss här så var försiktig. Skjut dem och slå inte sönder lådorna längre bort. Du kommer nu se en till platta med ett ansikte på. Slå den med hammaren och en trappa bildas med en blå switch allra längst ned. Plocka på dig en låda och ställ den på den blå switchen så att du kan gå in i nästa rum (Y). Sista rummet på 4F nu. Här kommer du bara hitta en sådan där skojig platta. Slå på den och du kan nu hoppa ned till 3F och rum O, rummet med eldväggarna.

Plattan du slog ner har nu bildat en trappa till en rostig switch. Vänta med den och använd hammaren för att slå ned den jättestora plattan här uppe. Nu när du slagit på den så kommer det bildas en bro till bossrummet i rum B. Hoppa inte ned riktigt än utan slå nu med hammaren den rostiga switchen bredvid gallerdörren. Den kommer öppnas och du kan gå in (Q). På andra sidan av detta rum (Q) kan du se ett ljusblått block. Spela Song of Time för att flytta på det (detta kunde du gjort långt tidigare) och du kan se en till rostig switch. Slå ner även detta med din hammare och vips så öppnas celldörren till Goron. Han kommer berätta för dig om en staty du kan slå bort i ingångsrummet (A) och dessutom får du din sista nyckel.

Nu är det förstås dags att gå tillbaka till templets allra första rum. Rum A på 1F. Innan du gjort det, var säker på att du slagit ned den enorma pelaren i rum O och för att komma ned är det förstås bäst att hoppa efter denna pelare så landar du i bossrummet (B), rummet väster om ingångsrummet. När du är i ingångsrummet (A) ska du gå till den lilla statyn öster om trappan och slå bort den med hammaren. Lås upp dörren den dolde och gå in i nästa rum (Z).

Här inne (Z) ska du besegra alla fiender. Det är inte särskilt svårt, var lite viking och slå hejvilt. När du besegrat dem kan du gå in i nästa rum (Å) och du kommer se ett identiskt rum med ett annat. Akta dig för golvplattorna och besegra sedan Gold Skulltula bakom Like Like. Gå in i nästa rum (Ä) och du får slåss mot Flare Dancer, den dansande dären, igen. Besegra honom precis som förra gången, inget har förändrat. Efter striden får du en skattkista med bomber. Fortsätt nu in i nästa rum, slå ner switchen med hammaren och du har befriat den sista Goron. Han kommer bara säga åt dig att hjälpa Darunia och du kan sedan ta Big Key i den färgglada skattkistan. Följ gången för att komma tillbaka in i ingångsrummet (A). Gå nu in i rummet (B) till höger, hoppa på pelaren och lås upp den stora bossdörren. Bossdags.

Den Underjordiska Lavadraken VOLVAGIA

Nu är det dags för den mest destruktive bossen hittills. Gå fram till arenan och det är dags. Du kommer först få se draken innan han dyker ned i jorden igen. När han dyker upp ska du snabbt gå fram och slå honom i huvudet med hammaren. Vänta inte för länge eftersom du då får smaka på en farlig eldattack När Volvagia är behövd ska du hugga honom snabbt med svärdet. Detta måste du göra sex gånger om du hugger vanligt med mästarsvärdet. Mellan det att bossen visar huvudet kommer han flyga upp i luften. Ifall han förföljer dig ska du bara springa runt så att han missar; om han kastar stenar ska du bara titta på skuggorna efter dem. Efter ett antal träffar kommer draken finta dig. Spring inte fram bara för att det brinner ur ett hål, utan gör det när Volvagia verkligen dyker upp. Se bara till att akta dig för hans attacker och han är snart besegrad.

Efter striden får du en hjärtbit och sedan är det bara att springa in i det blå mojsset. Du kommer få se hur himmlen blir vacker ovanför Kakariko och sedan träffa Darunia. Förmodligen dog han då han stred mot Volvagia och återuppstod sedan som en sage. Du får nu Fire Medallion och detta är nästan slutet kapitlet. En valfri sak återstår. Du kommer återvända till Death Mountain

Crater. I detta område borde du ta dig till det sydvästra hörnet, nära gången till Goron City. Två bruna stenar blockerar en gång här. Slå sönder dem båda och kliv in. Du kommer till en stor fe som kommer fördubbla din magimätare. Mycket praktiskt.

=====
 = 4.6 Water Medallion =
 =====

Zora's Domain

Så var det dags att intaga sig nästa medaljong. Du ska nu bort till Zora's Domain. Vandra österut till Zora's River, följ den till vattenfallet som du öppnar med Zelda's Lullaby. Väl i Zora's Domain kommer du upptäcka att hela området är djupfryst och inte en Zora i närheten. King Zora är också alldeles frusen och det är ju aldrig nyttigt för hälsan. Honom ska vi tina upp lite senare. Spring förbi King Zora och ut till Zora's Fountain, där Jabu-Jabu tidigare låg. Det är inte särskilt Bahamas över det här stället heller, men du kan urskilja rinnande vatten ialla fall. Tittar du mot norra delen av området kommer du kunna se ett stort grotthål. Hoppa på isflaken som leder dig till dig dit och du kommer in till Ice Cavern, ett ställe du måste gå till.

Ice Cavern

| | |
|---------------------|--|
| ----- | ----- |
| 1F | B. Gold Skulttula |
| | C. Kartan |
| ----- C | D. Hjärtbit, Kompassen, G Skulttula |
| E ----- | E. Gold Skulttula |
| ----- B ----- | F. Miniboss, Iron Boots |
| / ----- ----- | ----- |
| ----- ----- | |
| ----- ----- | Ice Cavern är en dungeon, men inte riktigt |
| F ----- D | som de andra. För det första är stället |
| ----- A ----- | mycket litet, för det andra finner du |
| ----- | ingen Big Key och för det tredje bor här |
| ----- | ingen konventionell boss. Föremålet du får |
| ----- | här är dock nödvändigt för att avancera i |
| ----- | spelet. Jag leder dig också till det val- |
| ----- | fria, ty det inte innebär ingen omväg. |

När du kommer in når du en liten hall. Fortsätt rakt på tills du kommer in i det första rummet (A). Här kommer du bekanta dig med Freezards, rummet är fullt av dessa djupfrysta fiender. Akta dig för isen och slå ihjäl dem fort med svärdet. Fortsätt sedan norrut mot nästa rum (B). Du kommer förresten alltid gå igenom korridorer mellan rummen, men här finns oftast bara istappar som du ska slå sönder eller undvika. Du har säkert också sett små röda isbitar, sådana som King Zora var frusen i. För dessa behöver du Blue Fire och det ska vi snart hämta. De röda isbitar du sett hittills är oviktiga dock.

I rum B ska du se upp för de snurrande issablarna och samla fem vita rupier för att kunna öppna dörren mot nordöst. Tre stycken finner du på marken runt issablarna och en annan bakom några istappar. Ovanför istapparna finner du en Gold Skulttula. Den sista rupiern ser du ovanför istapparna. Klättra upp till den gallerförsedda dörren och hoppa mot den. Då öppnas den gallerförsedda dörren och du kan fortsätta in i en korridor. Följ den och du finner någon fiende vilket följs av ett ganska stort rum (C).

Här inne (C) kommer du se många Ice Keese. Jag rekommenderar dig att skjuta ihjäl dem så fort som möjligt. Var också hela tiden försiktig med Freezards. Ungefär i mitten av rummet kommer du se en blå eld. Använd en flaska mot denna blåa eld och du får Blue Fire i flaskan. I rummet finner du en stor skattkista och en kruka, båda omgivna av röd is. Krukan innehåller 50 rupier och skattkistan kartan. Använd Blue Fire på båda om du vill. Fyll sedan på minst en flaska, helst två eller tre, med Blue Fire. Spring tillbaka till föregående rum (B), det med issablarna.

I det här rummet (B) la du säkert märke till att två av gångarna var täckta med röd is. Har du bara en flaska med Blue Fire, tina den åt öster, ditt vänster. Har du fler Blue Fire, tina båda. Gå sedan åt öster. Har du gått rätt kommer du till ett litet rum (D) med massor av istappar. Du finner en blå flamma här inne. Tina upp hjärtbiten åt vänster och tina upp skattkistan åt höger. Skattkistan innehåller kompassen och ovanför hjärtbiten finner du en Gold Skulltula. Fyll på en, helst fler flaskor med Blue Fire och återvänd till issablarna (B). Gå nu in i rummet som pekar mot väster, tvärs över rummet. Se till så att du har åtminstone en Blue Fire med dig när du går in i nästa rum.

Nu kommer du in i ett stort rum (E) med massor av vita rupier. På sydvästra väggen hittar du förresten en Gold Skulltula. För att få alla rupier måste du skjuta på blocket. Nu kommer jag beskriva åt vilka vädersteck du ska skjuta den. Titta på kartan i nedre högra hörnet, så ser du vart är riktad. Skjuter du ner blocket i ett stup kommer den dyka upp på grundpositionen. Då kör vi. Knuffa blocket...

- Mot väster
- Mot norr, tina den infryssta första vita rupiern
- Knuffa ned blocket i ett stup så att den kommer tillbaka till start
- Mot söder, ta den andra rupiern
- Mot väster, ta den tredje rupiern, spela Song of Time så att block dyker upp. Klättra på dessa till den blåa flammen och fyll på minst en flaska
- Mot norr, ta den fjärde rupiern
- Mot öster, ta den femte rupiern, dörren öppnas
- Mot söder, kliv ut

Nu kommer du än en gång ut i en korridor. Tina de sista röda flammorna (krukorna innehåller inget speciellt) och gå in i nästa rum (F). Här kommer du få möta en White Wolfos. Det är precis som en vanlig wolfos så vänta tills den slår och därmed vänder sig om och hugg den sedan i ryggen för en snabb likvidering. Efteråt dyker en skattkista med Iron Boots. Sätter du på dig Iron Boots går du jättelångsamt och dessutom kan du gå på havsbotten. På havsbotten kan du endast använda Hookshot som vapen. Strax förefter dyker den konstiga Sheik fram för ännu ett gayigt möte med dig. Du får lära dig Serenade of Water, vilken warpar dig ända till Hylia Lakeside, precis ovanför Water Temple. Bakom skattkistan finner du en liten vattenpöl. Hoppa ned där och sätt på dig Iron Boots så kommer du tillbaka till första rummet (A).

Innan du lämnar Ice Cavern ska du se till att du har två eller åtminstone en flaska med Blue Fire. Ta med dig denna bort till den infrusne kungen och tina upp honom. Som belöning kommer du få Zora Tunic, en blå tunika som gör att du inte behöver andas under vattnet. Denna är nästan ett måste i Water Temple. Har du en till Blue Fire kan du använda den på dörren till affären i Zora's Domain som också är frusen. Här kan du visserligen också få Zora Tunic, men då kostar det dig 300 rupier.

Har du Iron Boots och Zora Tunic ska du genast spela Serenade of Water så att du kommer till Lake Hylia. Som du ser är inte detta ställe heller vad det en gång var. Water Temple har sin utgång precis nedanför ön som du warpats till.

Sätt på dig dina nya järnstövlar och hoppa ned i vattnet. Det är inte många föremål du kan använda i vattnet, men Hookshot är ialla fall ett av dessa. Leta upp den stora gallerporten och du borde kunna se en blå markering ovanför ingången. Skjut med Hookshot på denna blå sak och dörren öppnas. Sedan är det bara att kliva in i templet. Förresten, innan du går in i Water Temple, borde du verkligen se till att fixa Biggoron Sword. Läs om det i avdelningen om masker och byteshandeln i denna guide. Processen är mycket omständig, men det finns en fiende här inne som annars är mycket omständig. Alternativt borde du köpa åtminstone en Green Potion i Kakarikos Potion Shop. Har du inte uppgraderat din magimätare bör du köpa fler.

Water Temple - Vattentemplet

| | |
|--|--|
| <pre> 3F _ P_ _ _ O U _____ _ _ _ _ _ _ _ N _ A_ C_ _ _ - _M_ - J -\ _ L _____ D - E </pre> | <pre> A. Feer, trekraftsymbol B. Nyckel C. Kompassen D. Trekraftsymbol, nyckel E. Kartan F. Nyckel H. Nyckel I. Gold Skulltula J. Trekraftsymbol, Gold Skulltula K. Nyckel M. Gold Skulltula O. Miniboss P. Tempelföremålet, G Skulltula, nyckel Q. Gold Skulltula T. Big Key, feer U. Till bossen </pre> |
| <pre> 2F_ P ___ _ ___ ___ N _ A_ C ___ - _M_ L J -/ _ _ _____ D_ B ——/ </pre> | <pre> Som du kan se följer inte denna karta tidigare mönster. Rum som befinner sig på fler än en våning får samma bok- stavs-beteckning. Water Temple må vara ett fascinerande och oerhört smart tempel, men det är också mycket kompli- cerat med ett rörigt kartsystem. Min karta är förstås jätterörig, men jag hoppas att du kan se vad den förest- äller. Då sätter vi igång. </pre> |
| <pre> 1F_ P ___ _ T S R ___ ___ _ \ Q H_ \- _ G _ ___ A_ M_ \- J -\ _ _____ \- D_ - F I_ ——/ </pre> | <pre> När du först kommer in i templet ska du ta av dig Iron Boots och du når det centrala rummet på 3F (A). Detta rum sträcker sig över 2F och 1F, vilket många andra rum också gör i detta tem- pel. Från ingången ska du gå till höger så att du når den östra gången. Spring in hit och du kommer nå ett håll i golvet. Sätt på dig Iron Boots och hoppa ned. Följ gången tills du hittar ett block som kan dras i. Nu befinner du dig på 2F och i rum B. Dra i detta block tills det tar stopp. Detta är en förberedelse för en senare grej. Gå nu </pre> |

| | | |
|----|--|--|
| | | tillbaka till det centrala rummet på |
| B1 | | 3F (A). |
| | | |
| | | När du kommer hit igen ska du sätta på |
| | | dig Iron Boots och sjunka ned till |
| | | gången precis under den du befann dig |
| | | i. Följ denna gång, vilken ligger på |
| | | 2F tills du når ett par Stingerfiender |
| | | (C). Besegra dem lättast med Hookshot. |
| | | Flyt sedan upp till våningen ovanför, |
| | | där du finner en skattkista omgiven av |
| | | vatten. Ställ dig vid skattkistan och |
| | | skjut en pil på switchen i andra änden |
| | | av rummet och vattenskölden försvinner |

På så vis får du kompassen. Spring nu tillbaka ut till det centrala rummet (A) igen och flyt ned till botten. Nu befinner du dig på 1F och du har en gång åt vardera håll. Gå till den östra gången, den med två släckta facklor.

Följ korridoren här inne och du kommer träffa Ruto (D), Zoraprinssessan. Hon ber dig förstås hjälpa henne med att ha ihjäl monstret i templet och dessutom är hon lite besviken på din sena ankomst, sju år. Hon säger åt dig att följa efter henne, så ta av dig skorna och gör det. Flyt upp till ytan och du når 3F men Ruto är putsväck. Här uppe (D) borde du kunna se ett trekraftsmärke. När du spelar Zelda's Lullaby vid ett sådant märke höjs eller sänks vattennivån. Detta märke sänker vattennivån till 1F, medan det finns två andra som ändrar den till 2F respektive 3F. Spela Zelda's Lullaby framför detta märke och vattenytan skjunker rejält. Gå nu in i rummet alldeles bredvid (E).

Här inne (E) möter du fyra Spikes. Slå ihjäl dem snabbt med svärdet så får du en skattkista med kartan. Gå tillbaka in i föregående rum (D) och hoppa rakt ner till 1F där du mötte Ruto. Här ska det nu vara torrt. Du borde kunna se en dörr med galler och två släckta facklor här. Antingen använder du Din's Fire för att tända dem eller också skjut pilar genom den tända facklan. När facklorna är tända öppnas dörren och du kan gå in i nästa rum (F). Här möter du tre stycken Shell Blades. Slå eller skjut dem när de blottar sitt innandömma. Har du Biggoron Sword kan du slå sönder dem ockedera. Efter striden får du din första nyckel.

Gå nu tillbaka till centrala rummet (A) och gå till västra väggen av rummet. Här kommer du se ett block som blockerar gången. Skjut på blocket tills det faller ned och sätt sedan på dig järnskorna för att följa efter i vattnet. Följ gången och du kommer strax upp till 1F igen och rum G. Här inne finner du en spindel och en vattenståle. Slå på switchen och du kan hoppa på vattenstrålen så att når andra änden av rummet. Gå ut genom dörren och du kommer in i ett annat rum som är detsamma för B1 och 1F (H).

Vattnet här (H) är väldigt strömt så ta det försiktigt. Simma i vattnet tills du befinner dig ovanför röret i bortre änden av rummet. Sätt då på dig Iron Boots så att du sjunker ner på röret. Titta mot drakhuvudet och du borde kunna se en switch i det. Skjut med Hookshot på denna switch och en port kommer öppnas. Använd Hookshot på markeringen bredvid portren för att snabbt komma dit innan den stängs. Strunta i musslorna utan ta av dig järnskorna på en gång så att du kommer upp till ytan meddetsamma. Här finner du ännu en nyckel, alltså den andra. Slå på switchen för att dra upp gallret igen. Arbeta dig nu tillbaka till det centrala rummet igen (A).

Väl i det höga centrala rummet (A) igen ska du fundera på om du vill ha en Golden Skulltula. Vill du inte ha den, hoppa över detta stycke. Vill du ha den ska du ta gången som leder mot söder. I slutet av denna gång finner du

sprucket golv vilket du ska spränga med en bomb. Sätt på dig Iron Boots och följ sedan gången samtidigt som du besestrar några fiender. Du kommer hamna i ett avlångt rum (I) med en switch framför dig. Även detta rum täcker både 1F och B1. Tryck på switchen och använd sedan Hookshot på den vita markeringen under drakhuvudet. Gå fram till porten längst bort och slå på den med Biggoron Sword eller gör en virvelattack med det vanliga svärdet (håll B-knappen intryckt). Då kommer en annan switch aktiveras och du får Skulltulan. Gå tillbaka till det centrala rummet (A) igen.

I det centrala rummet (A) kanske du har sett ett torn i mitten. Detta ska du in i nu. På 1F hittar du den låsta dörren. Lås upp och du har en nyckel kvar. I själva tornet (J) ska du gå till andra väggen och sedan använda Hookshot för att ta dig upp till 2F och ett trekraftsmärke. Spela Zelda's Lullaby och vattennivån kommer höjas till 2F. Lämna inte tornet (J) riktigt än, utan sätt på dig Iron Boots och sjunk ner till 1F. Här kommer du märka att en av plattformarna följt med vattennivån vilket gör att ett hål öppnats under den. Hoppa ned i hålet och följ gången så kommer du in i en liten vattenfylld kammare (K)

I detta rum (K) finner du en kristallswitch. Slå på den och massor av fiender kommer dyka upp. Ställ dig långtifrån och ha ihjäl dem systematiskt med ditt Hookshot. När alla är besegrade kommer ett annat galler i taket dras åt sidan. Ta av dig järnskorna och flyt upp till detta galler. Här finner du ännu en nyckel. Nu bör du ha två stycken igen. Simma eller vandra tillbaka in i tornet (J) och gå ut genom dörren på 2F. Nu ska vattennivån ligga på 2F och du är tillbaka i det centrala rummet (A). Ta på dig järnskorna igen och sjunk ned till 1F. Gå in i den östra gången här nere, den med släckta facklor. Spring genom gången och du når rummet där du träffade Ruto (D). Ta av dig järnskorna och flyt upp till 2F där du borde kunna se en spricka i en vägg. Spräng väggen med en bomb och hämta en till nyckel i skattkistan. Nu ska du ha hela tre stycken. Leta dig tillbaka till det centrala rummet (A).

Väl i det centrala rummet (A) igen ska du simma upp till ytan på 2F och låsa upp dörren som leder österut. Detta går endast om vattennivån ligger på 2F. Nu ska du ha två nycklar kvar, gå in genom dörren. Här inne (L) hittar du en vattenstråle och en kristallswitch. Dessutom kommer en Blue Tektite hoppa ned till dig. Slå den gul och blå innan du gör något annat. Ställ dig sedan på vattenstrålen och skjut switchen så kommer du upp till 3F. Gå bara ut genom dörren här uppe. Nu kommer du tillbaka till centrala rummet (A), men du hamnar vid ett annat oåtkomligt trekraftsmärke. Spela Zelda's Lullaby för att höja vattennivån till 3F.

Har du två nycklar kvar ska du på 3F i det centrala rummet gå till den låsta dörren som väntar österut och låsa upp den. Sedan bör du ha en nyckel kvar. Rummet du kommer in i (M) är mycket djupt. Tittar du på kartan kan du se att det täcker alla fyra våningar. Du kan se en Gold Skulltula, men ej ta den riktigt än. Hoppa ned till den nedersta plattformen och skjut sedan mot de övriga med Hookshot för att sakta klättra upp för en åt gången. Du måste träffa markeringen på plattformen i fråga för att kunna dra dig upp till den och dessutom måste du vara någorlunda snabb. När du nått andra änden av rummet ska du låsa upp dörren med din sista nyckel. Vips är du inne i nästa rum (N).

Här inne (N) kommer du stöta på ett litet pussel. Börja med att skjuta ned alla Blue Tektites med din pilbåge eftersom att de annars kan störa dig. Skjut sedan på kristallswitchen och vattennivån kommer höjas. Dessutom kommer vita markeringar dyka upp i drakstatyer.

- Använd Hookshot för att dra dig till den närmaste statyn.
- Skjut på switchen igen för att sänka vattennivån
- Dra dig till plattformen vänster om nästa drakstaty
- Hoppa över denna drakstaty

- Höj vattennivån
- Dra dig till sista drakstatyn
- Sänk vattennivån
- Ställ dig på den sista drakstatyn och höj vattennivån

Besegra de sista fienderna, använd Hookshot för att komma över taggarna och gör dig sedan bered på en minibosstird som kan vara svår. Se till att du antingen har Biggoron Sword eller också minst en Green/Blue Potion och en full magimätare. Som sagt kan du köpa Green Potion i Kakarikos Potion Shop. Hur du får Blue Potion och Biggoron Sword kan du läsa i avdelningen om byteshandel. Måste du lämna Water Temple tillfälligt sätt ut en Farore's Wind-warp i det här rummet (N) så att du snabbt kan återvända.

När du är färdig med förberedelserna ska du gå in i rummet därefter (O) för att komma in i en vidsträckt och mycket vacker sal. Spring först bort till andra sidan rummet och sedan till trädet i mitten. Till din shock och förtjusning kommer du träffa Dark Link, din mörka motsvarighet, alltså en direkt hyllning till Zelda II. Han kommer inte börja attackera dig förrän du har försökt attackera honom. Problemet är att det är mycket svårt att träffa honom med vanliga attacker så vitt jag vet. Visst går det, men han kontrar i princip allt och det kan kosta dig massor av hälsa. Väljer du att bekämpa honom med mästarsvärdet ska du använd horisontella och vertikalla hugg om vartannat och hugga mycket snabbt och frenetiskt. Du får absolut inte göra hoppattacker eftersom att han då undviker och utdelar samma attack. Du får heller inte göra stickattacker, ty då ställer han sig på ditt svärd och hugger dig. För att klara denna strid på sålunda vis måste du förmodligen ha väldigt mycket energi och gärna en fe.

Har du Biggoron Sword blir det däremot inga som helst problem. För att träffa honom ska du Z/L-fokusera honom och sedan trycka uppåt medan du hugger. Då sticker du honom och det går igenom hans sköld. Biggoron Sword kan man inte stå på! Då krävs det bara fem attacker och han är borta. Dessutom fungerar horisontella hugg då och då likväl. Har du inte Biggoron Sword ska du använda Din's Fire. Denna måste du använda tio gånger på honom och trots att han försöker försvara träffas han. Har du uppgraderat din magimätare i Death Mountain Crater kan du använda Din's Fire åtta gånger om mätaren är full. Därför måste du dricka en Green eller Blue Potion när mätaren är tom om du bara vill använda Din's Fire vill säga. När striden är slut kommer rummet göra en förvandling jag finner estetiskt imponerande än idag och du kan gå in i nästa rum(P).

Här inne (P) ska du öppna skattkistan för att få föremålet Longshot. Denna sak är en uppgradering till Hookshot och mycket längre. Nu kan du hämta Golden Skulltulas i rummen J och M, men gör det senare. Bakom Longshots skattkista finner du ett tidsblock. Spela Song of Time för att ta bort det och hoppa sedan ned i hålet. Du kommer hamna i en undervattensflod (fortfarande P). Här ska du akta dig för undervattenströmmar för de tar dig tillbaka till Longshot-skattkistan. Hoppa ned i floden utan Iron Boots och låt den ta dig med. När du ser en Golden Skulltula ska du däremot sätta på dig skorna och sedan använda Longshot från vattnet.

Fortsätt följa floden utan Iron Boots tills du når ett par plattformar (P). I krukorna hittar du feer, men det är på den andra plattformen du ska stå. Skjut en pil på ögat och ett galler kommer höjas och visa en skattkista för dig. Skjut dig till skattkistan med Longshot innan gallret stängs och inkassera en nyckel. Nu ska du bara ha en i ditt förråd. Följ gången tills du når nästa rum (G) och du borde lägga märke till att du har varit här förut. Nu ska du bara gå tillbaka till det centrala rummet (A). Det är bara raka vägen.

När du når centrala rummet (A) kommer vattennivån ligga på 3F. I början sa jag åt dig att följa den östra gången på 3F tills du hittade ett block på 2F (B).

Detta block skulle du dra ut tills det fastnade. Har du inte gjort detta, ska du göra det nu. Sedan ska du sätta tillbaka vattennivån på 2F. För att göra detta ska du först ner till 1F och följa den östra gången till rum D. Flyt upp till toppen av rummet där du sänker vattenytan. Spring sedan in i tornet (J) och höj vattennivån till 2F. Hämta en Gold Skulltula där ifall du vill. Gå sedan ut till centrala rummet (A) på 2F.

Titta mot den södra gången i centrala rummet (A) på 2F. Där finner du ett galler och ett öga under. Skjut en pil på ögat och använd sedan Longshot för att dra dig under gallret innan det fälls ner igen. Följ sedan gången bakom gallret och du borde se ett block blockera din vägg (B). Knuffa iväg det och du kan komma åt en skattkista med din sista nyckel. Nu ska du ha två stycken. Nu ska du springa tillbaka in i centrala rummet (A) igen. Du kan inte ta vägen du kom ifrån utan du måste ta den andra och använda Longshot för att komma upp därifrån.

Väl i det centrala rummet (A) ska du sätta på dig Iron Boots igen och sjunka ner till 1F (nu spelar inte vattennivå någon roll). Spring nu in i gången som vätter åt norr och följ den tills du når ett rum (fortfarande A faktiskt). Använd Longshot för att ta dig upp och använd den igen för att ta dig till den låsta dörren bortom taggarna. Lås upp dörren med din nästsista nyckel och gå in i nästa rum (Q). Här kommer du se sex stycken Tektites och en massa rullande stenar. Strunta i Tektites och se bara till att simma snabbt över till andra sidan så att du kan gå in i nästa rum (R).

Detta rum (R) bebos av ett halvt dussin Stingers. Dessa nästan måste du ha ihjäl på en gång annars ställer de till med problem. Z/L-fokusera dem när du står ovanför bassängen och ha ihjäl dem med Longshot. Hoppa sedan ner till bassängen och spräng de båda spruckna väggarna som pekar söderut. Dessa bildar en sluten gång med ett block som täcker. Detta block ska skjutas ned till switchen på bassängens botten. Börja med att gå in i den sydvästra gången och skjut blocket till dess slut, gå sedan till andra sidan och dra den en bit. Gå slutligen runt igen och knuffa den tills den hamnar på switchen i vattnet. Då kommer vattennivån i rummet höjas och du kan gå ut genom den västra utgången.

Nu når du ett nytt rum (S) med vattenstrålar och spindlar. Tryck på switchen och båda dörrarna öppnas samtidigt som vattenstrålarna höjs. Hoppa försiktigt men rapt från stråle till stråle tills du når andra sidan och kan gå in i nästa rum (Q). På så vis kommer du tillbaka till rummet (Q) med sex Tektites och rullande stenar, fast på en helt annan plats. Du kan se en Gold Skulltula där det finns ett vattenfall. Ta den med Longshot. För att fortsätta måste du hoppa ned i vattnet under vattenfallet. Sätt på dig Iron Boots och hoppa hit. Var försiktig med stenarna. Följ sedan gången tills du når en låst dörr. Lås upp med din sista nyckel och kliv in (T) för att hämta Big Key. Feer finns i krukor om det skulle vara nödvändigt. Nu ska du vandra hela vägen tillbaka till det centrala rummet (A). Följ stenarna i rum Q för en genväg.

När du än en gång har nått det centrala rummet (A) borde vattennivån ligga på 2F. Gå in i rummet som vätter mot väster på denna våning och fortsatt mot trekraftsmärket i rum A på 3F för att höja vattennivån till 3F igen. Vill du ha en Skulltula du kanske missat ska du gå tillbaka till rum M, annars ska du i rum A titta mot norr. Ligger vattennivån på 3F borde du se en drakstaty du kan använda Longshot på. Bakom drakstatyn finner du en dörr och två krukor med feer i. Gå genom dörren och du kommer se bossdörren uppför en backe. För att komma förbi de tre spikfällorna ska du gå till den vänstra sidan. Spring uppför backen precis efter att den första taggsaken passerat och du borde kunna ta dig förbi alla. Nu kan du äntligen möta bossen.

Nu är det dags för en tämligen tam boss, särskilt om man jämför med vad du tidigare stod inför. Hoppa ut till pelarna i bassängen och amöban kommer dyka upp. Strategin är ganska enkel. Han kommer först virvla omkring lite grann. Snart kommer han kasta en av sina tentakler mot dig och träffar den dig för-lorlar du massor av energi. Håll dig därför rörlig hela tiden, men se upp för taggarna runt arenan. Kastar han upp en tentakel och missar, då kommer själva kärnan vandra fram och tillbaka. Då har du din chans att Z/L-fokusera den och sedan dra den till dig med Longshot. Därefter ska du slå den med svärdet många gånger. Nio gånger tar det med mästarsvärdet och hälften med Biggoron. Mer komplicerat är det inte. Morpha kommer förresten få fler tentakler när han blir svagare. Plocka sedan upp hjärtbiten och gå in i det blå.

Du kommer sedan få träffa Ruto igen. Du får Vattenmedaljongen och hon tycks inse att ni inte kan gifta er. Det är förresten alldeles för konstigt. Du kommer sedan tillbaka till Lake Hylia som vattenfylls till sin forna höjd igen. Du får dessutom träffa Sheik igen, eftersom Ruto ville framföra ett tack till honom. Jag tänkte delge dig en snabb grej som egentligen inte är nödvändig just nu, men ett krav senare. Ställ dig på den lilla bruna plattan här på ön och vänta på gryningen. När solen går upp ska du skjuta en pil rakt mot solen och Fire Arrow kommer bildas. Den hämtar du på ön längre ut och om du vill kan du spela Scarecrow's Song för att komma ut dit fortare. Nu är det slut på detta kapitel.

=====
= 4.7 Spirit Medallion =
=====

Kakariko Village - Kakariko By

Jag var väldigt osäker på om jag skulle placera Shadow eller Spirit Medallion först. Det kan vara mer praktiskt att ta Shadow först, men spelet placerar Shadow Medallion och Nocturne of Shadows sist. Dessutom kan du nå Spirit Temple bara du har rätt föremål medan du inte kan nå Shadow Temple förrän du verkligen har klarat både Forest, Fire och Water Temple. Därför hamnar Spirit först i denna guide. När du åtminstone har fått Longshot från Water Temple ska du gå till Kakariko Village. En sekvens kommer fram om du klarat nyss nämnda tempel. Om du inte gjort detta, hoppa över följande stycke.

När du klarat både Fire Temple och Water Temple ska du gå till Kakariko Village och en sekvens kommer sätta igång. Du kommer se hur Sheik stirrar ner i brunnen och ser riktigt ond ut. En mystisk varelse kommer sedan dyka upp och klå på dig och Sheik. Därefter kommer Sheik lära dig Nocturne of Shadows, det enda sättet att nå Shadow Temple. Innan du går in dit måste du dock ha ett föremål som finns nere i Kakarikos brunn. Den kan du inte nå som vuxen utan bara barn, men det krävs dock lite förberedelser.

Se efter om du lärt dig Song of Storms. Har du inte gjort det ska du gå in i byns väderkvarn (som vuxen). Här sitter en lustig nisse med en spellåda. Visa honom okarinan och han kommer lära dig Song of Storms. En ung kille spelade den för honom för sju år sedan och gjorde väderkvarnen alldeles för snabb. Det var du fast du inte gjort det ännu. Riktigt orealistiskt, såvida vi inte ska dra in kvantfysik i det hela, vilken en annan guideskrivare gjorde i en Final Fantasy VIII-guide. Hursomhelst, eftersom att du har gjort det, fast du inte gjort det, måste vi åka tillbaka i tiden och få det gjort annars är det inte gjort här... just det.

Warpa till Temple of Time och sätt tillbaka mästarsvärdet. Gå som barn tillbaka till väderkvarnen i Kakariko, spela Song of Storms för nissen med spel-

lådan och brunnen kommer dräneras på vatten. Gå ut ur väderkvarnen och hoppa ned i brunnen. Bered dig på en liten dungeon som barn.

Bottom of the Well - Längst ner i Brunnen

| | |
|---|--|
| <pre> ----- B1 _c_____d____ _____ _ _ _ _ _ I _____ _ K _ Lf _ J e _____ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ F b a __ _____ _ _ _ _ _ _ _ __ _ _ _ _ _ _ A _ C _____ _ ----- B2 _ H _ E G _ _ __ _ _ _ _ _ _ _ __ _ _ _ _ _ _ _ ----- B3 c d/ \ f/ ___/e __a _/ bD _____/ _____ ----- </pre> | <pre> ----- A. Skattkistor med nyckel, nyckel, kompassen, Deku Nuts, Deku Nuts, blå rupie/Deku Shield samt Gold Skulltula, till rum B, D, G, H B. Skattkista med bomber, till rum A C. Dungeonskatt, gul rupie, miniboss D. Kartan, till rum E E. Till rum D, F F. Till rum E G. Bombchus, till rum A H. Kista med Rec Heart, till rum A I. Nyckel J. Blå rupie/Deku Shield, till rum D K. Gold Skulltula L. Gold Skulltula, till rum D När du faller från rum A eller J hamnar du i rum D. Gemenerna visar var hålen finns och var du hamnar. ----- __ _ _ _ _ _ _ _ __ _ _ _ _ _ _ _ ----- Nu ska vi direkt gå till Dungeonföre- målet så kan du efteråt ta ställning till om du vill öppna alla andra skatt- kistor eller ej. När du först kommer in i detta lite småläskiga ställe ska du börja med att krypa genom hålet. Du kommer befinna dig i rum A ett bra tag. Fortsätt sedan framåt och akta dig för Skulltulan i taket. Du kommer se en återvändsgränd och ett skelett som säger åt dig att leta efter "sanningens öga". Spring rakt igenom väggen efter- som att den är ickesolid. Du kommer </pre> |
|---|--|

fortfarande befinna dig i rum A och lägg märke till att det är översvämmat. Det finns gömda hål i golvet både här och var i rum A så gör precis som jag säger. Följ vattenrännan hela väggen runt rummet, på vilken sida som helst. Avvik inte utan fortsatt tills du hittar ett stort trekraftsmärke nära vattenflödet. Spela Zelda's Lullaby på trekraftsmärket och vattnet kommer försvinna. Följ den nu torra rännan tillbaka till där du gick rakt igenom en vägg och du kommer se en liten grop här. En skattkista med bomber ligger i denna grop (B) och även ett litet hål du kan krypa i. Kryp genom hålet till andra sidan, men se upp för Skulltulan. Fortsätt och du kommer se en dörr. In igenom dörren för en minibosstrid (C).

Dead Hand heter killen du ska göra dig av med. Han är en vit slemhög som ser allmänt otrevlig ut. Han dyker inte upp förrän du låter dig fångas av en arm. När han dyker upp ska du trycka upprepade gånger på en knapp (gärna B) och handen kommer släppa. Stå en bit ifrån händerna och fokusera på bossen. Nu gäller det för dig att stå riktigt nära bossen och han släpper ned sitt huvud. Slå honom hårt med svärdet och han försvinner. Upprepa processen tills han dör vilket borde vara efter tio vanliga träffar. Som belöning får du Lens of Truth. Med detta föremål kan du se den riktiga sanningen. Transparenta väggar försvinner och du kan se allt osynligt. Medan du har den framme förbrukar den

dock magi så var försiktig. Använd Lens of Truth för att se en skattkista bakom den där du hittade föremålet. Då får du en gul rupie värd 200. Nu har du tagit allt du måste i Bottom of the Well och kan gå upp igen. Fortsätt läsa om du vill ha alla skattkistor, skulltulas, karta och kompass. Scrolla ned till rubriken "Gerudo's Fortress" om du är ointresserad.

Så du är intresserad? Gå då tillbaka till det stora rummet på B1 (A) för nu ska vi leta upp kartan. Rum A är mycket stort och täcker en hel del, det ska du ha klart för dig. Här finns också massor av transparenta väggar. Ta fram Lens of Truth och leta dig till mitten av rummet. Här borde du kunna se en massa blod, två stycken korsade stockar och ett hål under dem. Hoppa ned i detta hål och du kommer hamna på B3 i rum D. Du faller igenom hålet och du landar på en brygga med rupier. Hoppa ned på marken och du borde kunna se en hel del vita rupier, en zombie och en massa gångar. Följ gången med faclor, spräng stenarna och du borde kunna se en till zombie och en stor skattkista. Öppna skattkistan och du får kartan. Ifall du ramlar ned i andra hål på B1 kommer du hamna i de andra gångarna på B3. Bara så du vet.

Gå nu tillbaka till stället med de vita rupierna och samla de tre som ligger i den läskiga lilla dammen. Klättra uppför stegen och du når B2 och rum E. Här finner du den fjärde rupien. Klättra upp för nästa stege till B1 (F) och ta den sista så öppnas dörren bredvid och du kommer tillbaka till det stora centralrummet på B1 (A). Ta fram Lens of Truth och spring längst den västra väggen. På höger sida borde du kunna se rakt in i en cell där en stor skattkista ligger. Här i finner du kompassen. Akta dig för hålet bredvid. Fortsätt nu till det nordvästra hörnet av samma rum (A) och du kommer hitta ett hål med en jordhög bakom. Spräng denna jordhög med en bomb och en skattkista med Deku Nuts dyker upp.

Följ nu gången runt rummet tills når den ickesolida väggen som leder dig ut ur Bottom of the Well. Här borde du finna en likadan jordhög som sist. Spräng den och du kan hoppa ned till B2 och rum G. Här finner du bara en skattkista med Bombchus (robotmöss som sprängs), så klättra upp igen till det stora rummet (A). I de sydvästra och sydöstra hörnen av rummet (A) kan du hitta små fack om du använder Lens of Truth. I båda dessa fack finner du nycklar. Nu har du två stycken.

När vi ändå är inne i dessa tag kan vi lika gärna ta och hämta ännu en. Tryck på start och titta på kartan. På 1F kan du se ett rum längst åt väster på B1. Spring nu mot detta rum och du kommer hamna på B2 i rum H. Här finner du en skattkista med ett enda Recovery Heart. Snålt. Klättra upp till dörren och gå in. Således kommer du in i ett ganska mörkt rum (I). Sex sarkofager finner du och en mumie har redan krälat ur. Dessa är ganska irriterande eftersom att de paralyserar snabbare än zombierna. Spela Sun's Song ifall du får problem. Nu ska du tända facklorna med Din's Fire. Inte gärna alla på en gång eftersom att du då kan få problem med fienderna. Du finner en nyckel och fladdermöss i den övre vänstra, endast fladdermöss i den nedre vänstra och övre högra samt en till mumie i den mittersta vänstra. Nu bör du ha tre nycklar. Gå tillbaka till det stora rummet (A).

Här inne (A) ska du nu gå till det nordöstra hörnet och krypa in i det lilla hålet. Du hamnar framför en låst dörr vilken du ska passera. Två nycklar kvar. I följande rum (J) finner du en Beamos och en massa Fire Keese. Dessutom är det väldigt ihålligt. Ta fram Lens of Truth så att du inte faller. Kasta en bomb på Beamos och skjut ner fladdermössen med slangbellan. I rummet finns en skattkista som antingen innehåller en Deku Shield eller en blå rupie. Fortsätt in i nästa rum och hamnar i rum A igen, men bakom ett galler. Här finner du en Gold Skulltula, en Like Like och en skattkista som innehåller en blå rupie eller en Deku Shield (samma som förut).

Spring nu tillbaka till cellerna i mitten av rum A. I en av cellerna finns en liten skattkista du kanske ännu ej tagit. I den finner du bara Deku Nuts. I den andra fanns som bekant kompassen. I det här rummet (A) finner du två stycken låsta dörrar och du har ju två nycklar. Börja med den vänstra och du kommer in i ett rum (K) med målsökande krukor, en Deku Baba och en Gold Skulltula. Ta nu den andra dörren (L) och du hittar en massa fladdermöss och ett stup. Ta fram Lens of Truth och du kan se en bro över stupet. Gå på den och döda Gold Skulltulan längst bort. Nu är du äntligen färdig med Bottom of the Well, men kolla på kartan så att du har tagit alla Gold Skulltulas och skattkistor innan du går ovan jord.

Gerudo's Fortress - Gerudos Fort

Nu kan du välja på att fortsätta till Spirit Temple eller också ta Shadow Temple istället. Det spelar ingen större roll, men för att komma åt guiden till Shadow Temple måste du scrolla ned en bra bit. För att fortsätta till Spirit Temple gäller det för dig att bege dig till Gerudos Fortress via Gerudo Valley. Nu hoppas jag att du hämtat hästen Epona även om du inte måste. Bege dig ut på fältet och rid/spring västerut. Du finner Gerudo Valley väster om Hyrule Field, bortom det steniga området. Väl där kommer du upptäcka att bron är trasig. Antingen hoppar du över med Epona eller också använder du Longshot (du fick den i Water Temple) på markeringen på andra sidan ravinen.

På andra sidan ravinen kommer du träffa snickarnas chef som påstår att hans arbetare gått till Gerudo's Fortress för att bli tjuvar. Han ber dig skicka tillbaka dem ifall du ser dem. Fortsätt in i nästa område, vilket råkar vara Gerudo's Fortress. För enkelhetens skull kan du direkt gå fram till en av de fagra Gerudokvinnorna för att bli kastad i deras fängelse. Det blir enklare att förklara så här.

Väl i fängelsecellen ska du ta fram ditt Longshot och sikta det på taket i det lilla fönstret. Då kan du stå i fönsterkarmen och få en uppsikt över fortet. Ta fram din pilbåge och skjut mot den närmaste Gerudovakten. Hon kommer bara svimma och vakna upp nästa gång du kommer ut. Hoppa ned till marken och gå in i den närmaste gången. Nu kommer du in i själva fortet och strax till en fängelsecell där en snickare sitter fänglad. Gå fram och tala med honom och en speciell fiende kommer dyka upp: en kvinnlig Gerudovakt med dubbla sablar.

Denna tjej ska du vara försiktig mot - hon är både vig och snabb. Vanliga attacker biter inte särskilt väl på henne eftersom att hon antingen hoppar undan eller blockar. Försök istället hoppa undan från hennes attacker och snabbt kontra med en egen kraftfull attack. Biggoron Sword rekommenderas eftersom att den vackra har ganska mycket energi. När hon är besegrad och flyr lämnar hon en nyckel efter sig. Denna leder till cellen så att du kan ha ett snack med snickaren. Tydligt låste Gerudovakterna in dem bara på grund av deras Y-kromosomer och tre andra sitter fortfarande inlåsta. Så det är vad vi ska ta oss för här.

Gå in i nästa gång vilken leder dig ut igen. Nu borde du befinna dig bakom några lådor i närheten av en annan ingång. Gå in i nästa ingång och gå runt hörnet där inne. Längst bort i korridoren kan du strax se en Gerudo. Henne ska du inte bry dig om utan sväng till höger så fort som möjligt så kommer du ut igen. Gå försiktigt framåt och titta åt höger. Du borde kunna se en Gerudovakt spatsera på en takterrass. Skjut henne med en pil bakifrån och kliv upp på terrassen och in i ingången här. Du kommer hamna i ett rum med två celler. Tala med den inlåste och en ny Gerudovakt dyker upp. Ta det som förra gången och du kan strax befria ännu en snickare.

Gå ut på andra sidan av detta rum och du kommer hamna bland några vinrankor.

Klättra nedför dessa och kliv in i ingången här nere. Än en gång finner du en snickare att befria. Gå sedan tillbaka till vinrankorna, klättra uppför dem och gå in i närmaste gång. Du kommer nu hamna i ett kök med tre Gerudovakter. Har du Longshot behöver du inte kröka ett hår på någon av dem. Sikta bara Longshot på den bortersta takbjälken i andra änden av rummet och du hamnar där på ett kick.

Gå ut genom gången här och hoppa sedan ned till närmaste gång utanför. Nu är du i sista området. Ställ dig bakom lådan och ladda en pil. Så fort du ser en Gerudo framför dig avfyrar du pilen och sedan följer du gången till den sista inlåste snickaren. Besegra den sista vakten och snickaren kommer berätta att om man vill korsa öknen måste man ha Eye of Truth och det har ju du. Därefter dyker en Gerudo upp som är riktigt imponerad av vad en man kan åstadkomma och erbjuder dig medlemskap i Gerudos rövarband. Du får Gerudo Membership Card, vilket gör att Gerudos kommer vara trevliga mot dig i fortstättningen.

Gå ut igen och så är det väl hög tid att fortsätta i handlingen. Bara så du vet kunde du ha klarat Gerudo Fortress närsomhelst efter att du fått Hookshot. Gå nu till den stora porten i nordväst och klättra uppför stegen. Tala med Gerudovakten här uppe och be henne öppna porten. På så vis kan du gå in i Haunted Wastelands, men var säker på att du först har både Longshot (Water Temple) och Lens of Truth (Bottom of the Well).

Haunted Wasteland - Hemsökta Ödelandet

När du först kommer in hit från Gerudo's Fortress ska du veta att minsta lilla felsteg och du kommer tillbaka till början av öknen igen. Framför dig kommer du se en flod av sand. Ramla inte ned i den utan ta fram ditt Longshot och sikta på lådorna på andra sidan. Skjut mot dessa och du kommer över. Därefter ska du bara följa flaggorna. Du kommer se en skylt som leder till Carpet Merchant, men för att tala med honom behöver du föremålet du får i Shadow Temple. Följ bara flaggorna tills du kommer till en stenstruktur. Du kan gå ned till dess källare för en Gold Skullettula och en skattkista om du vill.

Annars ska du gå till stenstrukturens topp för att hitta en litet altare. Använd Lens of Truth och ett spöke kommer dyka upp. Fortsätt använda Lens of Truth och följ detta spöke genom öknen. När du kan skymta några flaggor långt borta, då ska du överge spöket och skynda ditåt. På så vis når du Dessert Colossus, platsen där du hittar Spirit Temple. Det är lika bra att jag berättar detta på en gång: på norra bergsväggen i detta område kan du hitta en spricka. Spräng väggen med en bomb och du kan komma in till en stor fe. Av henne får du Nayru's Love. Denna magi förbrukar en fjärdedel av din magi och gör dig odödlig under en minut. Använd bara detta ifall du är i riktig knipa.

Traska nu bort till den stora kolossen som råkar vara Spirit Temple. Kliv in i templet och du kan läsa på statyerna att du måste vara barn för att komma in hit. Gå direkt ut ur temple och Sheik kommer än en gång dyka upp för att lära dig en sång. Requiem of Spirit är det denna gång och denna visa tar dig till detta område. Spela Prelude of Light för att återvända till Temple of Time. Sätt tillbaka mästarsvärdet för att bli barn igen och spela sedan den nya Requiem of Spirit för att komma tillbaka till öknen, men som barn. Gå in i templet och läs vidare nedan.

Spirit Temple - Andetemplet

| | |
|-------|---|
| _____ | _____ |
| 4F | C. Skattkista med blå rupie/Deku Shield |
| _V_ | E. Gold Skullettula, nyckel |

| | | | |
|-------|------------|---|--|
| | | F. Gold Skulltula, Kistor med blå rupie | |
| | G U | | och Bombchus |
| | | | G. Skattkistor med karta, nyckel och blå |
| | W T | | rupie, Gold Skulltula, till bossen |
| | | | H. Nyckel |
| ----- | | | |
| 3F | | | I. Gold Skulltula |
| | G | | J. Miniboss, till tempelföremål #1 |
| | | | K. Kompass |
| | | | L. Gold Skulltula |
| | S | | M. Nyckel |
| | H O P | | N. Skattkistor med Rec Heart och is |
| | T | | Q. Skattkistor med Rec Heart |
| | | | R. Miniboss, till tempelföremål #2 |
| I | Q | | S. Nyckel |
| | | | V. Big Key |
| J | R | | W. Skattkista med Bomber |
| | | | |
| ----- | | | |

| | | | |
|-------|-----------------------|--|---|
| 2F | | | På min lilla karta kan du se att jag följer |
| | G | | mönstret från Water Temple. Alltså, rum som |
| | F N | | ligger på olika våningar har samma bokstavs- |
| | | | beteckning. Ifall du går in i Spirit Temple |
| | | | som vuxen kommer du upptäcka ett orubbligt |
| | A | | block åt höger och ett pyttelitet hål åt vän- |
| | | | ster. Åk därför hit som barn istället och en |
| ----- | | | |
| 1F | | | Talar du med henne kommer hon fråga vad du |
| | D M | | vill och du får tre alternativ. Svarar du |
| | | | något av de första alternativen säger hon någ- |
| | C F E K N L | | ont ing snabbt och avslutar sedan samtalet. |
| | | | Svvara det tredje alternativet "Nothing really" |
| | \ / \ / | | och hon kommer be dig om en tjänst. På frågan |
| | B A | | om du är en av Ganondorfs hejdukar spelar det |
| | | | ingen roll vad du svarar. Säger du att du är |
| | A | | det tar hon det som ett skämt. Hon kommer be |
| | | | dig hämta Silver Gauntlets inne i templet. |
| | | | Det ska tydligen vara det enda sättet att nå |
| | | | Ganondorfs gömställe. Där kommer Nabooru, som |
| ----- | | | |

Nabooru kommer sedan flytta på sig så att du kan krypa in, men nog sjutton skulle hon själv få plats i hålet? När du krypit igenom gången hamnar du i ett rum (B) med en Armos, några Keese och lite annat. Besegra alla fiender för att gallerdörrarna ska öppnas. Gå in till den västra. Här inne (C) kommer du nästan direkt få möta en Stalfos. Tidigare har du bara mött sådana här som vuxen, men det är faktiskt väldigt lätt som barn. När du ser att han attackerar slår du själv mot honom för att avbryta hans attack. Således tar du ingen skada och besegrar din fiende fort. Använd sedan slangbellan mot Green Bubble bredvid. Bakom gallret kan du säkert se en kristallswich. Ta fram din bumerang och sikta den lite till vänster om switchen. Då borde sedan träffa switchen så att gallret faller ner. Passera och öppna skattkistan som innehåller en blå rupie eller förmodligen en Deku Shield om du redan har en. Fortsätt in i nästa rum (D).

Här inne (D) kommer du träffa din första Anubis. Den rör dig knappt i bakbenet, men du måste besegra den för att komma vidare. Du kan endast använda eld så har du Din's Fire (vilket du verkligen borde ha) använd den. Annars trycker du på switchen och eld kommer fram. Tänd sedan eld på en Deku Stick och slå monstret med den. När Anubis är väck gå in i nästa rum. Här inne

finner du en hel del fladdermöss och vita rupier. Skjut ner de fladdermöss som stör dig. Plocka sedan upp de två rupier som ligger på golvet (bakom facklan) och klättra upp på gallret för de fyra som hänger här. Då faller bron. Spring över bron och ta Gold Skulltulan på gallret om du vill. Tänd facklorna här med antingen Deku Stick eller Din's Fire och en skattkista med en nyckel dyker upp i andra änden av rummet. Nu kommer du ha en nyckel. Fortsätt in i nästa rum och du är tillbaka i rum (B).

I detta rum (B) kan du se ett hål mellan dörrarna. Kryp in hit och du finner en låst dörr. Använd din nyckel på denna dörr och du kommer in i nästa rum (F). Här inne finner du en klättervägg med Skullwalltulas på. Skjut ner dem allihop och glöm inte Gold Skulltulan på andra sidan. Klättra sedan uppför väggen och du kommer upp till 2F (F). Ifall du går runt i rummet så kommer två stycken Lizalfos anfalla dig, du vet minibossarna från Dodongo's Cavern. Nu kan de minsann inte hoppa undan så lätt. Besegra dem båda.

På väggen kan du nog se en kristallswitch. Aktivera den och en skattkista dyker upp nära klätterväggen. Den innehåller Bombchus och den som ligger bredvid innehåller en blå rupie/Deku Shield. Titta upp mot stenväggen och du kan se ett stort stenblock du kan fokusera på. Gör det och avfyr sedan en Bombchu mot stenblocket. Detta gör att stenen sprängs och ljuset strömmar in, vilket i sin tur låser upp dörren till nästa rum. Spring in dit.

Nu kommer du in i ett enormt rum (G) med en lika enorm staty. Ser lite orientalistisk ut, om du frågar mig. Detta rum täcker både 2F och 3F, bara så du vet. Spring ner till centrum av rummet, stället med två facklor och tänd eld på dem med Din's Fire. Då dyker en skattkista med kartan upp. Alternativt kan du hämta eld på Deku Stick från en fackla på 3F-delen av rummet. Spring nu tillbaka till dörren du kom ifrån och du kan se en blå switch strax under. En riddarstaty står väldigt lägligt bredvid dörren så knuffa ner denna staty så att den landar på swithen. Nu har en dörr öppnats. Spring uppför trapporna och gå in i rummet som öppnades. Detta är bara en liten korridor så passera till andra sidan (H).

Nu kommer du in i ett ganska komplicerat rum (H). Här finns massor av Beamos, facklor och vita rupier. Börja med att kasta bomber/bombchus på alla Beamos, ta sedan och samla ihop alla fem vita rupier. De är lätta att hitta. Har du samlat alla kommer en av facklorna tändas och som du kan förstå ska du nu tända de andra tre. Tänd på en Deku Stick och spring runt till de andra (du behöver inte ens förnya elden). En skattkista med nyckel kommer då dyka upp i ett hörn av rummet. Nu kommer du ha en nyckel. Som du ser är inte dörren till nästa rum öppen än, så spring borttill blocken i rummet och du kan se en sol på en av dem. Dra detta block till solljuset en bit därifrån, solen blir glad och dörren öppnas. Fortsätt in i nästa rum (I), vilket bara är en liten korridor. Ovanför dörren du kom ut ifrån finner du en Gold Skulltula. Lås upp dörren framför dig och gå in i nästa rum (J).

Nu är det dags för en liten minibosstrid (J). Du kommer stå inför en ganska mäktig motståndare vid namn Iron Knuckle. Gå fram till honom och slå honom för att väcka honom till liv. Den här killen kan ta äckligt mycket stryk och varje träff han får in tar fyra hjärtan av dig. Långt mer än någon annan du tidigare stött på, visst? Är du i närheten svingar han yxan, slår du honom kommer han nästan omedelbart svinga den. Gör så här för att aldrig bli träffad. Stå nära honom så att svingar och backa sedan snabbt så att han missar. Direkt där-efter gör du en hoppattack med svärdet och sedan direkt en backåtvolt. Har du gjort rätt kommer han påbörja en ny attack och missa. Så där ska du fortsätta i långa kedjor och han kommer aldrig träffa dig. Bara du ser till att jämt göra attacken precis efter han svingat yxan. Skulle du få dåligt med energi kan du ställa dig bakom en staty. Iron Knuckle kommer förstöra stayn och du får tre hjärtan.

Efter striden fortsätter du in i rummet bakom minibossens tron och du kommer hamna utanför Spirit Temple, på en av kolossens händer. Ugglan kommer direkt börja prata med dig för sista peppandet. Han vet om ditt tidsresande och ger dig tipset att "vända bossarnas egen magikraft mot dem". En skattkista dyker upp och den innehåller Silver Gauntlets som du kan förstå. Direkt efteråt börjar en sekvens som visar hur din nyvunna bekantskap Nabooru blir fångad av två stycken häxor. Hon skriker åt dig att fly för livet innan hon försvinner i en magisk virvel. Detta betyder att du nu måste använda Silver Gauntlets för eget bruk. Toppen! Med dessa handskar kan du lyfta på tunga, grå stenar och skjuta på ännu större stenblock som det i Spirit Temples ingång. Det passar dock bara en vuxen.

Nu ska du spela Prelude of Light så att du kommer till Temple of Time. Plocka upp mästarsvärdet och bli vuxen. Återvänd sedan till Spirit Temple och kliv in i det ännu en gång (A). Nu när du har Silver Gauntlets kan du som sagt knuffa på det stora blocket till höger, så gör det. På så vis kommer du till en Beamos och en switch precis ovanför den. Skjut på switchen och de båda gallerdörrarna öppnas. Börja med att gå in i rummet till vänster (K).

Här inne (K) får du direkt möta en liten Wolfos. Slå den i ryggen och spela sedan Zelda's Lullaby på trekraftsmärket. En skattkista dyker upp längst bort. Använd Hookshot på den och du kommer få kompassen. Hurra... Gå tillbaka i föregående rum (A) och fortsätt nu österut till rum L. Här finner du en hel del stenar och vita rupier. Du finner fem rupier i fönsterna och ett i luften nära centrum. För att få den ska du göra så här. Ställ dig mellan de två bortre (norra) stenarna och sikta sedan med Hookshot längst upp på klätterväggen. Då kommer du fara rakt på rupien. Det finns en Gold Skulltula här inne också. Spela Song of Time framför det ljusblå blocket för att hitta spindeln. I och med att du samlat alla rupier har dörren norrut öppnats och du kan fortsätta.

På så vis kommer du in (M) till en skattkista med nyckel och en Like Like. Gå nu tillbaka genom rummet med rullande stenarna och lås upp dörren i rummet därefter (A). När du gjort detta kommer du till en Like Like, elaksinnade krukor och en klättervägg som leder dig till 2F, rum N alltså. Klättra upp för klätterväggen och du hittar en spegel som står mitt i solen. Ta fram Lens of Truth och du kommer även hitta en osynlig fiende, en Floormaster. Denna bör du likvidera så fort som möjligt.

Knuffa sedan på spegelns handtag så att ljuset hamnar på solarna. Lyser den första får du en skattkista med Recovery Heart, den andra ger dig en skattkista med kallluft som fryser dig till is, den tredje öppnar dörren och den fjärde frambringar en Wallmaster som försöker ta dig tillbaka till templets ingång. Gå in i nästa rum när du lekt färdigt.

Nu är du tillbaka i rummet med statyn (G) och som vuxen har du lite mer att göra. Vi kan börja med att hämta en Gold Skulltula. Klättra upp den sydvästra delen av rummet. Tittar du mot en plattform i det nordvästra hörnet kommer du se en Skulltula. Har du lärt dig Scarecrow's Song spelar du den och en fågel-skrämma dyker upp där. Använd Longshot för att komma över dit och ha ihjäl spindeln. Spring nu upp för trapporna i den sydöstra delen av rummet. På en av statyns händer kan du se ett trekraftsmärke. Hoppa hit och spela Zelda's Lullaby. En skattkista kommer dyka upp på andra handen så använd Hookshot för att komma åt den. Den innehåller en nyckel.

Spring nu till sydöstra hörnet igen och du borde kunna se en rostig switch med en skattkista framför. Hookshota till skattkistan som innehåller ynkliga blå rupie. Använd sedan Megaton Hammer för att slå ner den rostiga switchen och en dörr kommer öppnas längre ner. Spring in hit och du kommer in i en korridor

(A). Skjut på blocken tills du når en till rostig switch. Slå på den och du har nu aktiverat en hiss till templets ingångsrum. Spring tillbaka till rummet med den stora statyn (G) och klättra tillbaka upp till det sydöstra hörnet. Här har du säkert upptäckt en låst dörr. Lås upp den och gå in i följande korridor. Följ den tills dess slut och du kommer in i ett nytt rum (O).

I detta rum (O) finner du tre stycken Anubis. Som sagt är det bara eld som gäller. Mitt förslag är förstås att du har ihjäl alla på en gång med Din's Fire eller kanske Fire Arrow. Vill du verkligen krångla till det kan du trycka på switchen så att en eldsflamma dyker upp och sedan skjuta pilar genom elden på dem. När alla är besegrade försvinner gallret på dörrarna. Spring in i rummet som inte har lås på sig. Nu kommer du in i ett rum med fyra Armos-ridmare och en blå switch. När någon står på switchen öppnas dörren till höger, inte den andra. Alla Armos lever så du måste alltså locka en att ställa sig på switchen. Rör vid den längst ifrån dörren och spring sedan rakt mot dörren. Armos kommer förmodligen ställa sig på switchen så att dörren öppnas och du kan gå in i nästa rum. Slå inte ihjäl någon Armos för säkerhetsskull.

Nu når du en liten korridor (Q) med två gömda skattkistor. Använd Lens of Truth för att se dem och bli sedan besviken över att de bara innehåller Recovery Hearts. Fortsätt in i nästa rum (R) för att stöta på en till Iron Knuckle. Nu är du dubbelt så stark (fyra gånger ifall du har Biggoron) och dessutom vet du hur ska göra. Således blir inte detta något problem. Fortsätt sedan ut och du når en annan av händerna utanför Spirit Temple. I skattkistan som här dyker upp hittar du Mirror Shield. Nej, denna sköld är inte starkare än den vanliga, men den kan reflektera ljus och vissa magier. Den ser rätt tuff ut också. Konstigt nog kan du inte reflektera Deku Scrubs-nötter.

Jag vet att du härifrån kan använd Longshot på kistan som ligger på andra handen, men du finner ingenting här. Du kan ej heller ta dig tillbaka den här vägen. Fortsätt istället bara samma väg som du kom tills du når rummet med fyra Armosfiender och en blå switch (P). Längre bort i samma rum kan du hitta en solstråle och en sol. Ställ dig nu i solljuset och sikta med skölden så att ljuset reflekteras mot solsymbolen. Så öppnar du dörren till nästa rum (S). Här (S) finner du bara en nyckel. Fortsätt nu till rummet där du besegrade tre stycken Anubis (O). Här inne finner du en låst dörr som du kan förstå.

Lås upp den och du når en rejäl klättermvägg (T). Börja med att besegra Beamos och fortsätt sedan klättra. Som du ser rör sig delar av väggen fram och tillbaka. Ifall du hänger kvar på en sådan vägg kommer du bli avskjuten av taggar och det vill du inte. Stå längst ut på en stationär del och vänta på att den rörliga kommer tillbaka från taggarna. Klättra sedan uppför den och sedan över till nästa rörliga del. Står du till hälften på en rörlig när den rör sig faller du ner. När du nått toppen kommer du upp till 4F och två till Beamos. Spring in i nästa rum (U).

Här inne (U) kommer du se trekraftstecken. Spela vaggvisan och gå in i rummet rakt fram. Här inne (V) kommer du se Big Key-kistan omgiven av eld. Dessutom finner du sex stycken falska dörrar. Spräng dörren till vänster om kistan och ett öga kommer visa sig. Skjut en pil i ögat (aj!) och en plattform dyker upp precis under en Hookshot-markering. Använd Hookshot för att komma över hit och hoppa över till switchen. Elden försvinner och du kan ta Big Key. Återvänd till föregående rum (U) och gå höger (väster) in i rummet du inte varit i ännu (G).

Jo detta rum ligger precis ovanför rummet med statyn, därav G-bokstaven. Här inne finner du en stor spegel, men än så länge har vi inget ljus. Slå på switchen bakom gallret och gå in i följande rum (W) så försöker vi ordna det. Nästan omedelbart kommer en Lizalfos fram. Ingen match för dig. Som du ser finns det en sol nära taket. Reflektera ljuset från spegeln mot solen och

en skattkista med bomber kommer fram. Spräng sedan stenbumlingen i andra delen av rummet. Skjut på spegeln så att den reflekterar in ljus till nästa spegel. Gå fram till nästa spegel (ha ihjäl en till Lizalfos) och skjut denna spegel så att ljus reflekteras mot den stora spegel i rum G.

Spring därefter in i rummet dit du riktade ljuset (G) och ställ dig i själva ljuset. Lite åt sidan borde du kunna se en sol på väggen. Använd Mirror Shield för att rikta ljuset mot solen och hela plattformen kommer sänkas ner i rummet med statyn. Nu kommer du se ett stenansikte framför dig. Rikta ljuset på det och det fräts sönder. Du kommer se ett galler vilket du ska sikta ditt Longshot på. Så har du bossdörren framför dig och det är bara att gå in.

Häxsysstrarna TWINROVA

Du kommer först få se hur häxorna dyker upp och bussar en Iron Knuckle på dig. Strax börjar striden, men stannar upp eftersom minibossen behöver en yxa. Kul detalj. Även om denna Iron Knuckle ser annorlunda ut beter den sig precis som de andra så ha ihjäl den på samma sätt. Det kan vara klokt att ha bort pelare ifall du har dåligt med energi. När plåtsaken är besegrad kommer du se hur Nabooru faller ur rustningen. Taskigt sätt att spendera de senaste sju åren. Precis när hon ska till och fly kommer häxorna fram och är nedriga mot henne igen. Fortsätt fram tills du når den riktiga arenan. Klättra upp och sysstrarna dyker upp.

Så här kommer striden se ut. Sysstrarna kommer (nära nog) varannan gång ladda upp en attack. Koume, den röda, laddar upp en eldattack och är känslig mot is; Kotake, den blå, laddar upp en isattack och är känslig mot eld. Z/L-fokusera på den som laddar upp en attack och ställ dig långt ifrån häxan. Flyger den andra häxan inom ditt synfält så ska du precis innan attacken utförs byta fokusering till henne. Håll upp Mirror Shield och attacken kommer reflekteras mot den du fokuserar på. Ifall du råkar missa att skölda en attack, då måste du snabbt flytta på dig. När du träffat sysstrarna typ tre gånger var kommer de förenas till en grotesk hybrid.

Denna hybrid är mycket enklare än de andra och därför väldigt tråkig. Håll upp skölden mot henne och vänta tills hon attackerar. Antingen skickar hon iväg en isattack eller eldattack. Tar du emot en sådan attack med skölden börjar den blinka, tar du emot två av samma sort blinkar den mer och tar du emot den tredje skjuter skölden en energistråle. Träffas skölden av is när den är uppladdad med eld nollställs den och vice versa. Därför ska du flytta på dig ifall häxan skjuter fel typ av stråle mot dig. Flytta på dig en bra bit. När du träffar henne med en trefaldigt uppladdad sköld bedövas hon och du kan gå fram slå henne med svärdet. Tretton slag med mästarsvärdet tål hon och sedan är det slut.

Sysstrarna kommer delas och de har en liten rolig pratstund innan de far. Sedan är det bara att plocka upp hjärtat och gå in i det blå. Som du förstår är Nabooru Sage för Spirit Temple och hon tackar dig förstås. Är inte också du konfunderad om det där löftet hon ville hålla? För Guds skull, Link var ju bara i tioårsåldern!

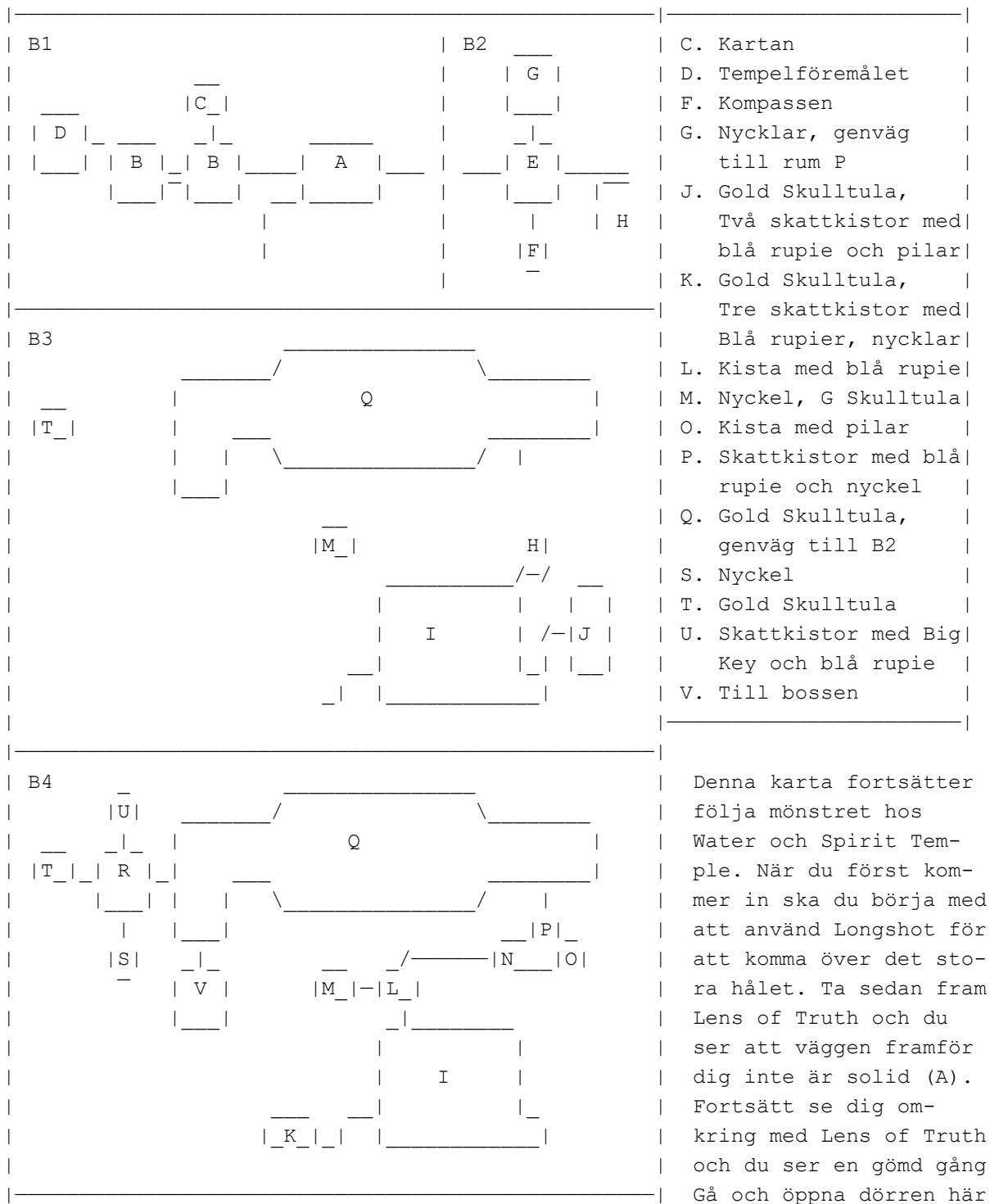
=====
= 4.8 Shadow Medallion =
=====

Kakariko Village - Kakariko By

När du klarat Forest, Fire och Water Temple och återvänder till Kakariko

börjar en sekvens som jag tidigare nämnt. Efter sekvensen lär du dig Nocturne of Shadow, som fraktar dig till ingången av Shadow Temple. Innan du beger dig in i templet ska du se till att du har både Lens of Truth och Din's Fire. Saknar du Din's Fire ska du bli barn och gå till Hyrule Castle. Där ska du sedan spränga stenen i östra delen och inkassera magin av fen här. Saknar du Lens of Truth ska du scrolla upp till början av Spirit Medallion-avdelningen. När du är säker på att du har båda dessa item ska du spela Nocturne of Shadow och sedan använda Din's Fire på alla facklor. Då öppnas dörren till templet.

Shadow Temple - Skuggtemplet



På så vis kommer du in i ett rum (B) med dödsfall på väggarna. Fortsätt använda Lens of Truth och gå direkt höger för att komma in i ett nytt rum (C). Här inne möter du en ReDead och några Keese. Besegra alla och du får kartan. Gå tillbaka ut till dödsfallarna (B) och fortsätt åt höger tills du hittar nästa rum. Gå genom dörren (D) och du får ta itu med en minibosstrid. Dead Hand, samma nisse du mötte i Bottom of the Well, kommer vilja ta itu med

dig. Du kommer ihåg strategin? Låt en hand greppa dig och slå honom sedan i huvudet upprepade gånger. När striden är över får du Hover Boots. Japp, du får templets föremål så här tidigt. Dessa skor är nära nog meningslösa eftersom att de har ett sådant väldigt smalt användningsområde. Med dem kan du sväva korta tider i luften och således hoppa längre. Dessutom kan du stå på taggar en liten stund. Spring nu tillbaka till rummet med pelare och en staty i mitten (A).

Väl här ska (A) ska du använda Lens of Truth och titta på pelarnas toppar. Endast en av dessa har en döskalle. Knuffa på statyns platta så att statyn pekar mot denna pelare och gallret längre bort dras upp. Sätt på Hover Boots och spring rakt mot denna gallerport. Du kommer garanterat över. Spring genom gången och du kommer nå 2F och rum E. Ta fram Lens of Truth och du kan se att två av väggarna är ickesolida. Gå först till vänster. Här inne (F) möter du två stycken mumier, Gidbos. Dessa är som zombier, men paralyserar dig mycket oftare. De äter heller inte upp varandra. Spela Sun's Song för säkerhets skull och ha ihjäl dem med hoppattacker. På så vis får du kompassen.

Gå nu tillbaka till föregående rum (E) och spring över till andra sidan. Gå in i nästa rum (G). Här inne kommer du träffa två otrevliga pojkar med sablar. De är statyer, alltså inte så mycket att oroa sig för. Här inne ska du ta fem stycken vita rupier. Två finner du i fack och två bland sablarna. För att ta den sista ska du använda Lens of Truth och leta efter en markering du kan skjuta med Hookshot på. När du tagit alla kommer en gallerdörr öppnas och du kan hitta en skattkista med en nyckel om du använder Lens of Truth. I detta rum finns ett ickesolit golv som leder dig till B4. En genväg för senare bruk, så bry dig inte om det.

Gå nu tillbaka till föregående rum (E) och spräng väggen som leder österut. Därbakom finner du sedan en låst dörr. Lås upp och du kommer in i en rejäl korridor (H) som leder dig till B3. I korridoren ska du se upp för Big Skulltulas och annat löst folk. Snart kommer du också stöta på en del gijotiner. Träffas du måste du börja om från rummets början. Denna korridor mynnar ut i ett mycket stort rum (I) som täcker både B3 och B4. Spring från giljotinerna ut till en plattform där en Stalfos dyker upp. Att slåss mot den är ingen idé eftersom att den fungerar som en vanlig fiende.

Ta fram Lens of Truth och du kommer se en massa plattformar som leder åt vänster. Följ dessa om du är intresserad av en Gold Skulltula. Hoppa över detta stycke om du inte är det. Hoppa från plattform till plattform tills du når dörren som leder till detta rum (J). Här inne bör du använda Lens of Truth och du kommer se osynliga sablar. Läskigt! Besegra alla fiender och gallret kommer dras upp. Här inne finner du en Gold Skulltula och två skattkistor (pilar och en blå rupie). Den ser du med Lens of Truth. För att få Recovery Hearts i samma rum ska du spela Song of Time så att block dyker upp. Gå nu tillbaka till plattformen där du stötte på Stalfos i föregående rum (I).

På plattformen bredvid finner du en plattform som hissas upp och ned. Sätt på dig Hover Boots och hoppa mot plattformen när den är längst ned. Hoppa från plattformen mot nästa område när den är längst upp istället. Här nere (fortfarande I) ska du plocka upp fem rupier. Plocka upp alla (tänk på den där Beamos står) och en gallerdörr kommer öppnas i sydvästra hörnet. Följ gången här tills du når ett rum (K) med feta spiksaker.

Ta fram Lens of Truth på en gång och du borde kunna se ett block intjorvat i väggen precis bredvid spiksaken. Skjut detta block mot spikarna och den kommer fungera som ett paraply. Skjut på blocket tills den fångar upp båda spiksakerna. Nu kan du lugnt utforska cellerna här. Den ena innehåller en Gold Skulltula och den andra en skattkista med en blå rupie tror jag. Förlåt! Jag fick hjärnsläpp när jag gjorde detta. Därefter ska du dra i blocket åt väster

tills det tar stopp. Då ska du klättra upp på det så att du kan klättra över den ena spiksaken. Där hittar du en till skattkista (blå rupie) och en switch som aktiverar ännu en skattkista. Hoppa över (eller Hookshot) till den sista skattkistan där du finner en nyckel. Spring tillbaka in i det stora rummet (I)

Nu ska du jobba dig mot den nordvästra delen av rummet. Använd Lens of Truth och Hover Boots för att ta dig ut till den låsta dörren som befinner sig här ute. Gå in i nästa rum (L). Här inne finner du två stycken zombier och en massa vita rupier. Ha ihjäl zombierna och börja hämta rupier. Använd Lens of Truth och Hookshot för att upptäcka markeringar du kan skjuta på. Du kan också behöva använda Hover Boots för att komma till någon. När du tagit alla kommer dörren som leder västerut att öppnas. Gå in dit och du hamnar i ett rum med en fet skalle (M). Bakom skallen finner du först och främst en Gold Skulltula. Spring sedan uppför trappan och besegra fienderna så att du kommer ut härifrån igen. Plocka upp en Bomb Flower och kasta in den rakt in i skallen. Den sprängs och du får en nyckel. Gå in i föregående rum (L).

Här inne (L) ska du nu ta fram Lens of Truth igen och titta upp mot den låsta dörren. I taket ska det finnas en markering du kan skjuta Longshot. Använd den för att komma till dörren och låsa upp den. In med dig i nästa rum (N). Nu kommer du först till en massa fläktar. Använd Iron Boots så att du inte blåser bort och gå hela tiden mot vinden. När du når ett stup så måste du använda Longshot på en takbjälke borta vid en fläkt. Kom ihåg Iron Boots. Du kommer strax till ett ställe med fläktar på sidorna och ett öga ovanför en dörr. Detta öga skjuter på dig så skjut på det när det öppnas och du slipper det. Gå in i nästa rum (O).

Här inne finner du inte mycket. Två zombier vill göra livet surt för dig. Använd Lens of Truth för att hitta en gömd skattkista (pilar) och om du vill kan du läsa på väggen. Det står tips om vad jag ska berätta om nu. Gå tillbaka ut till fläktarna (N) och ta fram Lens of Truth. Till höger borde du kunna se ett fack i väggen. När närmaste fläkten blåser ska du sätta på dig vanliga skorna eller Hover Boots för att sväva ut till facket. Här finns en dörr så att du kan komma in i nästa rum (P).

I detta rum (P) kommer du träffa två mumier. Spela Sun's Song om du får problem. Besegra dem båda och en skattkista med en blå rupie. Spräng jordhögen i sydöstra hörnet och använd sedan Lens of Truth för att hitta en skattkista här. Den innehåller en nyckel så använd den för att låsa upp dörren till nästa rum (Q). Nu kommer du in i ett gigantiskt rum, det största dunegon-rum i hela spelet. Till höger finner du ett block. Dra detta block och du kommer upptäcka en klättervägg bakom. Klätterväggen leder dig till rum G på B2 och är alltså bara en genväg. Dra blocket fram till stegen vid dörren och klättra sedan uppför den.

Här uppe finns ett skepp, men vänta lite innan du kliver ombord. Titta västerut och du borde kunna se några Recovery Hearts och en grön Navi. Spela Scarecrow's Song om du aktiverat den och använd sedan Hookshot på fågelskrämman som dyker upp. På så vis når du en Gold Skulltula. Hoppa nu ombord på det spöklika skeppet och spela Zelda's Lullaby på trekraftstecknet. Nu kommer skeppet segla över hela rummet till andra sidan och du kommer få möta en Stalfos under tiden. Besegrar du den fort kan det komma en till. När du seglat till andra sidan och ser att det finns land ska du genast hoppa av, eftersom skeppet kommer förlisa. Spring genast in genom dörren bredvid, den som vätter mot väster.

Således når du ett rum (R) med massor av väggar. Ta fram Lens of Truth och du ser dem. Var försiktig med Floormasters här inne. Börja med att gå till det södra rummet (S). Här inne ska du genast ta fram Lens of Truth igen och du kommer se en Floormaster. Besegra honom för en nyckel. Du ska bara ha en nu. Fortsätt in i föregående rum (R) och gå denna gång till västra rummet (T).

Här inne står tre stycken skallar som rör på sig. Bakom dem krälar en Gold Skulltula och om du kliver upp och kastar bomber i skallarna så får du lite prylar. Två ger dig bara återuppfyllande saker, men om du spränger alla tre får du rejält med rupier. De är ganska enkla att träffa, bara kasta i Bomb Flower när de far förbi. När du är färdig med detta går du tillbaka in i föregående rum (R).

Nu ska du bara fortsätta till det norra, och därmed sista, rummet (U). Här kommer du upptäcka hur två stycken träväggar försöker pressa dig. Använd bara Din's Fire för att förstöra dem. Då kan du hitta två zombier vid två kistor. Av den ena får du Big Key och av den andra, ja naturligtvis, en blå rupie. Spring nu tillbaka till det enorma rummet med båten (Q) och du kan se en mycket hög staty på andra sidan ett rejält hål. Vid foten av denna staty ligger massor av Bomb Flowers. Ta fram pilbågen och skjut en bil på någon av dessa bomber. Således kommer statyn falla och bilda en bro åt dig.

Spring över statyn. Du borde kunna se ett par Recovery Hearts. För att komma åt dem ska du spela Song of Time så att ett block dyker upp åt dig. Från dessa hjärtan kan du se några fler. Spela Scarecrow's Song för att komma åt dessa. Använd nu din nyckel på den låsta dörren här för att komma in i sista rummet (U). Ta fram Lens of Truth för att överhuvudtaget kunna se något här. Sätt på dig Hover Boots för att hoppa mellan plattformarna bort till bossdörren. Dags för en bosstrid alltså.

Den Bestaliska Skuggvålnaden BONGO BONGO

Först måste du hoppa ned i ett hål för att landa på en smält enorm trumma. Därefter gör den slaginstrumentsälskande bossen sin entré. Själva bosstriden är faktiskt bland de enklaste i spelet. För att kunna se honom måste du hela tiden använda Lens of Truth. Hans händer kommer börja attackera dig. Försök Z/L-fokusera på dem fort och sedan skjuta dem båda med pilar. Attackerar de dig ska du hoppa undan för att undvika. När både är borta kommer Bongo Bongo titta och då måste du ha Lens of Truth framme. Skjut Bongo Bongo snabbt i ögat eftersom att han kommer attackera med ramningsattack på en gång. Sedan är det bara att slå honom. Upprepa denna process tills bossen är borta. Blir du avskjuten från plattformen och inte kan komma upp måste du springa runt tills du hittar ett lämligare ställe att kliva upp.

När bossen är död, upplöst, väck ska du plocka upp hjärtat och gå in i det blå. Där väntar Impa på dig och berättar lite mer om Hyrules fall. Du får Shadow Medallion och kommer ut ur det hemsökta templet. Detta borde vara alla tempel för dig. Mot sista kapitlet då.

=====
= 4.9 Sista Striden =
=====

Temple of Time - Tidens Tempel

När du klarat alla tempel och således fått alla melajonger kommer Rauru, ljusets sage tala till dig. Han berättar att alla sex sages är samlade nu och att det dags för dig att gå till Temple of Time och träffa någon. Warpa eller gå dit och du kommer täffa Sheik. Han berättar en legend för dig. Trekraften står för tre krafter: makt, visdom och mod. Ifall någon med ett rent hjärta i balans med alla tre krafter rör vid trekraften får personen i fråga ta del av hela trekraften. Ifall någon med ett orent hjärta rör den så tillfaller endast den egenskap han/hon värdesätter högst på honom/henne. Detta hände Ganondorf och han fick bara maktens trekraft. Sheik berättar vidare att du har fått

modets och att prinsessan Zelda fick visdomens.

Sedan avslöjar Sheik sin riktiga identitet. Han är egentligen... Zelda! Hon kommer sedan ge dig det enda vapen som kan besegra Ganondorf, Light Arrow. Dessa pilar är inte starkare än vanliga pilar, men skjuter du fiender med dem så får du nästan jämt 50 rupier i belöning. Zelda bekänner också att hon är sjunde sagen och ber dig beskydda henne medan hon och de andra stänger in Ganondorf i Sacred Realm. Men något går fel. Ganondorf tar Zelda till fånga och säger åt dig att gå till toppen av hans slott ifall du vill rädda henne. Han säger också att det var mening att låta dig gå lös bara för att hitta Zelda. Den nedriga spionen. Nu ska du vidare till Ganon's Castle norr om Market.

Inside Ganon's Castle - Inuti Ganons Slott

Innan du går in i Ganon's Castle måste du vara säker på att du har Fire Arrow. Har du inte det ska du warpa till Hylia Lakeside. På ön du warpar till finns ett litet brunt altare. Står du på detta altare och skjuter en pil mot solen då den går upp kommer pilen förvandlas till Fire Arrow. Sedan ska du gå till Ganon's Castle norr om market och du kommer se ett skräckinjagande landskap. Gå fram mot slottet och sages kommer bilda en bro åt dig. Spring över bron och in i slottet.

Detta är ingen vanlig dungeon, det finns nämligen varken kompass eller karta. Dessutom är det onödigt att skriva en karta här så jag låter bli. Följ korridoren och passera Beamos, så kommer du in i ett stort rum med en fet energi-barriär. Från sex stycken rum här inne skjuts energistrålar. Dessa sex representerar ett tempel och har därför samma tema som de har. Till och med Light Temple är med trots att du inte varit där och det ligger i Sacred Realm. Du kan klara dessa områden i vilken ordning du vill, fast med ett undantag. Ta Shadow, det lila området först eftersom att du får ett föremål här som du behöver i de andra.

Shadow (lila)

Spring alltså till Shadow-dörren först. Här inne är det inte precis livat och glatt, men det gör väl ingenting. Framför dig ser du en skattkista (blå rupier), en släckt fackla och en Green Bubble. Vill du verkligen ha skattkistan, spela Song of Time eller använd Hookshot. Skjut sedan med Fire Arrow mot facklan och några block kommer dyka upp. Hoppa på dessa tills du når en plattform med en Like Like. Fortsätt hoppa till nästa plattform (tänd om facklan ifall du måste) och hoppa ned till en switch. Tryck på switchen och en stor skattkista kommer dyka upp. Använd Hookshot för att nå den och öppna den. Nu får du Gold Gauntlets, en uppgradering till Silver Gauntlets. Med dessa kan du lyfta helt enorma stenblock. Det finns bara tre av dessa i spelet. Ta sedan fram Lens of Truth och du kommer se en gång bort till den rostiga switchen. Slå denna med Megaton Hammer för att öppna dörren längst bort och spring sedan bort till denna dörr och gå. Skjut en ljuspil på den stora bölden här inne och Impa kommer fram. Hon ber dig rädda prinsessan och sedan kommer du tillbaka till huvudrummet.

Gold Gauntlets

Med dessa kan du lyfta stenbumlingen som blockerar Light-rummet. Dessutom kan du gå ut ur slottet och sedan gå till det östra hörnet för att lyfta bort en här. Bakom stenen finner du en Stor Fe som kommer ge dig dubbelt så hög stryktålighet. Allt kommer härmed bara ta hälften så mycket på dig. Den sista stora stenen finns inuti i Fire-rummet.

Spirit (orange)

Väl här inne ska du först samla alla fem vita rupier. Spräng bort Beamos med en bomb och ta den rupie han blockerade. Använd sedan Hookshot i taket för

att få den andra. De tre sista hittar du vid riddarstatyer. Dra i dem för att få tag på rupierna. När du tagit alla kan du gå in i nästa rum. Slå först på switchen i nästa rum och en skattkista med Bombchus dyker upp. A-ha! utbrister du. Titta på gallret och du kan se ett hål längst upp och en kristallswitch långt bort. Ta fram en Bombchu och skicka iväg den så att den rider uppför gallerväggen, genom hålet och aktiverar switchen. Öppna dörren och spring fram till solljuset och solarna. Använd Mirror Shield för att reflektera ljuset mot solen till höger om gången du kom ifrån. Aktiverar du de andra kommer en elak Wallmaster att försöka ta dig. Aktiverad sol är lika med öppen dörr, så spring in i nästa rum. Skjut ljuspil på bölden och Nabooru säger åt dig att skynda på.

Light (gul)

Utänför denna dörr finner du en enorm sten som du behöver Gold Gauntlets till. Gå in och du finner ett par skattkistor (blå rupie, is, Recovery Heart, is, pilar, is) och några osynliga fiender. Ta fram Lens of Truth och besegra dem alla. På så vis får du en skattkista med en nyckel. Lås upp dörren och fortsätt. I följande rum finner du ett trekraftstecken som du ska spela Zelda's Lullaby. Du får en nyckel i en kista och kan låsa upp. I nästa rum har en minut på dig att samla fem rupier. Använd Hookshot för att hämta den i taket, ta de två i facken därunder och de två i väggarna. Fortsätt in i nästa rum och du blir förmodligen förvånad över att inte se någon böld. Titta med Lens of Truth och du kommer se att det är ett stort hål i väggen. Gå in i nästa rum där du finner den riktiga bölden.

Fire (röd)

Sätt på dig den röda tunikan eller var lite tuff och strunta i det. Här inne ska du förstas samla fem rupier för att öppna dörren. Spring till den närmaste som ligger på en brun plattform som faller. Fortsätt sedan mot plattformen med roterande flammor för den andra. Spring bort till den gigantiska stenen i nordväst och lyft på den (Gold Gauntlets krävs). Du hittar den tredje under stenen. Sätt sedan på dig Hover Boots för att komma bort till den fjärde rupien på en plattform med en brinnande fiende (Torch Slug). Därifrån kan du hoppa över till den där gigantiska stenen du kastade bort och sedan fortsätta mot den sista rupien. Nu låses dörren upp. Spring ut på den där långa mellansektionen som faller och använd Longshot därifrån för att komma till dörren. Därefter är det ljuspil på böld och sedan slut.

Water (blå)

De har uppenbarligen valt att fokusera på den frysta delen av vatten-elementet. I första rummet ska du besegra båda Freezards och sedan fylla en flaska med Blue Fire. Släpp ut elden vid den röda isen. Skattkistorna innehåller is och ett hjärta. Fortsätt in i nästa rum och ta med en flaska med Blue Fire. Du har en karta till höger och två mintuter på dig för detta pussel. Du ska först skjuta det övre (1) blocket åt höger och sedan nedåt så att det täcker hålet (X). Sedan skjuter du det nedre blocket (2) till höger, över hålet (X) och det andra blocket (1). Du fort sätter skjuta det (2) uppåt och sedan åt vänster. Då kan du hoppa upp till den röda isen och smälta den med din blåa eld. Slå ned switchen med Megaton Hammer och gå sedan in i nästa rum. Här blir du färdig.

| | | |
|--|---------------|------------------------|
| | H = Hål | Mot Galler |
| | X = Litet hål | _ _ _ _ _ _ _ |
| | 1 = Block | H _ _ _ H H |
| | 2 = Block | H _ _ _ _ _ |
| | S = Sten | _ H _ 1 _ S _ |
| | Switch | _ _ _ _ _ _ |
| | | _ 2 _ X _ S |
| | | _ _ _ _ _ _ |
| | | H H _ _ _ H |
| | | Mot första rummet |
| | | 1. höger, ned |
| | | 2. höger, upp, vänster |

Forest (grön)

Så till det sista. I första rummet får du möta en Wolfos. Besegra honom för en skattkista (blå rupie). Nu ska du tända alla facklor. Tänd de närmaste

med Din's Fire och använd Fire Arrow på den ovanför dörren. Spring in i nästa rum. Här inne är det dags att samla rupier igen. Spela Song of Time och vänta till fläkten stannar för den närmaste. Sätt sedan på dig Hover Boost och hoppa ut på den närmaste plattformen nedanför. Spräng Beamos och spring och hämta sedan två stycken rupier till. Hoppa ned till switchen och ett torn kommer dyka upp under din fjärde rupie. Använd Hookshot för att få den. Gå sedan bort till dörren som leder härifrån, vänta på att fläkten här stannar och ta den sista. Således öppnas dörren. I nästa rum blir du färdig.

När du slagit ut alla sex ställen kommer barriären runt tornet lossna och du kan gå in. Gör dig bered på en del strider. Spring först uppför trappan med brinnande fladdermöss. I följande rum får du möta två stycken Dinolfos, smått uppgraderade Lizalfos. Attackera dem frenetiskt och var snabb med skölden. Fortsätt uppför fler trappor och du får möta två Stalfos härnäst. Försök slå dem när de just slagit mot dig eller avbryt deras attacker med Deku Nuts, det gamla vanliga. Efter striden får du Big Key. Ännu fler trappor och du kommer till en vit och en svart Iron Knuckle. Slå inte på den andra förrän du besegrat den första. Kom ihåg att bara slå mot dem när de själva precis missat dig. Hoppattacker med Biggoron Sword är bäst. Fortsätt uppför följande trappor och använd Big Key på dörren. Du möter inte Ganondorf än utan i detta rum får chansen att fylla på förråd för pilar och magi. Fortsätt uppför ännu fler trappor och det är äntligen dags. Musiken är stark, det är ljusst överallt och det är dags att spara. Gå sedan in.

Den Stora Kungen av Ondska GANONDORF

Nu är det dags att möta honom, din Nemesis. Först kommer han spela oriel och tala högtravande och sedan beordrar han er att lämna tillbaka trekraftdelarna. Striden börjar strax därefter, men denna gång får inte Navi vara med - den onda kungens magi är för stark. Ganondorf kommer för det mesta skjuta vanliga energibollar mot dig. Dessa ska du skjuta tillbaka med ditt svärd. Bolla med energibollen tills bossen blir träffad. Då ska du skjuta honom med en ljuspil. När du träffat honom med den kan Navi fokusera och du kan hoppa fram och slå honom. Tre till fyra slag kan du få in. Med mästarsvärdet kräver han hela tjugo slag för att duka under. Du kan faktiskt också använd Biggoron Sword.

Ibland kan Ganondorf fördärva plattformen du står på. Se då bara till att inte stå där det är grönt. Ramlar du ner kommer du till rummet under och kan återställa magi och energi. Jag rekommenderar dock att du från början har några feer med dig samt en Green Potion. Ganondorf har också en mycket fet attack som slukar fem hjärtan från dig ifall den träffar. Starkast i spelet. För att reflektera den ska du hålla B-knappen intryckt för att ladda upp en virvel-attack. Kom bara ihåg att släppa knappen i rätt sekund.

När Ganondorf tagit sitt sista andetag kommer han i ett sista försök krossa hela tornet. Du och Zelda har tre minuter på er att springa nedför till säkerheten. Skulle du mot all förmodan misslyckas kommer du bara börja om där Ganondorf besegrades. Följ bara efter Zelda och hon kommer öppna alla stängda portar. På ett ställe kommer hon bli tillfångatagen av Stalfos. Dessa måste du besegra fort (använd Biggoron Sword) eftersom att de återupplivar varandra. Annars kan jag inte komma på några särskilda svårigheter. När ni nått utgången kommer hela slottet falla samman och ni kommer förstås bli glada. Ändå hör ni något ljud från ruinerna. Gå och se efter...

GANON

Jo, Ganondorf hoppar faktiskt upp ur ruinerna och förvandlar sig till det ohyggliga monstret Ganon. Ganon har feta treuddar som slukar fyra hjärtan av din energi. I vredemod kommer han slå bort ditt mästarsvärd till där Zelda

står och han kommer dessutom avskilja dig från henne och svärdet med en eldvägg. Nu kommer Navi hjälpa dig dessutom. Undvik attackerna hela tiden - de är inte roliga. När monstret inte attackerar utan bara blottar sitt tryne, ska du skjuta honom med en ljuspil. Då kommer han paralyseras och Navi fokusera på hans svans istället. Gå fram och slå svansen med antingen hammaren eller Biggoron Sword.

Efter tio slag med hammaren eller fem med svärdet kommer han tillfälligt falla. Då ska du snabbt springa bort till Zelda och hämta mästarsvärdet. När du kommer tillbaka kommer han resa sig upp och fortsätta striden. Fortsätt slåss mot honom, men använd mästarsvärdet denna gång. Skulle du någon gång få slut på magi och inte har en Blue/Green Potion ska du ställa dig bakom något av de stora blocken här och locka Ganondorf till att slå sönder det. Har du tur innehåller de magi. Får du helt och hållet slut, även på block, ska du låta honom slå till dig. Då kan du under mycket kort tid gå till hans svans och slå på den. När du fått mästarsvärdet måste du använda det för att slå det avgörande slaget. Efter tio slag till på svansen kommer han falla än en gång och därefter kommer Zelda hålla fast honom. Hon ber dig avsluta det hela med mästarsvärdet. Så slå honom, slå honom gul och blå. Nu är striden slut och du får se slutsekvensen.

GRATTIS!!!

5.0 Gerudo's Training Ground

"Gerudos Träningcenter" kan man översätta det till på svenska, visst? Detta är lite som en gömd dungeon, men helt utan karta, kompass, bossar eller annat som hör där till. Du får ett gömt föremål när du klarat den, vilket? Läs slutet av avdelningen ifall få reda på det redan nu. Du finner Gerudos Träningcenter i Gerudo's Fortress, det är en gallerförsedd port bredvid en Gerudo. Tala med Gerudon och betala 10 rupier för att få komma in. Du behöver en hel del föremål för att klara detta. Se till så att du åtminstone fått Silver Gauntlets från Spirit Temple innan du ger dig i kast med utmaningen. Scarecrow's Song är också användbar (se okarinamelodier) samt Hover Boots från Shadow Temple. När du kommer in i träningcentret kommer du se tre dörrar. De två åt sidorna leder till rum med nycklarna och den rakt fram leder till skatten genom ett antal låsta dörrar. I detta tempel får du ingen ASCII-karta av mig utan siffrorna inom parenteser anger istället antal nycklar du ska för tillfället inneha. Gerudo's Training Ground ser helt annorlunda ut för Master Quest. Se istället Master Quest Dungeons för en guide till detta ställe.

Precis när du kommer in finns de först två skattkistor. Skjut på ögat ovanför ingången för några pilar och öppna den andra skattkistan för en blå rupie. Spelar du Song of Storms där Navi är grön får du en fe som helar upp din energi och magi. Du har tre dörrar att välja bland. Välj den vänstra.

Besegra alla fiender under 1:00

Nu kommer du in i ett rum med sand och klippor. Två Stalfos dyker upp vilka du ska besegra som vanligt. Försök alltså attackera direkt efter att de gjort sina utfall. Sanden förslöar, men det ska inte bli några problem. Plocka upp nyckeln (1) i skattkistan som dyker upp och gå in i nästa rum.

Ta fem vita rupier under 1:30 medan du undviker fällor och faror

Nu kommer du in i ett rum med rupier och rullande stenar. Tittar du in mot första gången till höger finner du en, men den blockeras av eld. Spring då istället runt till andra sidan av den. Följ den högra väggen uppför stigen

med de rullande stenarna och ta sista gången åt vänster. Här uppe finner du en rupie nära dig och en nära taket längre bort. Sikta på markeringen i taket med Longshot och du borde få båda två. Nu befinner du dig vid rummets ingång igen. Ta första gången till vänster och kika runt hörnet för att se den fjärde rupien där stenarna faller ned. Spring uppför denna väg och du finner den sista allra högst upp. Använd Longshot för att ta dig igenom elden och gå till nästa rum.

Utan rätt föremål blir du konfunderad av omöjliga mysterier

Först kommer du strida mot två Wolfos och två White Wolfos. Besegra dem med slag i ryggen. Då får du en skattkista med pilar. I detta rum kan de se en dörr, men den är falsk. Använd istället Lens of Truth och Longshot och titta på väggen ovanför dörren. Du kommer se att den inte är solid. Skjut dig till markeringen här och tryck på switchen. Gå INTE in i nästa rum utan gå tillbaka till där du stred med Wolfos. Nu är det viktigt att du har Silver/Gold Gauntlets. Har du det kan du knuffa på det enorma blocket. Skjut på det tills det faller och gå in i nästa rum (öppnades av switchen). Här inne finner du tre Like Likes. Besegra alla och två skattkistor dyker upp. Den främre innehåller 200 rupier, den mittersta 5 och den allra bortersta is. Ta fram Lens of Truth och titta på den sista sandhålan för ännu en skattkista, en osynlig. Denna innehåller en nyckel (2). Gå tillbaka in i föregående rum, skjut upp dig till switchen och gå in i nästa rum.

Skjut statyn i ögonen

Detta är ett stort lavarum med en staty i mitten. Hoppa ned till plattformen runt statyn och den kommer börja snurra. Nu ska du stå still och ta fram pilbågen. Skjut en pil i varje öga medan du står still och en skattkista dyker upp, samt bonusen att en dörr låses upp. Du får inte missa något öga eftersom att den då regenererar ögonen. Använd Hookshot för att komma ut till skattkistan som innehåller ännu en nyckel (3). Använd Hookshot på en markering för att komma tillbaka till plattformen. Gå absolut INTE ut genom dörren på nedre plan. Nu ska du nämligen upp till plattformen du kom ifrån. Som du ser blir Navi grön vid denna plattform så spela Scarecrow's Song för att komma upp hit. Har du inte Scarecrow's Song eller funkar den inte, hoppa bara ned i lavan och du kommer hamna på plattformen vid dörren, förutsatt att det var här du kom in i rummet. Annars måste du gå hit lite senare. Gå nu in i rummet som var gallerförsatt här uppe, alltså det vänstra. Här inne finner du bara en skattkista och den innehåller en nyckel (4). Gå tillbaka in i lavarummet med statyn, hoppa ner och gå genom dörren här nere.

Hitte en gömd passage

I detta rum får du träffa några brinnande fladdermöss och sniglar. Slå ihjäl dem för att öppna dörren till nästa rum. Ta sedan fram Megaton Hammer och börja hamra bort statyerna från sidan. Under två av de mittersta finner du en switch som tar bort elden runt skattkistan och bakom tre av de mittersta finner du ett öga som öppnar dörren som du just kom ifrån. Öppna skattkistan för ännu en nyckel (5) och gå sedan in i nästa rum, det med en symbol ovan.

Korsa lavahavet

Nu når du ett rum till med lava. Här inne ligger fem vita rupier och, som du kan se, även en nyckel på en plattform. Innan du koncentrerar dig på rupierna gör sålunda att du ställer dig nära plattformen med nyckeln och spelar Song of Time. Då kommer två stycken block dyka upp och forma en trappa till nyckeln. Hoppa uppför dessa och ta din kära nyckel (6). Om du vill kan du gå in i rummet bakom nyckeln. Detta är rummet med skatten och alla låsta dörrar. Öppna inga ännu för att undvika förvirring, men ta gärna de två skattkistor som finns här (pilar och bombchu). Gå tillbaka till rummet med fem rupier och lava. Börja med att ta de tre som ligger löst på plattformar. Använd helst Hover Boots, men det går också bra att använda Longshot mellan facklorna. Sedan tar vi den som är omgiven av eld. Tryck på

switchen bredvid plattformen med nyckel och hoppa sedan snabbt uppför tidsblocken och därifrån till den vita rupien. Använd snabbt Longshot på markeringen ovanför den sista vita för att undvika elden som strax kommer tillbaka. Hoppa nu bort till dörren som öppnades, den mittemot plattformen där du tog nyckeln.

Samla undervattensjuvelerna

Nu kommer du se fyra stycken block, tidsblock kan man säga. Spela Song of Time för att ta bort dem. Sätt på dig Iron Boots och den blå tunikan och hoppa ned i vattnet. Här nere har du fem vita rupier som vill fångas. Besegra först musslorna med Longshot. Skjut deras innandöme när du går nära. Sedan gäller det i princip bara att stå under en rupie och sikta på en vit markering så att du far rakt på rupien. För den närmast taket - ta bara av dig skorna. När du tagit alla dyker en skattkista upp ovanför och den innehåller förstas en nyckel (7). Gå tillbaka till lavahavet och fortsätt sedan till vänster uppför trapporna.

Besegra alla fiender under 1:30

En Beamos och två Dinolfos. Kasta bomb på Beamos och attackera de andra med snabba svärdsattacker. Jag rekommenderar att du försöker kontra deras utfall. Efter striden får du en nyckel (8). Behöver du hjärtan ovanpå eldväggsakerna ska du gå från sidan. Fortsätt in i nästa rum och du är tillbaka till första rummet. Har du åtta nycklar, gå in i det mittersta rummet.

Upplåsning

Haha, upplösning! Såg det inte först. De vänstra dörrarna leder dig till Ice Arrow, de högra tillbaka till ett lavarum du varit i. Lås upp de högra om du vill och har alla nycklar. Om du har missat precis två, gör det inte. Det finns dock en nyckel i det här stora rummet. Jag ska beskriva var. Från ingången ska du låsa upp dörren till vänster. Ta fram Lens of Truth och du kommer kunna se ett hål i taket här inne. Klättra uppför gallret och ta nyckeln där uppe. Detta ska var din nioende nyckel totalt, men nu har du ju låst upp en eller tre dörrar. Fortsätt låsa upp dörrar och du kommer samtidigt få tillgång till tre skattkistar (blå rupie, röd rupie, pilar). Lås upp alla dörrar och du kommer strax in till skattkistan. Den innehåller Ice Arrow, ett föremål som inte riktigt var värt mödan. Med detta föremål kan du frysa mindre fiender, men det gör inte mer skada än vanliga pilar på större. Lite kul kan det vara, men inte riktigt vad man förväntade sig. Nu har du ialla fall klarat detta sidoäventyr.

6.0 Master Quest Dungeons

Ifall du äger "The Legend of Zelda: The Wind Waker Limited Edition" har du en extra skiva med Ocarina of Time samt Master Quest-versionen. Master Quest och Ocarina of Time är helt identiska förutom en sak: dungeons, alltså alla ställen där du finner karta och kompass. Dessa dungeons är svårare, men liknar de i Ocarina of Time till stor del. Master Quest släpptes till N64:ans tillsatsenhet 64DD. Detta var endast i Japan och det hette Ura Zelda. Nu har alltså denna version släppts i Europa och här nedan finner du guider till var och en av de nya dungeons. Jag skulle tro att jag är först med en svensk guide till dessa. Kör du 64DD-versionen på japanska kan jag inte garantera att allt fungerar eftersom att jag själv aldrig ens varit i närheten av ett sådant exemplar. Jag rekommenderar starkt att du först spelar igenom hela vanliga Ocarina of Time, eftersom att de i Master Quest ändå är svårare.

Här behandlas alltså alla dungeons i spelet. Jag beskriver hur du tar dig

igenom alla; får karta, kompass och Big Key samt alla Gold Skulltulas. Jag har kopierat mina horribla ASCII-kartor från vanliga Walkthrough och anpassat dem. Alla nummer/bokstäver inom parenteser hänvisar till rum du kan se på ASCII-kartan. Kartan är också till för det ändamål att du kan se vad som finns i varje rum.

```

=====
= 6.1 Inside the Deku Tree =
=====

```

| | | | | | | | | | |
|--|----|--|----|--|----|--|----|----|---|
| | | | | | | | | | |
| | 1F | | 2F | | 3F | | | | 2. Kartan, Gold Skulltula |
| | | | | | | | | | 4. Dungeonföremålet, kista |
| | | | | | 4 | | 3 | | med blå rupie |
| | | | | | | | | | 6. Kompass, Gold Skulltula |
| | | | | | | | | | 7. Deku Scrub, Till B2, 1F |
| | | | | | | | | | 9. Kista med Recovery Heart |
| | | | | | | | | | 11. Gold Skulltula |
| | | | | | | | 13 | B2 | 12. Gold Skulltula |
| | | | | | | | | | 13. Till bossen |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | Spelar du Master Quest och |
| | | | | | | | | | behöver hjälp har du kommit |
| | | | B1 | | | | | | rätt. Vill du däremot veta |
| | | | | | | | | | veta hur du kommer till denna dungeon ska |
| | | | | | | | | | du ta dig en titt i vanliga Walkthrough. |
| | | | | | | | | | Processen är identisk. När du kommer in i |
| | | | 11 | | 7 | | | | första rummet (1) ska du börja med att klä- |
| | | | | | | | | | ttrauppför närmaste stege. På så vis når du |
| | | | | | | | | | 2F (2). Spring längst med stigen och du når |
| | | | 10 | | 9 | | 8 | | strax en stor skattkista och ett ägg. Ur |
| | | | | | | | | | den kryper en Gohma Larva och till skillnad |
| | | | | | | | | | från vanliga spelet dyker dessa upp ofta i |
| | | | | | | | | | trädet. En annan kommer falla ned på dig så |
| | | | | | | | | | ta det piano. Öppna skattkistan bredvid för |

kartan och krossa lådan med en rullattack för en Gold Skulltula.

Klättra nu uppför klätterväggen bakom kistan och du kommer upp till 3F (3). Som du ser är nät ivägen vid en av dörrarna. Tryck på en switch här uppe och nätet kommer brinna upp av en fackla som tänds. Nu har alla facklor i rummet (1,2,3) tänts. Spring genom dörren här uppe på 3F och du kommer in i ett rum (4) med en hel del ägg. Alla dessa måste besegras för att en skattkista med slangbellan (Fairly Slingshot) ska dyka upp. Du finner två stycken ägg i facket, ett längst bort, ett på golvet och ett i taket. För att få ner det som hänger i taket, spring under det. Ifall du inte vill besegra Gohma Larvas som kommer ut ska du helt enkelt använd en Deku Nut på avstånd. Tryck på switchen i rummet och du kan använda plattformarna för att hoppa runt till facken.

En annan sak du kan göra är att ta fram en Deku Stick (besegra växten längst bort i rummet om du inte har någon) och tänd den med hjälp av den tända facklan i rummet. Hoppa sedan ned på golvet och tänd den släckta facklan med dekustaven. Då dyker en skattkista upp. Denna innehåller förvisso bara fem rupier, men har din Deku Shield brunnit upp får du förmodligen en ny sådan istället. När du tagit slangbellan också, kliv ut ur rummet.

Nu är du tillbaka på 3Fs centrala rum. Hoppa tillbaka ned på 2F och du kan se att en fackla är tänd. Tänd dig en Deku Stick och ta med elden till nätet framför dörren på samma våning. Gå bara nära nätet och det brinner upp. Gå in i rummet (5) därbakom. Här inne (5) får du möta fyra ägg och en Big Deku Baba.

Dessa ska du ha lite respekt för. Börja med att kasta en dekunöt så att du blir av med alla ägg. Stå sedan långt ifrån Baba och vänta tills han försöker attackera. Slå honom då. Alternativt kan du använda nötter och sedan slå av honom på mitten. Ta fram slangbellan och skjut ett skott på ögat ovanför den gallerförsedda dörren. Således kan du kliva in i nästa rum (6).

Var försiktig att bara hoppa över till nästa plattform eftersom att det hänger en Skulltula här. Hoppa försiktigt över och låt plattformen falla så att du sedan i lugn och ro kan klå din fiende (vänta tills den vänder sig, ifall du glömt). Besegra Skullwalltulas och klättra uppför klätterväggen för att hitta en skattkista med kompassen. Alldeles till vänster om skattkistan kan du se en klättervägg med stenar högst upp. Vänta tills du fått bomberna i en annan dungeon och använd sedan dessa för att spränga stenarna. Du bör helst också ha lärt dig Song of Time eftersom du då kan spränga stenarna från en annan plattform. Alternativet är Bombchu. Bumerangen är också ett måste för att få den Gold Skulltula som klättrar bakom stenarna.

Skjut nu ett skott på stegen ovanför dörren och spring tillbaka ut till centrala rummet på 2F (4). Hoppa sedan direkt ner till 1F (1), där du kom in i trädet. Facklan här ska nu vara tänd. Tänd en Deku Stick och slå sedan mot spindelnätet som täcker hålet. Du kommer då falla ned till B1 (7). Du är alltså nu i rotområdet av trädet. I detta vidsträckta rum (7) ska du börja med att trycka på switchen i nordöstra hörnet. Sålunda tänds en fackla så ta fram en Deku Stick och tänd den. Spring bort till nätet som täcker en annan switch, trycka på switchen och en skattkista dyker i nordöstra hörnet med en blå rupie, förmodligen också en Deku Shield om du inte har någon. Det finns en gallerförsedd dörr i rummet. Skjut ögat ovanför och kliv in i nästa rum (8).

I detta rum (8) möter du ett gäng ägg och en Mad Scrub. Börja med att kasta en Deku Nut för att oskadliggöra samtliga fiender på marken och skjut sedan äggen i taket med din slangbella. Som du ser finns det två stycken facklor här inne. Båda måste tändas, men hur? Gå tillbaka in i föregående rum (7) och tänd en Deku Stick. Ta med den in i nästa rum och tänd facklorna. Att föra eld mellan rum var något man aldrig gjorde i vanliga versionen. På så vis kommer du in i ett långt vattenfyllt rum (9).

Här (9) finner du en skattkista med ett Recovery Heart direkt vid ingången. Nu kommer vi till ett litet pussel som är så enkelt att det gav mig bryderier. Börja med att ta fram slangbellan och skjut sönder ägget i taket längre bort. Ställ dig på den blå switchen och en fackla bredvid tänds. Så här ska du göra. Du ska ta fram en Deku Stick och springa rakt mot facklan. Dekustaven kommer hinna ta eld precis innan facklan släcks. Detta ska du göra när plattformen kommer farandes mot dig. Sedan ska du hoppa över till plattformen med den brinnande staven och hålla R-knappen intryckt. Då kommer du ducka. Detta gör att du far under den taggiga stocken, men komihåg att du INTE får trycka på Z/L-knappen samtidigt.

När du kommit över till andra sidan ska du tända båda facklorna med din stav. Således öppnas dörren till nästa rum. Som du kan se finns det en till skattkista i rummet, men den ligger under tidsblocket. Har du spelat vanliga versionen vet du att du behöver Song of Time för att ta bort sådana block, så vänta tills du får lära dig den och återvänd då. Skattkistan innehåller en lila rupier, värd 50 rupier. Du kan märkt en Skulltula här och jag vet inte riktigt hur man ska besegra den. Därför klättrar jag bara upp på blocket bakom honom och går in i nästa rum (10).

Här inne (10) finner du en Mad Scrub, fyra ägg på marken och fyra i taket samt en Keese (fladdermus). Alla måste besegras för att du ska kunna komma in i nästa rum. Använd Deku Nut för nissarna på marken och slangbellan för de i taket. Fladdermusen finner du i taket i sydvästra hörnet om den inte är ute på

flygtur. När alla är väck ska du fortsätta in i följande rum (11). I detta rum finner du inte smått med gravstenar. Ingen går att flytta på dock. I taket klänger en Gold Skulltula, men den kan du inte fånga förrän du fått bumerangen och Song of Time. Spela då Song of Time och tidsblock dyker upp, klättra på dessa och använd bumerangen på skulltulan. Detta är som sagt senare i spelet.

I samma rum (11) ska du börja med att skjuta alla fladdermöss som sitter på facklor. Ställ dig sedan på den blå switchen i mitten och samtliga tänds. Ta fram en Deku Stick och vänd dig mot den östra utgången, där ett nät täcker vägen. Du måste med hjälp av en fackla sätta fyr på dekustaven medan du springer mot detta nät. Bränn nätet. Innan du kryper in i hålet här ska jag berätta att du kan göra likadant för att nå den nordvästra utgången som leder mot rum 12. Här inne finner du några fiender och Gold Skulltula, vilken du inte kan röra förrän du fått bumerangen. Nåväl, kryp in i hålet och du kommer tillbaka till ett rum du tidigare varit i (7).

Här träffar du direkt dina goda vänner Big Deku Baba och Deku Scrub. Besegra Baba på samma sätt som förut och Deku Scrub om du vill köpa en Deku Shield av honom. Detta är förstås bara om du klantat bort din sköld. Skjut sedan på blocket här (stå bredvid, tryck på A och kontrollspaken) så att det ramlar ned i den grunda bassängen nedan. Spring bort till facklan i sydvästra hörnet och tänd dig en Deku Stick. Spring sedan med denna över den grunda delen av bassängen, klättra uppför blocket och slå mot spindelnetet som täcker hålet. Vips så kommer du ramla ned till B2 (13).

Här nere, i sista rummet, träffar du på tre Deku Scrubs du måste besegra i en viss ordning. Till skillnad från vanliga versionen får du inte reda på ordningen av en hjälpsam men Berlingig Deku Scrub utan du ska testa dig fram, eller bara lyssna på mig. Besegra först den högra, sedan den vänstra och sist den mittersta. Du måste använda skölden, eftersom att varken slangbellan eller dukunötterna biter. Har du ingen, klättra tillbaka upp till B1 och köp en av Deku Scruben här uppe. När du besegrat dem får du tips om hur du besegrar bossen och kan gå in till henne. Bosstriderna är identiska så jag kopierar bara strategin från vanliga Walkthrough. Lite billigt, men så kan det gå.

Den Bepansrade Spindelparasiten GOHMA

Så var det dags för den första bossen och vore den lika svår som den såg ful ut, skulle den vara riktigt svår. Eftersom att den är en drottning kan vi ju kalla den för hon. Okej, hon kommer först bara traska omkring i taket så tryck bara på C-upp och titta på henne så kommer hon hoppa ned dig till dig och ge sig själv en proper presentation. Befinner sig drottningen på marken ska du Z/L-fokusera henne och skjuta henne i ögat när det blir rött med slangbellan eller en dekunöt. Hon kommer då falla till marken och du kan anfalla henne med svärdet.

Klättrar hon upp till taket ska du ta fram slangbellan och sedan skjuta henne i ögat när det blir rött, men var försiktig eftersom att hon kommer släppa ned larver på dig. Dessa bör du besegra innan de kläcks ur sina ägg. När spindeln tagit tio vanliga träffar med svärdet eller fem hoppattacker kommer hon duka under på ett ganska brutalt sätt. Kom ihåg att ta hjärtbiten som dyker upp och kliv sedan in i det blå ljuset för att warpas tillbaka till skogen.

=====
= 6.2 Dodongo's Cavern =
=====

| | | | | | | | | | |
|--|----|--|--|----|--|----|----|-----------------------------------|--|
| | | | | 6 | | \ | | eon-föremålet | |
| | 2 | | | | | \ | | 2. Deku Scrub | |
| | | | | | | | | 3. Gold Skulltula | |
| | | | | | | | 8 | 4. Kompassen | |
| | | | | | | | 9 | 5. Kista med blå rupie | |
| | | | | | | | 5 | 6. Gold Skulltula | |
| | 4 | | | | | | 7 | 8. Miniboss, Gold Skulltula | |
| | | | | | | | | 11. Deku Scrub | |
| | | | | | | | | 13. Gold Skulltula | |
| | | | | | | | | 14. Till bossen | |
| | 1F | | | | | | | 15. Gold Skulltula, fe | |
| | | | | 16 | | | | 16. Kista med blå rupie | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | 15 | | 13 | | Du har kommit rätt om du behöver | |
| | | | | | | | | hjälp med Master Quest. Den | |
| | | | | 14 | | | | här ASCII-kartan skiljer sig från | |
| | | | | | | | | den vanliga versionens. Några | |
| | | | | | | | 8 | estetiska detaljer och dessutom | |
| | | | | | | | | har samma rum på olika våningar | |
| | 2 | | | | | | | samma sifferbeteckning. När du | |
| | | | | | | | | sätter igång ska du förstås börja | |
| | | | | | | | | med att spränga dörren framför | |
| | 3 | | | | | | | dig med en av bombblommorna bred- | |
| | | | | | | | 10 | vid. Då kommer du in i det cen- | |
| | | | | | | | | trala rummet (1). Precis i mitten | |
| | | | | | | | 11 | finner du en annan bombblomma. | |
| | | | | | | | | Denna ska du använd för att | |
| | | | | | | | | spränga diverse stenar och väg- | |
| | | | | | | | | gar. För att lyckas med detta | |

måste du hoppa på hissarna här inne i rätt sekund så att du kommer över till västra/östra väggen. Bakom den mellersta väggen på västra sidan finner du bara en staty. Bakom den nordöstra väggen finner du däremot kartan. Väggen i sydöstra hörnet kan du inte spränga just nu så försök inte ens. På golvet i nordvästra och nordöstra delen finner du två stenar. Spräng den östra och du finner en switch. Tryck på den och en hiss till 2F-delen av rummet kommer sätta igång. Det är den östra hiss. Använd den för att komma upp dit.

Väl på 2F härinne (1), ska du bara springa över den ihåliga bron för att finna ännu en switch. Tryck på den och den nordvästra dörren på 1F kommer öppnas. Hoppa bara ned till dörren och gå in i nästa rum (2). Här inne ska du naturligtvis hitta massor av bombblommor. Plocka upp en av bombblommorna och spräng dörren. Går du in i följande rum (3) finner du bara en Gold Skulltula du inte kan få förrän du fått Song of Time. När du fått den ska du spela den här inne och du finner den i sydöstra hörnet. Stå nära blocken för att kunna ta bort dem.

I rummet (2) med massor av bombblommor igen då. Detta rum går faktiskt ut på att ta fem vita rupier. Börja med att spränga Beamos-fienderna här med bombblommor. Under en av dessa ligger den första rupiern. Rulla in i det bortersta lådan för ännu en. På väggen finner du en bombblomma. Ta fram en Deku Stick och tänd den på facklan. Spring sedan med elden bredvid bombblomman på väggen. Den kommer falla ned och ticka ned så plocka snabbt upp blomman och placera den i det öppna hålet bland de andra. I mitten skulle man kunna säga. Detta gör att det bildas en kedjeexplosion åt båda håll och en trappa faller ned. Spring upp för trappan och du kommer till 2F (2).

Du kommer nästan direkt hitta ett stenblock. Ställ dig på det och du hissas upp till en Deku Scrub som säljer dig en Deku Shield för 50 rupier (använd slangbellan). I varje hörn av det här rummet (2) finner du lådor. I två av

dessa finner du ytterligare två vita rupier. En kvar och den finner du på klätterväggen närmast dörren högst upp. Akta dig för Skulltulas. När du tagit alla fem kan du gå in i nästa rum (4) här uppe på 2F.

Här inne (4) finner du tre stycken mysiga Dodongos. Akta dig för deras förödande eldspruta och slå dem på svansarna ett antal gånger. Du kan också använda bombblomman på plattformen så att de sväljer den, men det är slöseri. Besegra dem alla och du får kompassen och tillträde ut ur rummet. Fortsätt in i nästa och du är tillbaka i ingångsrummet (1), men på en annan bro. Spring över denna bro tills du når ännu ett rum (5).

En bit ovanför golvet här inne (5) finner du tre stycken facklor och på govlet finner du tre stycken block. Dra dessa så att de står under varsin fackla. Gå sedan tillbaka till ingången av rummet och hämta eld till din Deku Stick från facklan. Ta med elden in i rummet (5) och hoppa på varje block så att du tänd alla tre facklor. Således öppnas en dörr norrut. Här inne (6) finner du fem ägg i taket och en massa lådor. Detta är alltså Gohma Eggs du gör klokt i att skjuta ner med slangbellan. I en av det högra lådorna finner du en Gold Skulltula. Besegra alla Eggs/Larvas för att komma tillbaka in i föregående rum (5).

Tillbaka i rummet (5) med tre facklor ska du dra det mellersta blocket till en av de nu brinnande facklorna. Tänd en Deku Stick och klättra sedan på det södra blocket för att komma upp till den sista facklan. Denna lyser för alltid nu. Ta nu med eld från denna fackla och hoppa över till hålet i väggen bredvid. Därmed kommer du in i nästa rum (7), där du borde se ett nät och två släckta facklor. Tänd först nätet. Båda facklor måste tändas, men tyvärr är det en Skulltula i mellan. Börja med att tända den första, slå ihjäl Skulltula riktigt snabbt med svärd/Deku Stick och tänd sedan en till Deku Stick på facklan du just tände. Tänd nu också nästa fackla. Detta är viktigt för en senare grej.

I samma rum (7) kan du säkert se ett stort block framför dig. Bry dig inte om detta utan hoppa ned på golvet på vänster sida och du finner ett annat block. Släpa detta trevliga block bort till andra sidan rummet och använd detta för att klättra upp till gången. I gången finner du nu en tänd fackla. Denna tändes när du tände de andra två i rummet. Ta eld på dekustaven och ta med den till bombblomman på väggen. Då faller bombblomman vilken du ska plocka upp och spränga den spruckna väggen. Således kan du komma in i nästa rum (8).

Här (8) får du möta två stycken ettriga minibossar. Om du har Hylia Shield ska du utrusta dig med den. När en av drakarna närmar sig dig ska du skölda (R-knappen) tills han attackerar. Sedan slår du själv till med en hoppattack. Därefter sköldar du. Varje drake tål sex vanliga slag, men drar sig tillbaka efter hälften för att låta den andra ta över. En tag-match alltså. Just det ja, Deku Nuts fungerar förvånansvärt bra. Som du kan se blockeras gången åt nordost av stenar. Bakom dessa stenar finner du Gold Skulltula, så återvänd hit när du har någonting att spränga bort stenarna med. I alla fall, när båda ödlorna är borta försätter du in i rummet mot väster (9).

Nu kommer du in i ett rum (9) med två rejäla eldflammar. För att släcka dessa är du tvungen att utföra en flerstegsprocess. Hoppa ned på golvet och besegra fladdermöss och Baby Dodongos. Bakom en låda här nere finner du en kristall-switch. Slå på den och den första eldflamman försvinner. Hoppa upp till plattformen där den brann och titta åt vänster. Skjut fladdermusen och plocka upp bombblomman. Ta med bombblomman och spräng den stora stenen i ena hörnet. Under den finner du en switch som då den trampas på, släcker den andra eldflamman. Gör nu så här. Slå först på kristallswitchen och tryck sedan på den vanliga switchen. Hoppa sedan upp till plattformarna och använd dem för att komma in i nästa rum (5).

Nu kommer du tillbaka till rummet med en massa facklor (6), men i övre delen. Hoppa INTE ner, men du kan däremot hoppa mot en pelare för fem rupier i en skattkista. Spring direkt in i nästa rum (1) som råkar vara det allra första men bakom ett par stenar. Spräng stenarna med bombblomman i närheten och du har nu gjort dig en genväg. Kommer du ihåg att jag berättade om en vägg du förut inte kunde spränga i detta rum? Nu kan du detta! Plocka upp bombblomman du nyss använde för att spränga stenarna och hoppa ned med den till 1F-delen. Spring bort till den sydöstra väggen och spräng. Då kan du komma in i nästa rum (10).

Nu bör du alltså befinna dig i ett långt rum (10). Ställ dig först på stenblocket och det blir en hiss åt dig som leder till en bombblomma. Plocka upp denna bombblomma och spräng stenen strax nedanför. Denna döljer ännu en bombblomma. Plocka upp denna bombblomma och spräng den södra väggen om du vill in i rummet (11) därbakom. Här inne hittar du bara en Deku Scrub som säljer en Red Potion för 40. Köp en bara om du inte har någon fe. I föregående rum (10) igen då. Plocka nu upp bombblomman igen och kasta den mot bombblommorna på ena väggen. Då sätter en kedja igång som spränger bort en sten på väggen. Bakom denna sten finns ett öga vilket du ska skjuta med slangbellan. Då öppnas dörren härifrån. Akta dig för Skulltulan och eldfladdermusen (bränner din Deku Shield) och gå in i nästa rum (8).

Jo, detta är samma rum där du mötte minibossar, men på nedre plan istället. Nu får du tampas med dem igen och det gäller egentligen bara att ha ihjäl dem på samma sätt. Förresten, hoppar du genom vänstra sidan av eldvattenfallet här inne får du ett Recovery Heart. Fortsätt nu åt väster för att komma in i ett ganska långt rum (12) med ett par spöken. Ja, du träffar faktiskt Poes här inne. Som du ser finns det galler på dörren som leder norrut (13). I detta rum finner du några Mad Scrubs, fladdermöss samt en Gold Skulltula du inte kan ta förrän du fått bumerangen. Vill du ändå hit ska du leta upp den norra kedjan med bombblommor på väggen. Plocka upp en annan bombblomma och spräng kedjan på väggen. Då öppnas dörren. I södra delen av rummet finns en likadan kedja med bombblommor och en bombblomma i närheten. Gör likadant här för att öppna dörren här nere. Denna leder tillbaka in i första rummet (1) och det är hit du ska.

När du kommer tillbaka in hit igen (1) ska du börja med att öppna den stora skattkistan här. Den innehåller Bomb Bag så från och med nu kan du förvara och använda bomber. Bomber kan inhandlas och hittas lite varstans. Använd hissen här inne för att komma upp till 2F-delen och den ihåliga bron. Lägg en bomb i vardera hål av bron och dessa kommer falla ned på den enorma Dodongostatyns ögon. När båda ögon blivit sprängda kommer de lysa rött och statyns mun öppnas. Gå in i munnen och du kommer in i nästa rum (14). En liten notis innan du går in i munnen. Innan berätta jag om att du kunde spränga stenar i rummet där du först mötter minibossarna. Du kan gå dit nu för en Gold Skulltula om du vill. Därefter ska du ialla fall in i Dodongons mun.

Till vänster här inne (14) kommer du hitta dörren till bossen, men du kan inte gå hit just nu. Istället ska du akta dig för Baby Dodongos och springa åt höger. Nu når du ett rum (15) med ett par gravstenar. Dessa verkar inte göra någon skillnad. Däremot finner du Baby Dodongos och en Lizalfos. Besegra dem om du vill. När du når eldflammen ska du kasta en bomb över elden och den kommer aktivera en kristallswitch som släcker elden. Går du in rummet (16) norrut kommer du in i ett rum med en Poe och en gravsten. Dra i gravstenen för att hitta en skattkista med en blå rupie och besegra spöket för att komma ut.

Väl i rummet med eldflamman igen (15) kan jag berätta att här faktiskt finns en Gold Skulltula. Den kryper ovanpå en plattform och du kan inte ta den förrän du fått bumerangen. Nu ska du koncentrera dig på statyerna. Alla är vid

liv så ta det försiktigt. Ett tips är att du går fram och rör vid flera stycken, kastar sedan en Deku Nut och slår dem bakifrån. Aktivera de andra och de som du slog kommer förmodligen besegra dem. När alla är borta kommer du se en bombblomma på väggen. Sätt en bomb vid denna och den kommer starta en bombkedja som slutligen aktiverar en kristallswitch. Denna switch gör att det genomskinliga blocket kommer forma en trappa åt dig. Innan du lämnar rummet ska du veta att du hittar en fe i en kruka så har du en tom flaska, stäng in den för billig livförsäkring. Följ nu gången och du är tillbaka i rummet som leder till bossen (14). Dra undan gravstenen och du finner en switch. Tryck på den så öppnas dörren till bossen och du kan gå in. Som vanlig är det samma boss som i vanliga versionen, så jag ko-pi-er-ar.

Den Infernaliska Dinosaurien
KING DOGONGO

När du kommer in i själva bossrummet kommer du först hitta en skattkista. Den innehåller bomber så använd en till att spränga golvet... som spricker. Hoppa ned och du kommer få en storslagen syn. Nja, jag fick det när jag såg det för första gången, men det var i och för sig fem år sedan. Ni ungdomar har nog sett bra mycket värre. ^_^ När den stora killen andas in för att sedan spruta eld ska du kasta in en bomb i munnen på honom. Har du inga bomber måste du använda en bombblomma som växer i närheten. Slå honom när han sedan faller ihop och han kommer genast kvickna till. Då kommer han rulla över till andra sidan rummet. Ställ dig bara nära lavan så kommer han missa dig med god marginal. Följ efter honom och upprepa processen. Komihåg att Z/L-fokusera. Striden är över när du slagit honom fyra gånger och killen får ett lite råare slut än vad han förtjänat. Plocka upp hjärtbehållaren och ställ dig i det blå.

=====

= 6.3 Inside Jabu-Jabu's Belly =

=====

| | |
|---|---|
| <pre> 1F 8 10 6 __ __ __ ___ ___ 9 ___ ___ ___ ___ 7 ___ 5 ___ ___ ___ 12 ___ 3 ___ ___ ___ 2 ___ ___ 13 ___ 14 ___ ___ 1 ___ </pre> | <pre> 1. Karta, kista med Deku Nuts 2. Kompassen, kistor med recovery heart och Deku Nuts 3. Kistor med Deku Nuts, Bombchu 4. Gold Skulltula, dungeonföremålet, kista med Deku Nut ----- B1 12 ___ ___ ___ 3 ___\ ___ _ ___ 11 4 ___ ___ ___ 2 ___ / ___ ----- 6. Kista med Deku Stick 7, 9, 10, 12. Minibossar 8. Gold Skulltula 11. Gold Skulltula 15. Till bossen, fe, kista med Deku Shield/blå rupie, Gold Skulltula </pre> |
|---|---|

Som vanligt varnar jag först. Detta är alltså Master Quest och för hjälp om

hur du tar dig hit kan du titta i vanliga Walkthrough. Kartan här ovan följer inte riktigt samma mönster som i vanliga versionen utan rum på olika våningar har samma sifferbeteckning. Ja, då sätter vi igång. När du kommer in kommer du kanske lägga märke till någonting mycket, mycket udda: kor sitter fast i väggarna! Jabu-Jabu är en glupsk en. Går du fram till en ko och spelar Epona's Song får du mycket riktigt en liter mjölk, men detta gör ingen skillnad. Istället ska du skjuta på de stackrarna med slangbellan för varierande effekt.

I första rummet (1) ska du börja med att besegra bubblorna med dekunötterna och octoroken med slangbellan. Bomba sedan stenen i mitten och ställ dig på switchen så kommer en stor skattkista med kartan fram. Ta sedan fram slangbellan och skjut på den högra kon för en skattkista med dekunötter och den vänstra för att låsa upp dörren härifrån. Gå in i nästa rum (2) och du kommer se ett par slemsaker du inte kan besegra förrän du fått dungeonföremålet. Om du skjuter på kon dyker det upp en skattkista du inte kan ta riktigt än. Hoppa ned till våningen under och du når B1-delen.

Här nere (2) finner du en liten skattkista som innehåller Deku Nut (eller något annat oviktigt - förlåt!). Titta ned i vattnet och du finner en Stinger och en kossa. Du gör bäst i att skjuta Stingern och sedan förstås kon. Då dyker en stor skattkista upp. Hoppa ned i vattnet och dyk så att du hamnar bakom väggen. Då hittar du den stora skattkistan som nyss dök upp och den innehåller kompassen. Tryck också på switchen bredvid så öppnas dörren på 1F. Dyk tillbaka till föregående område och ställ dig på hissen för att komma tillbaka upp till 1F (2). Passera slemsakerna försiktigt och gå in i nästa rum (3).

I detta stora rum (3) träffar du Ruto, Zoraprinssessan. Ohövlig som hon är lämnar hon dig, men faller ned i ett hål i marken. Här inne finner du bara ett par fiender och stenar. Dekunötter fungerar bäst mot fiender och bomber har lust att spränga stenarna. Stenarna på väggen ska vi diskutera senare. Hoppa ned i vilket hål du vill för att komma ned till B1. Trycker du på den gula switchen här nere kommer en vattenstråle bära upp dig till vilken plattform som helst. Du kan börja med att skjuta på korna på väggen. Då får du två skattkistor. En innehåller Bombchu och en Deku Nuts. Gör inte av med dina Bombchu på en gång eftersom att du måste använda dem senare. Skjut sedan upp dig till Ruto och tala med henne två gånger så att du får bära henne. Gå till den blå switchen och placera henne där så öppnas dörren härifrån. Lämna Ruto på switchen och gå in i nästa rum (4).

Här inne (4) kommer du nästan omedelbart möta en Lizalfos. Besegra den eller undvik den, du bestämmer. Strax kommer du in i själva bassängen. Börja med att öppna skattkistan närmast (Deku Nuts). I själva bassängen finner du ett tidsblock som du först kan flytta på när du fått Song of Time. Under den finns en Gold Skulltula så återvänd hit när du lärt dig melodin. Nu ska du besegra alla fiender i rummet. Använd horisontella slag mot Like Like och skjut Stingers med slangbellan. Då kommer en stor skattkista dyka upp. Tryck på switchen för att höja vattennivån och således komma upp till kistan. Den innehåller Boomerang (bumerangen). Med denna kan du nu hämta Gold Skulltula-bevis på långt håll, dessutom fungerar den jättebra mot elektriska fiender. I och med att du öppnade skattkistan försvann alla vattensköldar i Jabu's Belly så ta nu den norra vägen ut härifrån.

Du kommer hamna i rum 2 på B1 igen så ta hissen upp till 1F och använd bumerangen på slemsakerna (för recovery hearts). Gå nu tillbaka norrut in i rummet där du först mötte Ruto (3). Kommer du ihåg stenarna på väggen här inne? Du finner dem i sydöstra hörnet. Ta fram en Bombchu som du tidigare fick och skjut iväg den längst med väggen för att spränga stenarna. Du kan också använda bomber även om detta är lite svårare. Då kommer en ko fram, vilken du ska skjuta så att dörren norrut öppnas. Kasta bumerangen på slemsaken som hin-

drar din framfart och klättra sedan över den för att komma in i nästa rum (5).

"Nästa rum" råkar vara en lång och krånlig korridor. Börja med att gå till den östra sidan och dörren näst längst åt öster (6). I detta rum kommer du hitta två kor. Skjut dem eller gå bara omkring och två Like Likes dyker upp. Slår du ihjäl dessa får du en skattkista med en Deku Stick och dessutom tänds en fackla. Tänd en Deku Stick i facklan och gå tillbaka in i korridoren (5). Bränn nätet och gå in i rummet därbakom. Här (7) möter du en stor blå tentakel. Z/L-fokusera den och spring sedan runt den samtidigt som du då och då kastar bumerangen mot dess svaga punkt. Springer du för långt bort kommer tentakeln dra sig tillbaka och står du still kommer den slå dig hårt. När snusksaken är besegrad kommer en blå tentakel på ett annat ställe försvinna.

Gå tillbaka till korridoren och gå nu bort till den västra delen av korridoren. Dessa gångar var tidigare blockerade av tentakeln. Går du in i rummet (8) näst längst åt höger hittar du en Gold Skulltula, men du kan endast få den när du lärt dig Song of Time. När du fått den senare i spelet och är tillbaka ska du spränga stenarna och trycka på switchen så att du kommer upp en nivå. Då ska du spela sången så att ett block dyker upp och du kan bomba den sista stenen där en Gold Skulltula befinner sig. Det är då och nu är nu. Istället ska du gå in i den västra dörren (9) i korridoren för att träffa en till tentakel. Denna är grön och bör piskas på samma sätt.

Gå tillbaka ut i korridoren och gå till den norra delen. Här får du möta en Lizalfos och några stenar. Spräng Lizalfos och besegra stenarna... fast tvärtom. Ta sedan med dig en låda från västra delen av korridoren och ställ den på den blå switchen framför den låsta norra dörren. Gå in i nästa rum (10) för att träffa den sista tentakeln, den röda. När du har visat honom hut likväl ska du gå söder två rum så att du kommer tillbaka till rummet där du först mötte Ruto (3). Hoppa ned i valfritt hål och du ska nu få välja vilket håll du vill åt. Vill du bara fortsätta ska du gå till västra gången och hoppa över nästföljande stycke. Vill du ha en Gold Skulltula ska du gå åt sydväst och fortsätta läsa.

Här inne (11) ska du besegra alla fiender i rummet och det är lättare sagt än gjort. Börja med att skjuta med slangbellan på Stingers i vattnet och när du gjort detta står du inför tre osynliga Keese. Saknar du tålmod bör du återvända när du fått föremålet Lens of Truth senare i spelet. Är det lite stake i dig stannar du kvar. För att hitta alla tre bör du simma mycket nära plattformen med Gold Skulltulan och samtidigt försöka fokusera med Z/L-knappen. Då bör du kunna få reda på deras sittplatser. En finner du längst med östra väggen så den är lätt att träffa. Den andra finner du i nedersta vänstra hörnet på väggen där skulltulan sitter och den sista sitter ett par decimeter höger om samma vägg. Skjut med slangbellan tills du träffar och ett torn kommer upp ur vattnet. Klättra på tornet för att komma upp till skulltulan, gå bakom väggen och besegra den. När du vill ut ur rummet ska du dyka ned till den gula switchen. Gå sedan tillbaka och in i västra rummet (12).

Gick du väster når du rum 12, där du finner Spiritual Stone of Water. Kasta upp den överlyckliga Ruto till stenen och vad händer? Jo, hon hissas upp till 1F och ner kommer Bigocto, en stor version av Octorok. Det är alltså dags för en liten minibosstrid. Håll dig borta från den taggiga mittensektion och Z/L-fokusera honom. För att enklast besegra honom ska du se till att du minst har tre hjärtan, sedan låter du honom springa på dig. Han kommer då vända på sig och du ska då snarast kasta bumerangen på honom. Då kommer han visa sin känsliga bakdel som du ska slå med svärdet. Gör detta fyra gånger och han är besegrad. En annan taktik är att kasta bumerangen när han kommer springande mot dig och sedan vänta tills han börjar snurra. Då ska du försöka slå honom med svärdet och hoppas att du träffar bakdelen. En mycket trög strategi är att helt enkelt springa efter honom tills du når honom med bumerangen och sedan

slå till som beskrivet ovan.

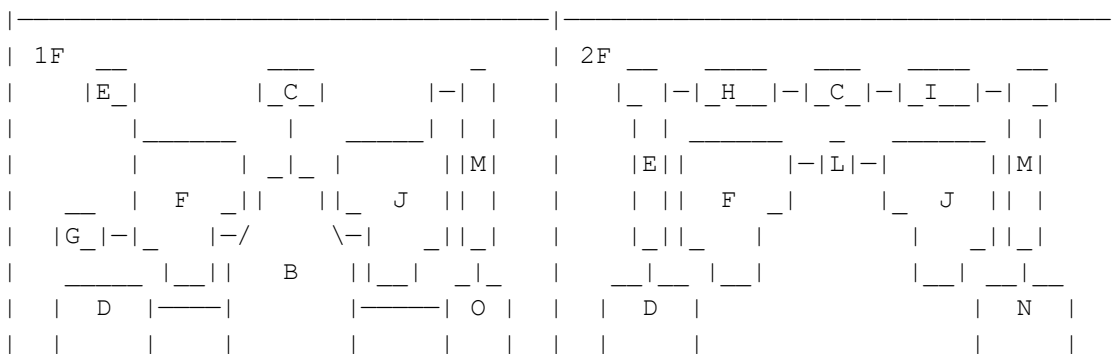
Hur du än besestrar honom ska du ialla fall ställa dig på mittenplattformen när det är gjort. Den kommer då hissa dig till 1F. Här finns det inte mycket. Skjut bara den lilla kossan och dörren öppnas. Gå in i nästa rum (13) och du når två sådana där slamsaker. Hoppa ned på marken och besestra den Lizalfos som ligger i bakhåll på dig. Skjut sedan kon på väggen och en riktig ko kommer dyka upp. Vad denna ko gör, vet inte ens Nintendo själva skulle jag tro, men gå tillbaka till ingången av rummet och du finner två lådor. Ta med dig en och kasta bumerangen på båda slamsakerna. Hoppa sedan på dessa för att nå den blå switchen vid nästa dörr. Ställ ned lådan på den och fortsätt in i följande rum (2).

Nu kommer du tillbaka in i andra rummet, men ovanför resten. Hoppa över till den andra plattformen och den hissas ned. Nu kan du få skattkistan här (om du skjutit kon). Kistan innehåller Recovery Heart. Fortsätt in i rummet österut och du kommer in i rummet precis innan bossen (14). På väggarna här inne finner du två kor. Skjut den vänstra för en skattkista med en Deku Shield eller blå rupie. Den högra ska du skjuta tre gånger för att dörren in till själva bossen ska öppnas. Dessutom får du en fe. Klättra uppför klätterväggen och du finner denna krälände snusksak bakom en vägg. Du måste använda bumerangen och det krävs kirurgisk precision för att träffa den. Ställa dig åtta-nio steg ifrån väggen mot skulltulan och sikta sedan bumerangen strax till vänster om väggen. Försök ha samma höjd som skullulan och justrera efterhand för att få perfekta kast. Jag träffade bäst när det var precis så att jag inte hörde kräländet av den. Gå sedan in till bossen. Kopierad strategi från Walkthrough som vanligt, men så får jag väl göra?

Den Bioelektroniska Anemonen
BARINADE

Detta är en lite speciell boss, vilken kräver effektiv användning av bumerangen. Till att börja med kommer vår gode boss hänga i tre tentakler i taket och dessa ska du förstås Z/L-fokusera. Spring runt honom hela tiden eftersom att du annars blir träffad av elektricitet. Medan du gör detta ska du samtidigt kasta bumerangen mot tentaklerna. När alla tentakler är döda kommer Barinade visa hela sin kropp och då ska du bedöva den med bumerangen. Hugg honom ett par gånger med svärdet och han kommer sedan skaffa sig en mängd maneter som skydd. Försök undvika hela kalaset, men kasta samtidigt bumerangen i hopp om att träffa kroppen. Snart kommer maneterna lösgöra sig och då gör du klokast i att antingen besestra dem alla med bumerangen eller också sikta direkt på kroppen. När kroppen är bedövad ska du som vanligt hugga den med svärdet och när väl alla maneter har trillat av pinn är bossen i princip harmlös. Använd bumerangen och svärdet för nådastötarna. Tretton vanliga träffar kräver Barinade för att duka under.

=====
= 6.4 Forest Temple =
=====



| | | |
|-------|--------|--------------------------------------|
| | | |
| | _ | _____ |
| | A | A. Nyckel |
| | _____ | B. G Skulltula, Miniboss, till P |
| | | C. M-boss, Nyckel, tempelföremål, fe |
| _____ | | D. Gold Skulltula |
| B1 | _____ | E. Big Key |
| | K | F. Gold Skulltula, till K |
| | _____ | G. Nyckel |
| _____ | | H. Miniboss, kartan |
| B2 | _____ | I. Miniboss, kompassen |
| | _ _ | J. 2 Nycklar, G Skulltula, till K |
| | | K. G Skulltula, Nyckel, till F, J |
| | P | M. Kista med pilar |
| | _____ | O. Miniboss |
| | | P. Kista med pilar, till bossen |
| _____ | _____ | _____ |

Detta är alltså för Master Quest-versionen och kom ihåg att du måste ha Hookshot för att överhuvudtaget komma in hit. En liten anmärkning om ASCII-kartan här ovan innan vi kör igång. Till skillnad från vanliga versionen har samma rum på olika våningar samma namn. Detta gäller dock in B1 och B2. Som du kanske vet finns det små hallgångar på alla håll runt rum B. Dessa hör till rum B enligt min karta, bara så du vet. Du kör vi.

När du kommer in i templet (A) ska du börja med att titta upp mot klätterväggen på höger sida. Där finner du fem stycken Skullwalltulas och vissa måste du ta dig förbi. Skjut ner de två nedersta med Hookshot och börja klättra uppför så långt till vänster som möjligt. Det är två stycken du verkligen måste förbi utan att de ser dig och du ramlar ner. Försök klättra förbi när de vridder sig åt ett annat håll och avancera gärna lite på sniskan eftersom att de sällan attackerar då. När du nått grenen här uppe ska du skjuta ned alla Skullwalltulas och den enda Skulltulan för att sedan hoppa vidare mot switchen. Denna aktiverar en skattkista med en nyckel i så när du tagit den fortsätter du in i nästa rum (B).

Här inne (B) möter du tre Skulltulas, vilka du gör klokast i att skjuta ned. Precis innan du fortsätter in du låser upp dörren till nästa rum kan du se en Gold Skulltula bakom några rankor i taket. När du kommer in i följande rum (fortfarande B) kommer du se hur fyra spöken lämnar dig. Alla ska de tuktas för att hissen ska komma tillbaka. Börja med att gå rakt fram (norrut) så att du når ännu en korridor. Här inne kommer du hitta ett tidsblock vilket du tar bort genom att spela Song of Time. Fortsätt sedan in i nästa rum (C).

Här inne (C) möter du bara två Wolfos. Slå de stackars satarna i ryggen för en enkel seger. Du får en skattkista med en nyckel och kan dessutom finna en fe i en kruka. Nu ska du ha en nyckel. Gå tillbaka in i rummet där du mötte spökerna (B) och gå sedan till den västra dörren (den åt höger). Du kommer in i en korridor där en Stalfos väntar dig. Besegra honom fort genom att undvika hans egna attacker och sedan göra hoppattacker med svärdet. Även dekunötter fungerar bra. Fortsätt sedan in i nästa rum (D).

Väl i detta stenrum (D) kan du först gå in i kröken till vänster för att hitta en enkel Gold Skulltula. Fortsätt sedan uppför stegarna och du kommer se två blåa block. Gå fram till det närmast, det åt vänster, och dra i det tills du kan passera bakom. Där blocket stod kan du se en stege. Klättra uppför den och du kommer hitta ett rött block. Detta block ska du dra minst sex stycken snäpp, detta för att låsa upp ett annat block senare. Klättra tillbaka nedför stegen och flytta nu det andra blåa block du ännu inte rört, tills det faller ned i ett fack. Klättra uppför detta block så att du når 2F. Skjut det röda

block du kommer ha framför dig tills detta också hamnar i ett fack. På så vis kommer du nå en kristallswitch. Slå på denna och du har nu skapat dig en genväg upp hit, använd bara Hookshot ifall du skulle ramla ner. Ramla inte ner utan fortsätt och du kommer till två svävande dödsfallar. Lås upp dörren bakom dem och du når en riktigt rak korridor (E).

Denna korridor mynnar ut i ett brunt rum där du redan nu finner Big Key. Utan denna kan du alltså inte öppna bossdörren. Hoppa sedan ned i hålet i golvet och du kommer ned på 1F (fortfarande E). Här kommer du möta en Floormaster. Slå ihjäl den fort och komihåg dess avkomma också. Fortsätt in i nästa rum och du når en trädgård (F). Hoppa INTE ned hit, utan följ gången här längst väggen. Framför dig kommer du ha två dörrar. Börja med att gå in till höger (G) för att hitta en ReDead. Slå ihjäl den fort för en nyckel. En nyckel ska du ha nu. Gå tillbaka in i trädgården och ta nu den andra dörren här uppe. Den leder dig in det där steniga rummet (D). Slå på kristallswitchen för att förvrida den där korridoren (E) och dessutom ta bort skölden framför dig. Nu ska du upp till korridoren så använd Hookshot för att skjuta dig upp till 2F-delen och gå sedan in genom dörren bakom de svävande skallarna.

På så vis kommer du in i den förvridna korridoren (E). Följ den och lås upp dörren i den bruna delen. Således kommer du nu nå ett rum (H) med en trappa och tavlor. Spring nedför trapporna och fortsätt in i nästa rum (C). Här ska du göra dig beredd på en Miniboss. Ramla för Guds skull inte ner i hålet eftersom du då hamnar på 1F och måste springa hela vägen tillbaka hit. Besegra skelettet och två nya dyker upp samtidigt som hålet täpps igen. Det är som vanligt, förutom en sak. När du besegrat en av dessa, kommer dess ben ligga kvar. Har du inte ihjäl den andra fort återupplivas den första. Därför måste du vara snabb, men komihåg att slå mot en riddare som försvarar lönar sig aldrig. Kör lugnt och metodiskt. Som tur är verkar återupplivade riddare ha mindre energi.

När båda Stalfos är besegrade kommer en stor skattkista med pilbågen (Fairy Bow) uppenbara sig. Ja, denna vet du nog tillräckligt mycket om. Fortsätt nu in i nästa rum (I) för ett till rum med en trappa och tre tavlor precis som i förrförra rummet. I en av dessa finner du ett blått spöke. Stå på långt håll från spöket och skjut det med en pil. Då försvinner tavlan. Gör likadant med de andra två när spöket befinner sig inuti. När alla tavlor är borta kommer spöket som heter Beth att vilja möta dig. Gå ner till henne och bered dig på en enkel strid. Försvara mot hennes attacker och vänta tills hon blir synlig. Då hugger du henne med svärdet eller skjuter henne med pilbågen. Din belöning blir kompassen.

Nu måste du tillbaka för att hämta två nya nycklar, så därför bör du sätta ut en Farore's Wind-warp i det här rummet. Om du inte vill, är det helt okej. Spring nu tillbaka till rummet där du fick pilbågen (C) och fortsätt till det andra rummet med tre tavlor (H). Här finns ett gult spöke, Joelle, som du ska ta itu med på samma sätt som Beth. Skjut henne i tavlorna och besegra henne sedan man-mot-...spöke. Du får en karta så nu borde du ha både karta, kompass och Stora Nyckeln, men inga små just nu. Därför ska vi gå och hämta ett par sådana.

Spring tillbaka hela vägen till det stora centrala rummet där du först mötte alla spöken (B) och du kommer se två stycken ögon ovanför två av dörrarna. Skjut en pil i det nordöstra ögat och gå in i rummet som vätter åt nordost. Nu kommer du in i den östra trädgården (J). Du kommer inte åt skattkistan på ön så försök inte ens spela Song of Time - du kommer dit senare ändå. Gå nu fram till brunnen och du borde kunna se ett öga i en av väggarna av den. Skjut en pil i ögat och brunnen dräneras. Hoppa ned i den (K) för att hitta en nyckel i en skattkista. Nu ska du ha en. Ifall du är intresserad av två Gold Skulltulas ska du gå bort till andra sidan av brunnen för att nå en och sedan

klättra uppför vinrankorna här för att nå ännu en uppe i den västra trädgården (F). Klättra eller spring tillbaka in i den östra trädgården (J).

Titta nu upp mot dörren här inne. Det borde sitta en Gold Skulltula på en vit markering. Ta den och använd sedan Hookshot för att komma upp till terrassen ovanpå dörren. Spela Song of Time så att det dyker upp ett tidsblock som du ska hoppa till. Hoppa sedan till nästa tidsblock och spela Song of Time igen. Ett till tidsblock borde dyka, men lite högre upp. Hoppa mot detta och sikta sedan upp mot en Skullwalltula. Skjut den och använd sedan Hookshot för att komma upp till klätterväggen där den klängde. Klättra på väggen och du kommer hamna på en liten balkong där du hittar en till nyckel i en kista. Nu ska du ha två stycken. Du kanske ser en till dörr vid en balkong bredvid. Detta är bara en genväg (L) till den andra trädgården (F) och du behöver inte bry dig om detta. Istället ska du nu tillbaka till rummet (I) där du besegrade det blå spöket. Spring dit eller använd Farore's Wind om du satte ut en warp-punkt.

Väl här (I) ska du springa uppför trapporna och låsa upp dörren så att du har en nyckel kvar. På så vid kommer du in i ett stenrum (M) som leder in i en rak korridor. Följ korridoren till dess slut och lås upp dörren med din sista nyckeln. Nu kommer du in i ett lustigt rum (N). Börja med att plocka upp en låda och ställ den sedan på den blå switchen. Facklan kommer tändas. Nu ska du ställa dig på en av de roterande plattformarna och sedan ta fram pilbågen och sikta på det frysta ögat på en av väggarna. Låt en pil flyga rakt igenom facklan så att den träffar det frysta ögat och smälter isen. Då kommer korridoren (M) förvridas. Ta bort lådan från switchen så att barriären vid dörren försvinner och gå sedan tillbaka in i korridoren. Passera den och gå in i den bruna delen. Hoppa ned i hålet för att hamna på ett golv med schackrutor (fortfarande M).

Det finns massor med Skulltulas här inne. Om du vill kan du skjuta några av dem, men det är ganska onödigt eftersom att du ser deras skuggor ganska tydligt. Du ska också veta att taket faller och Skulltulas blockerar alla fria luckor av taket. Nu ska du göra så här. Precis när taket börjat resa sig ska du springa över hela golvet (undvik skuggorna) och ställa dig på den närmaste switchen. Då öppnas dörren i nordvästra hörnet. Ställer du dig på den bortre switchen (också fri lucka) kommer en skattkista dyka upp. Denna innehåller bara några pilar. När taket reser sig igen ska du springa tillbaka till den norra delen av rummet och gå ut genom dörren här.

Du kommer nå den östra trädgården (J), på den där lilla ön jag nämnde förut. Hoppa ned till den lilla skattkistan och öppna den för en nyckel. Hoppa sedan upp på tidblocket och spela Song of Time för att ett annat ska dyka upp. Hoppa upp på detta och spela sången igen så att det översta dyker upp och du kan gå tillbaka in i schackrummet (M). När taket reser sig ska du springa över hela golvet ända bort till den låsta dörren samtidigt som du undviker skuggorna. Gå in i nästa rum (O).

Här inne (O) kommer du hitta ännu en tavla. Det gröna spöket Amy besitter denna tavla. Skjut en pil i tavlan och ett pussel sätter igång. Bokstavligt talat. Du ska på tidsgräns knuffa ihop fyra av de fem pusselbitarna så att de bildar spöket. Den blå pusselbiten behöver inte vara med. Ja, det är bara att knuffa tills de sitter där de sitter. Sedan får du möta spöket, vilket du ska ha ihjäl precis som de andra.

Öppna nästa dörr, spring igenom korridoren och du hamnar i det stora, centrala rummet (B). Ifall tre av facklorna i mitten lyser och det fjärde spöket sitter i mitten har du gjort bra ifrån dig. Om inte, har du missat något av spökerna i rummen H, I och O. Det sista spöket heter Meg och som du säkert märkt vid det här laget är alla Poe-sisters uppkallade efter systrarna i boken "Unga

kvinnor". Kul, onödig fakta. ^_^ Meg är treögd och lite speciell. Gå fram till henne så kommer hon efter en stund omringa dig med fyra kopior. Titta noga på dem så kommer du se att en av dem snurrar ett varv. Denna ska du skjuta en pil på. Upprepa processen fyra gånger till och Meg är besegrad.

Ifall alla fyra spöken är besegrade kommer hissen i detta rum (B) bli aktiverad. Den tar dig till B2 och det sista rummet (P). Som du ser är vägen till bossen blockerad så det måste vi göra något åt. Knuffar du på en av stenmurarna här nere kommer hela väggen rotera och dölja gömda fack. Gör så här.

Knuffa den västra väggen söderut och öppna om du vill skattkistan i nordvästra facket.

Knuffa den sydvästra väggen söderut, skjut på kristallswitchen och trampa på den vanliga.

Knuffa den södra väggen österut och om du vill besegra fienderna.

Knuffa den östra väggen norrut och skjut på ögat ovanför dörren i södra facket.

Då borde gallret till bossdörren vara öppet och du kan gå norrut. Har du Big Key kan du låsa upp dörren. Om inte, finner du den i rum E.

Den Onda Anden Från Andra Sidan

PHANTOM GANON

Detta måste vara den snyggaste bossarenan i spelet. Se trekraften, se tavlorna Börja med att gå fram till trekraftstecknet och sedan tillbaka till utgången. Då dyker den fantomiska bossen upp. Han kommer därefter hoppa in i en tavla. Ställ dig nu på ett av de mindre trekraftstecknen eftersom att du där inte kan bli träffad av bossens energiattack. Ta fram pilbågen och titta på tavlorna. I två av dessa tavlor kommer du se bossen komma galopperandes. En av tavlorna är falsk och den bossen kommer vända om. Den andra försöker ta sig ur och då ska du snabbt skjuta en pil på pällen. Du kan inte se skillnad på den riktiga och den falska, utan du måste hålla koll på båda och sedan snabbt skjuta den som försöker ta sig ur. Gör detta tre gånger och nästa fas inleds.

Nu kommer Phantom Ganon sväva omkring på ett oroaväckande sätt och kasta energibollar mot dig. När en närmar sig ska du hugga med svärdet för att studsas tillbaka den till bossen. Ofta reflekterar han den igen och då är det bara att fortsätta tennis-spelandet. Du måste stå still när du huggar, annars kommer energibollen missa fantomen. Stå väldigt långt ifrån honom kan löna sig likaså att stå väldigt nära. När en energiboll träffat bossen ska du hugga honom med svärdet. Efter 12 vanliga hugg dukar han under. Den riktiga Ganondorf kommer dessutom bannlysa honom till stället mellan dimensionerna... typ.

=====
 = 6.5 Fire Temple =
 =====

| | | | |
|------------|-----|------------------------------------|--|
| | | | |
| 5F | | B. Till bossen, nyckel | |
| | | D. Fe | |
| | c | E. Kista, dungeonföremålet | |
| | | F. Kartan, kista med Hylian Shield | |
| j k | d | H. Nyckel | |
| | | I. Gold Skulltula | |
| | | J. Big Key | |
| | | K. Till L | |
| | | L. Till K | |
| 4F | | M. Kompassen, till N | |
| | | N. Till M | |
| / m\ | | O. Kistor med bomber, till a | |
| _ _ l/ _\ | a b | P. Nyckel | |


```

||h|i||%|/n/          |%|          | R. Till G, fe          |
|                      |          | T. Till B            |
|                      |          | a. Till O            |
|_____             |          | b. Till c            |
| 3F          f          _P_          |          | c. Till b            |
|          _____/          _____|_          |          | d. Gold Skulltula, till R, G |
|          | T |          |          || O |          |          | e. Gold Skulltula          |
| ___/|_ ___ | S |          — _ |          |          | f. Gold Skulltula          |
||g_| _|_e| |_____|| Q |R_||N||          |          | g. Miniboss, nyckel, till h |
|          |          |          || _ |          |          | h. Till g                |
|          |_____||          ||_____||          |          | i. Till j                |
|          |          |          |          |          |          | j. Till i                |
|_____             |          | k. Nyckel, till T, B, l |
| 2F          _____          _          |          | l. Till k            |
|          _          _          | M | _|L|          |          | m. Fe                    |
|          |%|          |%| |_____||          |          | n. Gold Skulltula, till T, B |
|          |          |          |          |          |          | %. Du faller igenom dessa rum |
|_____             |_____             |
|
| 1F          _____          _ _          |          | Denna ASCII-karta är förstås precis |
|          _____ |_E||_D||          |          | lika förskräcklig som den för vanliga |
|          |          ||_F||_C||          | _____|          | versionen och den följer även dess |
|          | B | _|_|| _|          G | _| K ||          |          | mönster. Tänk också på att rum som är |
|          |          | A |          |          | |_____||          | skrivna med gemener är valfria rum. Men |
|          |_____||          |          |          |          | detta är alltså Master Quest och Din's |
|          |          |          |          |          |          | Fire är ett måste i detta tempel. Se |
|          |          |          |          |          |          | feavdelningen för hur du får den. Jag |
|          |          |          |          |          |          | rekommenderar Biggoron Sword starkt. |
|          |          |          |          |          |          | Nu kör vi igång. När du först kommer in |
|_____             |          |          |          |          |          | (A) ska du inte bara springa rakt fram |
|          |          |          |          |          |          | eftersom att du då springer rakt in i

```

en eldvägg. Hoppa upp på sidan av trappan för att komma upp. På väggen finns tre statyer. En av dessa brinner. Tänd de andra samt facklorna på trappan med Din's Fire och dörren västerut kommer öppnas. Gå genom denna dörr (B) och du kommer träffa gamla Darunia igen. Han ska in och spöa draken och ber dig leta upp hans fångslade undersåtar. Hoppa och Hookshota dig till den norra delen av rummet där det står en massa lådor. Hoppa upp till den översta lådan och förstör den så kommer du upptäcka en fackla i den. Strax nedanför finns en till fackla. Ställ dig vid den nedre facklan och tänd båda med Din's Fire. Skjut sedan en pil genom den nedre facklan så att du tänder facklan på andra sidan rummet, vid cellen. Således öppnar du cellen. Hoppa över dit och du finner en nyckel i skattkistan, men ingen Goron.

Nu har du dig en nyckel så gå tillbaka till föregående rum och lås upp dörren öster om trappan. Gå in i nästa rum (C). Här inne står du öga mot öga med en Keese och två Stalfos. Besegra dina Stalfos-vänner för att komma vidare. Innan du lämnar rummet kan jag informera dig om att där Navi blir grön kan du spela Sun's Song för en fe som helar din energi och magi. Fortsätt sedan in i nästa rum (D). Här inne rör golvet på sig, så slå sönder eller blockera alla plattor. Ta dig sedan an Iron Knuckle i hörnet. Ifall du inte mött sådana här förut kan jag berätta att du gör bäst i att göra en hoppattack direkt efter fiendens attack och sedan fortsätta så tills plåtburken blir besegrad. Där Iron Knuckle stod finns ett annat Sun's Song-ställe. Fortsätt in i nästa rum.

I följande rum (E) kommer du få möta en miniboss: Flare Dancer. Lätt. Ta fram Hookshot och sikta den på honom (akta dig för eldflammorna). Dra sedan ut honom ur hans eldkostym och han kommer inte se så imponerande ut. Sedan ska du slå honom fyra gånger med svärdet (två ifall du har Biggoron). Han kommer springa så försök hela tiden möta honom på andra sidan. Tar du för lång tid på dig eller har träffat honom fyra gånger hoppar han in i eldhavet igen. Upprepa

denna process tre gånger vilket betyder att du måste träffa honom tolv gånger med svädet. Efter striden får du Megaton Hammer. Just det, redan nu.

Fortsätt in i nästa rum (F) och slå med hammaren på den rostiga switchen. På så vis öppnas celldörren och du kan inhämta kartan ur kistan. En Goron är glad att bli fri. Du kommer också få möta en Like Like som ger dig en skattkista med en Hylian Shield/blå rupie om du besestrar den. Gå in i nästa rum (A) och du når ingångsrummet. Nu rekommenderar jag dig att gå ut ur templet och springa bort till gången som leder mot Goron City. Gå till vänster om den och slå bort stenarna som täcker en annan gång med hammaren. Då kommer du till en fe som ger dig fördubblad magimätare. Gå tillbaka till Fire Temple därefter. När du befinner dig i ingångsrummet (A) igen ska du gå fram till högen med statyer som täcker den östra dörren och slå bort dem med hammaren. Du måste slå från sidan.

Fortsätt och du kommer in i ett enormt lavafyllt rum (G). Börja med att gå söderut, alltså åt höger och du hittar en enorm eldvägg. Ställ dig på blocket som rör sig fram och tillbaka framför eldväggen och sikta Hookshot på facklan bakom eldväggen. På så vis kan du komma över till andra sidan. Använd Din's Fire på facklan och massor av torn kommer upp i lavan. Dessa kan du använda Hookshot på, men bry dig inte om det nu. Istället ska du sätta en bomb vid väggen här så visar sig en dörr därbakom. Gå in i detta rum (H).

Här inne står en cell. Tittar du på väggen kan du se att en av facklorna är släckt, använd Din's Fire för att lysa upp tillvaron och celldörren öppnas. En Goron och en skattkista med en nyckel döljer sig därinne. Nu har du en nyckel igen. Gå tillbaka in i lavarummet (G) och hoppa över eldväggen. Ställ dig på väster sida av bron och se dig omkring. Har du ögonen med dig borde du kunna se ett fack, högt upp på väggen i nordöstra hörnet. Blocket nedanför fungerar som en hiss till detta fack så hoppa bort till blocket och låt dig hissas upp. Här uppe finner du en fackla vilken du ska tända med Din's Fire. I norra delen av rummet finner du en till fackla. Skjut en pil genom facklan du nyss tände så att den träffar den släckta facklan. Då öppnas dörren bredvid den tidigare släckta facklan. Spring bort dit, men gå först in i det nedre rummet.

Här inne (I) ska du bara öppna en cell med hammaren och ta Gold Skullettula i cellen. Gå sedan tillbaka ut i lavarummet (G) och använd Hookshot på tornet eller facklan för att komma upp till rummet ovanpå. Här inne finner du en fet eldvägg och Big Key. Sikta Hookshot på Big Key för att få den och sikta den sedan på facklan mitt på golvet för att komma härifrån. Just det ja, det finns en del golvplattor som vill dig illa också. Gå tillbaka in i lavarummet och lås nu upp dörren som leder österut.

I detta rum (K) ska det finnas ett rejält galler du kan klättra på. Klättra upp till toppen och hoppa ned till plattformen med en fackla på. Som du ser flyger ett block upp och ned, men du kan inte hoppa rakt ned på det eftersom att det då är omgivet av eld. Istället ska du hoppa mot det när det är på väg uppåt. Blocket stannar i elden i cirka tre sekunder så när det landat, räkna till tre och hoppa sedan ned mot det. Det borde fånga dig och du kommer upp till 2F och rum L. Gå in i nästa rum (M).

Cellen du ser framför dig härinne (M) kan du inte öppna riktigt än så klättra uppför plattformarna till vänster och tänd den enorma facklan med Din's Fire. Ett torn kommer dyka upp så klättra på det så att du når översta våningen. En Lizalfos kommer attackera och den får du göra som du vill med. Klättra uppför gallret och du når 3F (N). Gå in i nästa rum (O) och du hittar en labyrint. Här rullade det stenar i vanliga versionen, men nu får du möta Lizalfos i varannat hörn. I norra delen av rummet finns två väggar du kan spränga. Slår du på dessa låter de annorlunda, men hur vet du väderstreck här inne? Spring

runt tills du finner en gallerdörr, den norra väggen ligger höger om denna låsta dörr. Bakom den vänstra väggen finner du en blå switch och blockerad dörr, bakom den högra, en switch. Tryck på switchen och massor med torn kommer växa upp.

Använd nu Hookshot på något av dessa torn så att du kommer upp till labyrintens tak. Det finns en spricka i en av plattformarna här uppe. Sätt en bomb i sprickan och ett hål öppnar sig. Hoppa ned (L) och du finner massor av lådor som du ska rulla in i. I en av dem ligger en rostig switch som du genast ska slå med hammaren. Då öppnar sig en cell och du får kompassen. Klättra tillbaka upp till labyrinten (O) och hoppa till södra delen av rummet där du finner två celler. I den övre ligger en switch så stå på plattformen närmast och ladda upp en snurrattack med (B-knappen). Släpp när den är fulladdad så aktiveras switchen och du kan gå in i cellen. Rulla in i alla stora lådor så hittar du en skattkista med bomber och dessutom frigörs de små lådorna. Plocka upp en liten låda och spring bort till den blå switchen i andra änden av rummet. Placera lådan och gå genom dörren som öppnade sig.

Du kommer då in i en gång (P) med en nyckel i en skattkista. Nu ska du ha en nyckel igen. Gå tillbaka in i labyrinten (O) och jag tänkte snabbt berätta om den andra cellen här inne. Vid denna cell ska du göra en likadan snurrattack och en switch i en låda kommer aktiveras och öppna cellen. I en annan av lådorna finner du en skattkista med bomber. Nu ska du ta dig till överdelen. Vid den norra väggen finns en låst dörr så gå in här och du når ett rum med galler golv (Q). Här är det viktigt att du gör som jag säger. Spring på gallret tills du kan se ett par lådor på vänster sida. Hoppa över dit och rulla INTE sönder den stora. Plocka upp en liten och hoppa ned till den blå switchen precis nedanför. Ställ lådan på switchen och två facklor mitt i rummet kommer börja lysa. Gå INTE in i nästa rum (R) för det leder dig endast tillbaka till labyrinten. Istället ska du använda Hookshot på den stora lådan som du inte sprängde så att du kommer upp ur den lilla gropen. Råkade du spränga lådan måste du tillbaka in i labyrinten och sedan göra om processen.

Nåväl, gå ut till facklorna på gallret och titta upp mot den östra väggen. Nära taket borde du kunna se en tänd och en släckt fackla. Ställ dig under en facklorna på gallret och skjut en pil rakt igenom den så att pilen träffar den släckta facklan nära taket. Detta kommer göra så att den västra dörren öppnas. Gå genom dörren och sedan igenom korridoren (S) för att komma in i ett stort rum (T) med eldvägg, tidsblock och lite mer galler. Börja med att direkt hoppa till den stora plattan med ansikte som ligger alldeles intill ingången. Slå på den med hammaren och pelaren kommer lossna och falla ned i bossrummet (B). Om du inte vill ta resten av Gold Skulltulas i Fire Temple, utan bara besegra bossen går det bra att göra det nu. Då är det bara att hoppa ned och scrolla till bosstrategin. Om du vill ta Gold Skulltulas och annat trevligt, fortsätter du läsa. Observera, för att ta precis alla måste du ha lärt dig Scarecrow's Song (se okarinamelodier).

Gå nu tillbaka till rummet med labyrinten (O) och skjut upp dig till plattformarna ovanpå. Som du vet sprängde du ett hål i en av dem. När du ser att Navi lyser grön ska du spela Song of Time så att ett tidsblock dyker upp. Bestig detta block och använd sedan Hookshot på markeringen ovanför plattformen högre upp. Därifrån ska du använda Hookshot på en plattform bredvid. Denna plattform råkar vara en hiss till 4F och rum a. Gå direkt in i nästa rum (b) och du kan se hur Navi fokuserar på ansiktet på väggen. Skjut ansiktet med Hookshot för låsa upp en dörr högre upp. Klättra uppför gallret för att komma upp på 5F (c) och gå sedan in i nästa rum (d).

Nu borde du befinna dig i ett stort cirkulärt rum (d). Ramlar du ned i hålet här hamnar du antingen på 3F eller 1F, så undvik detta. Tryck nu inte på switchen här riktigt än, utan spring istället runt rummet tills du når ett

block omgivet av eld och en rostig switch bredvid. Slå på switchen med hammaren och ett torn dyker upp en bit därifrån. Hoppa tillbaka ned till ingången och tryck på switchen nu. Använd sedan Hookshot på tornet ovanför och du kan se hur blocket nu är släckt. Gå fram till blocket och dra i det så kan du se att en Gold Skulldata lurat därunder. Använd Hookshot på skulldata ifall elden kommer tillbaka. Spring nu hela vägen tillbaka till rummet med eldvägg, tidsblock och lite mer galler (T) på 3F.

I detta rum (T) ska du nu hoppa mot dörren som ligger strax bredvid stället där du slog ned pelaren. Dörren leder in i ett litet rum (e) med eldväggar. Använd Hookshot på markeringar på andra sidan och slå ned den rostiga switchen med hammaren. Då kommer ett galler försvinna från en dörr strax nedanför. Använd sedan Hookshot igen för att komma tillbaka. Gå genom dörren tillbaka in i det stora rummet (T). Direkt på vänster sida om dig borde du kunna se hur Navi lyser grön. Spela Song of Time så kommer ett tidsblock dyka upp i luften. Hoppa mot detta block och hoppa sedan från det mot dörren längre ned. Du kommer liksom landa mellan två eldväggar så att du är i princip instängd mellan eldväggar och en dörr. Gå genom dörren så når du en gång (f) där en Gold Skulldata skrattar åt dig i slutet.

Spring nu tillbaka till föregående rum (T) och du kanske känner dig lite instängd. Men inte då! Följ väggen till höger från dörren och du kan se hur Navi lyser grön igen. Spela Song of Time och ett block dyker upp. Nu kan du hoppa över den lilla eldväggen. Spring nu till den södra delen av rummet och du borde kunna hitta en dörr här. Gå in och du kommer se att detta du är på nedervåningen av rum f. Spräng den högra väggen här inne för en Gold Skulldata och ta sedan den norra vägen ut. Nu är du tillbaka i rum T, men på norra sidan. Följ de små eldväggarna till switchen som släcker den stora eldväggen och gå sedan in i rummet (g) därbortom.

Här inne får du möta en exakt likadan miniboss som du fick förra gången. Gör bara precis likadant och hoppa sedan upp på hissen, men kliv av den direkt igen. Under hissen ligger nämligen en lös nyckel. Vänta in hissen igen och följ den sedan upp till 4F och rum h. Gå in i nästa rum (i), vilket du bara behöver klättra igenom och lås upp dörren på 5F (j). Du kommer då in i ett stort cirkulärt rum (k) med en kristallswitch och platta intill. Slå på switchen så kommer ett torn dyka upp på en höjd bakom dig. Använd Hookshot för att komma upp hit och du kommer upptäcka en skattkista omgiven av eldflammar. Spring lite bortom denna kista och du borde kunna se en switch nere i en grop. För detta behöver du Scarecrow's Song. Lite ovanför switchen borde du kunna se hur Navi lyser grönt. Spela Scarecrow's Song så dyker en fågelskrämma upp. Hoppa sedan ned och tryck på switchen så försvinner eldflammorna. Använd Hookshot för att komma upp till fågelskrämman och öppna sedan kistan för en nyckel.

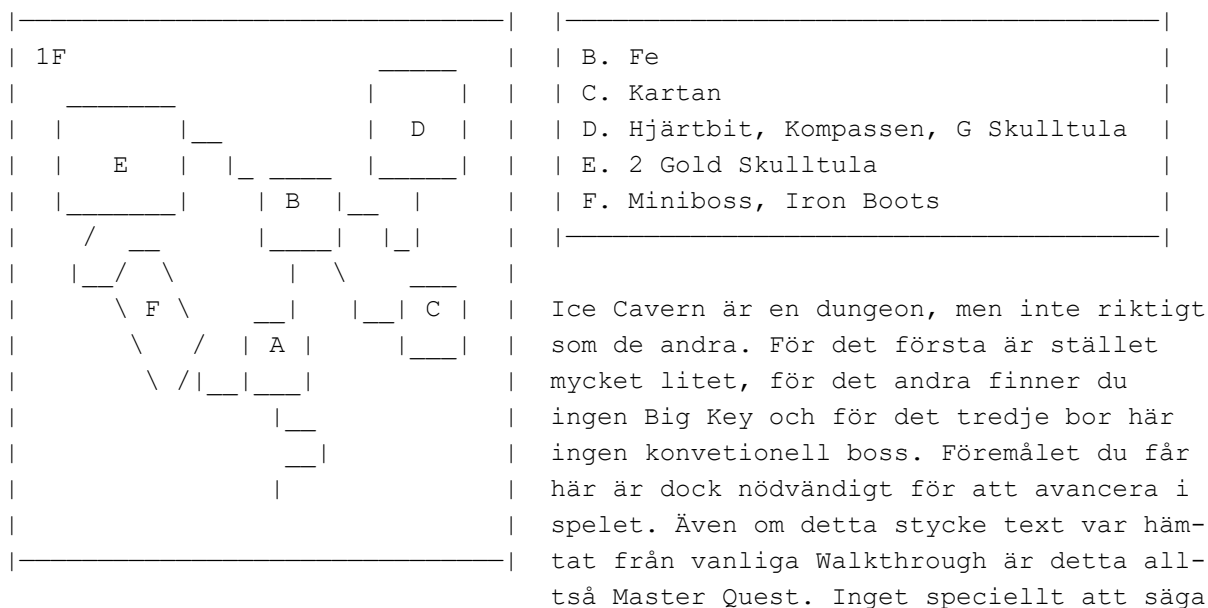
Spring tillbaka till kristallswitchen och plattan och slå ned den sistnämnda med hammaren. Hoppa ned i hålet som öppnade sig och du hamnar på 4F (l). Lås genast upp dörren för att komma in i nästa rum (m). Här inne möter du nästan omedelbart två Stalfos. Besegra dem om du har lust och slå sedan på plattan här inne med hammaren. En trappa kommer utvecklas. Spring nedför den och du kommer se hur Navi fokuserar på ansiktsplattan. Skjut den med Hookshot och dörren nedanför öppnas. Fortsätt in i nästa rum (n) och du kommer hitta din sista Gold Skulldata. Slå på plattan och du får en automatisk genväg ända ned till bossrummet (B) på 1F. Gå in och bered dig på drakslakt.

Den Underjordiska Lavadraken VOLVAGIA

Nu är det dags för den mest destruktive bossen hittills. Gå fram till arenan och det är dags. Du kommer först få se draken innan han dyker ned i jorden

igen. När han dyker upp ska du snabbt gå fram och slå honom i huvudet med hammaren. Vänta inte för länge eftersom du då får smaka på en farlig eldattack. När Volvagia är behövd ska du hugga honom snabbt med svärdet. Detta måste du göra sex gånger om du hugger vanligt med mästarsvärdet. Mellan det att bossen visar huvudet kommer han flyga upp i luften. Ifall han förföljer dig ska du bara springa runt så att han missar; om han kastar stenar ska du bara titta på skuggorna efter dem. Efter ett antal träffar kommer draken finta dig. Spring inte fram bara för att det brinner ur ett hål, utan gör det när Volvagia verkligen dyker upp. Se bara till att akta dig för hans attacker och han är snart besegrad.

=====
 = 6.6 Ice Cavern =
 =====



egentligen, denna dungeon är ju väldigt simpel. Det kommer rulla en hel del stenar mot dig, det ska du veta. Ställ dig bara mot väggar eller våga helt enkelt ta smällen.

När du kommer in i Ice Cavern kommer en sådan sten rulla mot dig. Fortsätt bara tills du når första rummet (A). Börja med att besegra de båda Blue Tektites och Freezard här inne och du kommer upptäcka hur vägen norrut ändock är blockerad. Titta mot det nordöstra hörnet av rummet och du borde kunna se en kristallswitch bland en massa andra kristallet. Klurigt! Skjut den och du kan fortsätta norrut.

I följande rum (B) ska du besegra alla fiender, dvs ett par Wolfos och Freezards. Då kommer dörren österut att öppnas. Fortsätt in dit och du når ett rum med en stor blå flamma. Här inne bör du besegra några fiender. Bredvid Skulltulan i ena hörnet ligger en switch som om du slår den genererar en skattkista med kartan. Denna ligger dock under röd is så ta fram en tom flaska och använd den på den blå flammen. Då får du Blue Fire på flaska. Släpp ut elden på den röda isen och du får kartan i kistan. Ta med dig en, helst två flaskor Blue Fire tillbaka till föregående rum (B).

Väl här igen ska du tina upp båda utgångar med din Blue Fire. Om du är ute efter en hjärtbit, en Gold Skulltula och kompassen ska du gå norrut och fortsätta läsa. Är du inte det, gå västerut och hoppa över detta stycke text. Vill du ha det jag nyss nämnde så befinner du dig nu i det nordöstra rummet (D). Kompassen finner du förstås i kistan så besegra Freezards för att ta dig till den. Gold Skulltulan befinner sig i röd is, men du kan inte hursomhelst släppa ut den blå elden. Spela Song of Time bredvid Gold Skulltulan och ett tidsblock dyker upp. Ställ dig på blocket och spela igen så dyker ett annat upp. Ställ

dig på detta och släpp ut elden så får du tillgång till skulltulan. Jag är säker på att du sett hjärtbiten, men kanske inte kommit åt den. Mitt på golvet kan du se något slivrikt skymta fram. Detta är en kristallswitch under isen. Sätt en bomb på den och du får tillgång till hjärtbiten. Bege dig sedan till det nordvästra rummet (E) av Ice Cavern.

Väl i det nordvästra rummet (E) ska du börja med att skjuta ned Ice Keese i rummet. För en Gold Skulltula ska du gå till det norra facket och spela Scarecrow's Song. Använd Hookshot på fågelskrämman och ta sedan skulltulan. För den andra skulltulan, den som är blockerad, ska du titta mot ingången av rummet och du borde kunna se en kristallswitch i taket. Skjut den så kan du ta den andra skulltulan. För att sedan fortsätta åt söder, ska du skjuta på kristallswitchen igen (så att höljet kommer tillbaka) och sedan använda Blue Fire på isen här. Behöver du Blue Fire ska du spela Song of Time för att komma upp till den blå flammen i östra delen av rummet.

När du kommit ut ur detta rum (E) ska du gå igenom hallen som leder till en dörr. Öppna dörren för att sätta igång med en minibosstrid (F). Du behöver bara möta en Stalfos. Attackera snabbt, med Dekunötter och/eller undvik hans attacker så går det bra. Du får sedan Iron Boots och lär dig Serenade of Water av Sheik. Sätt på dig skorna och hoppa ned i det vattenfyllda hålet. Därifrån kan du ta dig ut ur Ice Cavern, men se först till så att du har två eller åtminstone en flaska med Blue Fire. Detta för att tina upp King Zora för en Zora Tunic.

=====
 = 6.7 Water Temple =
 =====

| | |
|-----------------|--|
| 3F | A. Trekraftsymbol |
| J_ | B. Trekraftsymbol, dungeonföremålet |
| | C. Kartan, fe |
| I | D. Kompassen |
| | E. Trekraftsymbol |
| M | F. Nyckel |
| | G, H. Fe |
| | I. Miniboss |
| H A_ g_ | J. Gold Skulltula, fe |
| G_ E -\ | L. Big Key |
| h f B C | M. Till bossen, fe |
| | a. Gold Skulltula |
| | b. Gold Skulltula |
| | c. Nyckel |
| | f. Gold Skulltula |
| | h. Gold Skulltula |
| 2F | |
| J | |
| | |
| | Detta gäller alltså Master Quest och |
| | kartan följer samma mönster som kartan |
| | för den vanliga versionen: rum som |
| | ligger på olika våningar har samma |
| H A_ g | bokstavsbeteckning. För att ta alla |
| G_ E -/ | Gold Skulltulas i detta tempel be- |
| h B_ | höver du Scarecrow's Song. När du |
| f | först kommer in ska du börja med att |
| —/ | sätta på dig Iron Boots och sjunka ned |
| | till botten av detta enorma rum (A). |
| | Då når du 1F och därifrån ska du ta |
| | gången som går österut (den enda utan |

```

|
|-----|
| 1F_
| |J|_ _ _
| | | |c||d||e|
| |__|__|\ |b |
| | |K_| \—|_|
| | | |
| | |L| _|_
| | | |A _|
| | |G_| \—| |E| |—\ _ _
| | | | | \—|B_|—|D|
| | | |
| | |a_|—/
|
|-----|

```

galler). Du kommer genast stöta ihop med din gamla fästmö, Ruto (B). När samtalet är slut ska du ta av dig Iron Boots och följa efter henne uppåt. Konstigt nog försvinner hon.

När du når ytan i detta rum (B) kommer du se ett trekraftsmärke bredvid dig. Som du vet förändras vattennivån om du spelar Zelda's Lullaby vid den. Gör detta och vattnet sjunker ned till 1F. Hoppa inte ned i hålet utan titta upp i taket för att upptäcka tre facklor. Använd Din's Fire i centrum av rummet, alla tänds och rummet bredvid öppnas.

```

| B1
| | |d||e|
| | | |b |
| | |K_| \—|_|
| | | |
| | |L|
| | | |
| | |G_| | |E| _
| | | | | \—|F|
| | | |
| | |a_|—
|
|-----|

```

Gå in hit (C) och du kommer hamna i en strid med tre Stalfos. Jag hoppas att du har Biggoron Sword eftersom att de då är mycket lättare. Attackera snabbt och skoningslöst. När striden är över kommer du se hur Navi fokuserar på ett fönster. Använd Hookshot på detta fönster och en fe dyker upp samtidigt som kistan med kartan. Använd Hookshot på alla sådana här fönster för olika föremål.

Gå tillbaka in i föregående rum (B) och hoppa ned i det nu torra hålet. Du kommer hamna framför en tänd fackla och två släckta. Använd pilbågen eller Din's Fire för att tända dem och gå in i rummet som öppnades (D). Nu står du inför en strid med en Spike och två Lizaldos och när den är över får du kompassen i en kista. Dessutom kommer det fram Hookshot-torn lite här och där i templet. Gå ut ur rummet och tillbaka till det stora centrala rummet (A). Här inne har du inget annat val än att gå in i tornet i mitten (E).

Väl i tornet (E) ska du ställa dig vid motsatta väggen och sedan använda Hookshot för att ta dig upp en nivå. Här har du en trekraftsymbol. Spela Zelda's Lullaby och vattennivån kommer nu lägga sig på 2F. Kliv ut genom dörren och du kommer tillbaka till det stora rummet (A). Sätt på dig Iron Boots och gå tillbaka till rummet där dumötte Ruto på 1F (B). Där inne ska du ta av dig Iron Boots och du kommer hamna i 2F-delen av rummet. Gå in i det lilla rummet och skjut med Hookshot på fönstret. Således kommer en skattkista fram och den innehåller faktiskt Longshot. Dubbel räckvidd för ditt Hookshot alltså.

Spring nu tillbaka till det stora centrala rummet (A) och simma upp till 2F. Gå till östra sidan av rummet och titta sedan uppåt mot 3F. Du borde kunna se en vit Hookshot-markering. Skjut på den och du kommer upp till 3F. Hookshota över till det centrala tornet här uppe och gå runt det till den sydvästra sidan. Här borde du kunna se ett fack med en trekraftsymbol. Strax bredvid den står en vit symbol. Skjut på den med Longshot och du kommer dit. Spela Zelda's Lullaby så höjs vattennivån till 3F.

Nu kommer en liten klurig grej. Nu ska du tillbaka in i tornet (E), men du måste in dit från 2F. Sätt på dig Iron Boots sjunk ner till dörren. Väl i tornet ska du upp till toppen av det och du kommer upptäcka fyra facklor och ett tidsblock i taket. Spela Song of Time och tidsblocket hamnar längre ner. Klättra upp på tidsblocket, men tänk på att detta endast fungerar om du har

vattennivån på 3F. På tidsblocket ska du använda Din's Fire och alla fyra facklor kommer tändas, vilket leder till att ett galler försvinner allra längst ned i tornet.

Sjunk ner igenom tornet (E) ända till B1 och följ sedan gången till ett rum (F) fyllt av träväggar. Följ väggarna till nordvästra hörnet där det formas två trappsteg. Ställer du dig på det bortre kommer det sjunka och visa dig en kristallswitch. Stå på den gallertaket i sydöstra hörnet försvinner. Flyt upp genom taket här och du kommer hitta ett litet skymble. Skjut på fönstret med Longshot och du får en skattkista med en nyckel. Det finns även en kristallswitch i en låda därnere öppnas ett annat och du får en Spike efter dig.

Flyt tillbaka upp genom tornet (E) och kliv ut på 2F så att du når det stora rummet (A) igen. Väl här, ska du fortsätta flyta upp till 3F och du kommer hitta en låst dörr på väster sida (vattennivån måste förstås ligga på 3F). Lås upp dörren och kliv in. Nu når du ett rum (G) som täcker alla fyra våningar även om du inte kommer besöka alla. Gå fram till kanten titta rakt upp i taket. Precis ovanför ditt huvud borde du kunna skymta en kristallswitch. Skjut den så kommer en massa Hookshot-markeringar dyka upp längre bort. Hoppa nu ned till plattformen som far upp och ned, den ligger nedanför dig. Titta nu upp mot alla markeringar i vattenfallet. Närmast den vänstra väggen står två stycken som ligger parallellt med varandra. Skjut med Longshot på den översta av dessa och du kommer landa på den nedersta. Därifrån kommer du kanske se att Navi fokuserar på ett fönster högre upp. Skjut på fönstret med Longshot och tornet allra högst upp kommer växa. Skjut upp dig mot detta torn och du kan komma ut ur rummet.

Följande rum (H) blir du instängd i. Hoppa ned i det grunda vattnet och du kommer genast blir attackerad av tre stycken Stalfos. Kul strid som jag knappast behöver säga så mycket om. När du besekrat dem kommer en del torn höjas, vilka gör att du kan komma vidare. Använd Longshot för att först komma till ingången och skjut dig sedan runt mellan tornen. Det andra tornet ska du inte skjuta på, utan istället skjuta bredvid det och sedan hoppa över det. För att komma upp till den norra delen måste du se tornet här uppe. Innan du går in i nästa rum rekommenderar jag starkt att du antingen har en Green Potion eller Biggoron Sword. Använd Farore's Wind och någon warpmelodi om du skulle behöva gå och hämta något av dessa.

När du är färdig med förberedelserna ska du gå in i rummet därefter (I) för att komma in i en vidsträckt och mycket vacker sal. Spring först bort till andra sidan rummet och sedan till trädet i mitten. Till din shock och förtjusning kommer du träffa Dark Link, din mörka motsvarighet, alltså en direkt hyllning till Zelda II. Han kommer inte börja attackera dig förrän du har försökt attackera honom. Problemet är att det är mycket svårt att träffa honom med vanliga attacker så vitt jag vet. Visst går det, men han kontrar i princip allt och det kan kosta dig massor av hälsa. Väljer du att bekämpa honom med mästarsvärdet ska du använd horisontella och vertikalla hugg om vartannat och hugga mycket snabbt och frenetiskt. Du får absolut inte göra hoppattacker eftersom att han då undviker och utdelar samma attack. Du får heller inte göra stickattacker, ty då ställer han sig på ditt svärd och hugger dig. För att klara denna strid på sålunda vis måste du förmodligen ha väldigt mycket energi och gärna en fe.

Har du Biggoron Sword blir det däremot inga som helst problem. För att träffa honom ska du Z/L-fokusera honom och sedan trycka uppåt medan du hugger. Då sticker du honom och det går igenom hans sköld. Biggoron Sword kan man inte stå på! Då krävs det bara fem attacker och han är borta. Dessutom fungerar horisontella hugg då och då likväl. Har du inte Biggoron Sword ska du använda Din's Fire. Denna måste du använda tio gånger på honom och trots att han försöker försvara träffas han. Har du uppgraderat din magimätare i Death Mountain

Crater kan du använda Din's Fire åtta gånger om mätaren är full. Därför måste du dricka en Green eller Blue Potion när mätaren är tom om du bara vill använda Din's Fire vill säga. När striden är slut kommer rummet göra en förvandling jag finner estetiskt imponerande än idag och du kan gå in i nästa rum(J).

I detta lilla rum (J) finns ett galler på golvet. Skjut Longshot på fönstret och gallret försvinner samtidigt som en fe dyker upp. Hoppa ned i hålet och du kommer hamna i en rejäl flod med starka strömmar. Det finns torn överallt i vattnet så hoppa aldrig ned i vattnet utan använd Longshot för att skjuta dig mellan dessa torn. Du finner en Gold Skulltula i det sydvästra hörnet av rummet, nära taket. Du kan se den när du står på det tredje tornet. Fortsätt skjuta dig mellan torn och du hittar en till fe i en kruka längre bort.

Gå in nästa rum och du når ett annat rum (K) med rejäla virvlar, men detta rör sig om ett hela vanligt rum. Sätt på dig Iron Boots och hoppa ned i vattnet. När du når botten ska du ta fram Longshot och sikta på markeringen i tunnelns tak. Spring igenom tunneln och flyt upp på andra sidan så finner du några meningslösa lådor. Bakom dig hittar du emellertid två facklor vilka ska tändas med Din's Fire. Då kommer dörren härifrån öppnas. Simma tillbaka genom tunneln och sedan upp till ytan så finner du dörren. Gå in i nästa rum (L).

Här inne (L) kommer du se ett rejält galler. Jag kan avslöja att Big Key och två stycken släckta facklor ligger därbakom. Slå till kristallswitchen och en vattenstråle kommer upp. Stå på strålen och använd sedan Din's Fire så att de två facklorna tänd. Därmed öppnas gallret och du kan hoppa över till Big Key-kistan. Nu är du alltså fullt utrustad för bosstrid. Hoppa ned i vattengången bredvid, utrustad med Iron Boots, och följ den till en switch och ett galler. Tryck på switchen och ett gäng gallerdörrar kommer öppnas. Nu är du tillbaka i det stora, centrala rummet (A). Okej, nu handlar resten av templet om att ta de sista fyra Gold Skulltulas, men bryr du dig inte om dessa kryp kan du köra bosstriden på en gång. Vill du slåss mot bossen, scrolla ned till stycket precis innan bosstrategin för att få reda på hur du tar dig till den. Fortsätt läsa om du gillar Gold Skulltulas.

Nu är det alltså dags för Gold Skulltulas och då kommer du behöva ett föremål utanför Water Temple, nämligen Fire Arrow. Gå ut ur templet och upp till ön ovanför den i Lake Hylia. Här kan se en liten brun platta som Navi lyser grön vid. Spela Sun's Song en eller två gånger så att det blir gryning. När det sker ska du skjuta pil rakt mot morgonsolen medan du står på plattan. På ön längre bort kommer då bildas Fire Arrow och för att hämta dem måste du ha Scarecrow's Song (se avdelningen om okarinamelodier). Du kan också gå och besegra bossen för att höja vattenytan, men du kommer ändå behöva Scarecrow's Song för att ta två Gold Skulltulas i templet. Spela Scarecrow's Song och gå sedan så pass nära att du kan använda Longshot för att skjuta dig till fågelkrämman som dök upp. Plocka upp Fire Arrow och gå tillbaka in i templet (A).

Väl i templet (A) igen ska du sjunka ned till 1F och börja med att ta den södra gången. Följ gången och du når ett mycket avlångt rum (a). Hoppa upp på en plattform och spela sedan Scarecrow's Song så att en fågelkrämma dyker upp. Dra dig till den med Longshot. Framför dig har du ett galler och strax även en strid med två Stalfos. För att öppna gallret ska du däremot titta mot den östra delen av rummet, nära taker. Här borde du se tre facklor och alla ska du tända med Fire Arrows - Din's Fire funkar inte här. Då öppnas gallret och du kan se en Gold Skulltula i taket av cellen. Nu är det bara tre kvar.

Gå tillbaka till det stora centrala rummet (A) och ta nu gången som leder norrut. Följ gången och använd Longshot för att ta dig över alla taggar och jox. Gå in i nästa rum för att hitta ett stort vattenfyllt rum (b). Hoppa inte ned i vattnet utan titta åt vänster in i en gång och du kommer se hur Navi blir grön. Spela Scarecrow's Song även här och den gode fågelkrämman Pierre dyker

upp. Skjut honom med Longshot och du får komma in i en gång. Sätt på dig Iron Boots och hoppa ned i gången under vattenfallet. Då kommer du in i ett rum (c) med en Stalfos och några lådor. I en av lådorna finner du en nyckel som du faktiskt inte kommer ha någon användning av, den blir över! Onödigt, men jag tänkte att du kanske ville ha den.

Gå tillbaka in i föregående rum (b). Ta nu dörren direkt åt vänster ditt sätt och du når ett rum med massor av facklor (d). Börja med att slå på switchen för att höja tre vattenstrålar. Hoppa ut till den mittersta och använd Din's Fire för att tända alla facklor utom just den borttersta. Hoppa sedan snabbt över till den borttersta och tänd den med Din's Fire eller Fire Arrow. Då öppnas dörren in i nästa rum (f). I följande rum kommer du hitta ett halvdussin Dodongos. Lite underligt, men så är det. Alla måste besegras för att du ska kunna fortsätta, men det är inga problem. Roligast är att hoppa ned i gropen med Biggoron Sword och bara slakta, men du kan också kasta ned bomber och hoppas att de äter upp dem. Komihåg den Dodongo som springer omkring i gången. När du är färdig går du in i nästa rum (b).

Jo, du kommer tillbaka in i det stora vattenrummet (b), men bakom gallret. Rulla in i lådan längst åt höger för Gold Skulltulan. Hoppa sedan upp på en av de andra lådorna och sikta mot markeringen i taket nära centrum av rummet. Gå sedan tillbaka till templet stora, centrala huvudrum (A). För att ta de andra två Gold Skulltulas måste du nu förändra vattennivån så att den ligger på 2F. Kommer du inte ihåg hur man gör, tar vi en liten recap här nu då. Sjunk ned till 1F och ta den östra gången till rum B. Flyt upp till ytan och spela Zelda's Lullaby så hamnar vattenytan på 1F. Gå tillbaka till det stora rummet (A) och kliv in i tornet (E). Spela Zelda's Lullaby vid tecknet och du har nu vattennivån på 2F. Kliv ut ur tornet.

Så vattennivån ligger på 2F och du befinner dig på 2F i det centrala huvudrummet (A)? Bra! Vid den södra väggen finns här en switch och ett galler. Tryck på switchen, gallret öppnas och du kan fortsätta in i gången. Följ den tills du hittar ett annat galler med en facklor bakom (f). Använd Din's Fire och facklan tänds, vilket i sin tur höjer gallret. Gold Skulltulan, som ligger i en låda, dog förmodligen av elden. Spräng lådan och skulltulan är din. I rummet till höger finner du en Lizalfos och för att komma härifrån ska du gå in i åt öster (möter en till Lizalfos) och använd Longshot för att komma upp ur den. Du kommer då hamna på 3F i det stora, centrala rummet (A).

Hoppa tillbaka ned till 2F-delen och jag är säker på att tidigare sett en blå switch på västra sidan. Denna ska vi aktivera nu, men för det behöver en låda. Gå därför in i den östra gången. Använd Longshot för att ta dig över taggarna (g) här inne och du kommer hitta massor av lådor. Stora som små. Plocka upp en liten och spring tillbaka in i centralrummet (A). Hoppa över till mittensektionen med lådan (hoppa snabbt och mycket rakt för att lyckas) och spring runt till den blå switchen. Då öppnas dörren bredvid, den som vätter åt väster. Spring in i rummet (h) som dörren döljer och bered dig på en Lizalfos vid hålet i taket. Rulla in i lådan närmast dörren och en kristallswitch visar sig. Slå på denna så dyker några torn upp. Ställ dig under hålet i taket och titta upp mot ett torn på 3F. Skjut upp dig till tornet med Longshot och du når ett rum med fler lådor. Rulla in i en av dem för det sista Gold Skulltulan. Gå nu in i nästa rum (A) och du hamnar i centralrummet igen, lite lägligt, precis framför en trekraftsymbol. Hög vattennivån till 3F för att kunna komma in till bossen.

Nu är det alltså dags att gå till bossen. I stora, centrala rummet (A) ska vattennivån ligga på 3F. Hoppa sedan upp till mittensektionen här på 3F och sikta Longshot på tornet vid den norra väggen. Gå genom dörren bakom tornet. Du kommer då (M) se bossdörren, massa taggar och två fönster. Skjut Longshot på fönstren för bland annat en fe. Titta sedan precis ovanför bossdörren och

du borde kunna se en kristallswitch. Denna ska du skjuta och torn kommer växa upp vid bossdörren. Dra dig till något av dessa torn och du far äver alla taggsaker. Gå in och bered dig på ännu en bosstrid.

Den Vattenlevande Jätteamöban
MORPHA

Nu är det dags för en tämligen tam boss, särskilt om man jämför med vad du tidigare stod inför. Hoppa ut till pelarna i bassängen och amöban kommer dyka upp. Strategin är ganska enkel. Han kommer först virvla omkring lite grann. Snart kommer han kasta en av sina tentakler mot dig och träffar den dig för-lorlar du massor av energi. Håll dig därför rörlig hela tiden, men se upp för taggarna runt arenan. Kastar han upp en tentakel och missar, då kommer själva kärnan vandra fram och tillbaka. Då har du din chans att Z/L-fokusera den och sedan dra den till dig med Longshot. Därefter ska du slå den med svärdet många gånger. Nio gånger tar det med mästarsvärdet och hälften med Biggoron. Mer komplicerat är det inte. Morpha kommer förresten få fler tentakler när han blir svagare. Plocka sedan upp hjärtbiten och gå in i det blå.

=====

= 6.8 Bottom of the Well =

=====

| | |
|--|--|
| <pre> ----- ----- B1 c_____ _____ _ _ _ L _____ J _ Bd _ C _____ _ A _ F b a _ _ _ _ _ _ _ _ _ A - H _ _ _ ----- ----- B2 K _ E I _ _ G ----- ----- B3 c/ \ d/ _ / \ a _ / bD _ / _ ----- ----- </pre> | <pre> A. Kartan, fe, till D, H, J, L B. Nyckel D. Dungeonföremålet, Gold Skulltula till E E. Till G, D F. Till E G. Till A H. Kompassen, nyckel, miniboss I. Till A J. Gold Skulltula K. Till A L. Gold Skulltula När du faller från rum A eller J hamnar du i rum D. Gemenerna visar var hålen finns och var du hamnar. ----- ----- Detta gäller alltså bara Master Quest, men precis som i vanliga versionen kommer jag först leda dig till Dunge- eonföremålet, så får du sedan välja om du även vill låta dig ledas till alla Gold Skulltulas. När du först kommer in i denna dungeon ska du fortsätta framåt tills du når en ReDead. Denna rekommenderar jag att du har ihjäl med Din's Fire eller att du undviker den. Rum A är mycket stort och täcker en hel del. Till att börja med ska du följa vattenrännan runt rummet tills du når ett trekraftsmärke och en staty. Spela Zelda's Lullaby på tre- kraftsmärket för att öppna alla gal- </pre> |
|--|--|

lerdörrar i första rummet (A). Titta på statyn och du kan se att den håller en kristallswitch. Skjut switchen så kommer hela vånigen också dräneras från vatten. Gå nu in i centrum av rummet och du finner en stor skattkista. Öppna

den för kartan. I den ena cellen här inne borde du kunna se kristallswitch på väggen. Skjut denna och dörren bredvid en fackla, strax bakom dig kommer att öppnas. Gå genom denna dörr.

Här inne (B) borde du kunna se krukor sväva mitt i luften. Där krukorna står är det solid mark så följ bara den högra väggen och du kommer hitta en lös nyckel längst bort. Ramla inte ned! Gå tillbaka in i det stora rummet (A) och gå nu till det nordöstra hörnet av det. Här borde du finna ett litet hål. Kryp in dit och du kommer hitta en stor tavla på väggen och en blockerad dörr. I tavlan borde du kunna se något silvrigt. Detta är en switch, så skjut det som glänser fram med slangbellan och dörren kommer öppnas. Gå in i nästa rum (C).

I detta rum (C) kommer du få träffa Floormaster och Wallmaster. Eftersom du är barn och har ett svagt svärd rekommenderar jag dig bara att gå igenom rummet och låsa upp dörren längst bort. På så vis kommer du tillbaka in i det stora rummet (A), men bakom ett galler med några Skullwalltulas. Sätt en bomb på jordhögen vid tulorna och en switch kommer fram. Tryck på den så öppnas ett galler bakom kistan med kartan. Hit ska du. Gå igenom rummet med Floormaster (C) och gå till centrum av det stora rummet (A) där gallret öppnades (bakom skattkistan). Ramla ned i detta hål och du kommer falla ända ned till B3 (D).

Här (D) hamnar du på en träplattform med en switch. Tryck ned switchen och en skattkista kommer dyka upp i det sydöstra hörnet av rummet. Hoppa ned på marken och gå in gången där du ser några blå flammor, men ta det försiktigt. Framför skattkistan längst bort kommer du se fem stycken ReDeads som mycket väl kan ha ihjäl dig om du är oförsiktig. Mitt tips är att du spelar Sun's Song så att de paralyseras, sedan går du försiktigt fram och tar skatten UTAN att slå någon. Vill du ha ihjäl dem tycker jag att du borde använda två salvor Din's Fire och inte stå allt för nära dem. Skatten du får är Lens of Truth och då kan du förstås se osynliga saker och se igenom genomskinliga. Nu har du valet att antingen springa uppför trapporna och gå ut ur brunnen eller också fortsätta läsa för kompassen och tre Gold Skulltulas.

Så du är en skulltula-jägare? Bra, den första vi ska ta finns här nere på B3 (D). Gå in i den nordvästra gången och ta fram Lens of Truth. En massa osynliga Skulltulas hänger i taket. Besegra dem eller sicksacka mellan dem och du finner en Gold Skulltula i slutet av gången. Gå sedan tillbaka till den snuskiga sjön och klättra uppför stegarna. Du passerar B2 (E) och kommer upp till B1 (F). Kliv genom dörren och du kommer tillbaka till det stora rummet (A). Gå nu tillbaka till södra delen. Här finns en grop som tidigare var vattenfylld. Hoppa ned i gropen (G) och du borde kunna hitta ett litet hål att krypa in, så gör det. Följ hålet och klättra sedan uppför ett galler så når du en dörr som leder till en minibosstrid (H).

Dead Hand heter killen du ska göra dig av med. Han är en vit slemhög som ser allmänt otrevlig ut. Han dyker inte upp förrän du låter dig fångas av en arm. När han dyker upp ska du trycka upprepade gånger på en knapp (gärna B) och handen kommer släppa. Stå en bit ifrån händerna och fokusera på bossen. Nu gäller det för dig att stå riktigt nära bossen och han släpper ned sitt huvud. Slå honom hårt med svärdet och han försvinner. Upprepa processen tills han dör vilket borde vara efter tio vanliga träffar. Som belöning får du kompassen i en skattkista. Denna är dock inte viktigast utan jordhögen i nordöstra hörnet. Spräng den och du finner en lös nyckel därunder.

Gå nu tillbaka till det stora rummet (A) och där du klättrar upp ur gropen borde du alldeles intill kunna se en jordhög. Spräng den och du hittar ett hål (I) på B2 med tre Recovery Hearts om du skulle behöva. I det stora rummet igen (A). Följ nu den västra väggen och du borde kunna hitta tre stycken stenar. Spräng dessa så hittar du en Big Skulltula, ett hål och en switch. Ramla inte ned utan tryck på switchen istället. Denna gör så att en dörr bredvid en fac-

kla alldeles intill öppnas.

Gå runt och öppna dörren så hamnar du i ett litet rum (J) med osynliga fiender. Ta fram Lens of Truth och du kan se dem. Besegra dem och dra sedan i gravstenen så finner du en Gold Skulltula. Bara en kvar nu. Gå tillbaka in i det stora rummet och vandra nu mot rummet längst åt väster. Du kommer ramla ned i en liten grop (K) innan du kommer in till det. Sedan är det bara att låsa upp dörren för att nästan direkt (L) hamna öga mot öga med en mumie, Gidbo. Använd Sun's Song eller två stycken Din's Fire för att lugna ner den odöde. Den sista Gold Skulltulan finner du längst bort i rummet. Ett tips är att inte tända någon av facklorna eftersom att du då bara träffar Gidbos. Jag rekommenderar dig att inte bekämpa dessa. Det finns också en Poe här inne. Nu är du egentligen färdig, men jag kan berätta detta för dig om det stora rummet (A). I sydvästra hörnet finns ett fack. I detta fack finns en sten som du kan spränga och ett öga därbakom som du kan skjuta på. Skjut detta öga och ett likadant fack i det sydöstra hörnet kommer öppnas. Här finns en fe i en kruka. Nu kan du klättra upp ur brunnen.

=====
= 6.9 Spirit Temple =
=====

| | |
|------------------------|---|
| ----- | ----- |
| 4F | A. Skattkistor med 2 Bombchu, 3 nycklar |
| _W_ | B. Nyckel |
| | D. Fe |
| _ G_ _ U | E. Kartan, nyckel |
| _ _ _ | F. Skattkistor med Bombchu, nyckel |
| V_ _ _ _ _ T_ | G. Skattkistor med blå rupie, Recovery |
| | Heart, kompassen |
| ----- | H. Gold Skulltula, kista med Red Heart |
| 3F | J. Miniboss, till tempelföremål #1 |
| _G_ | K. Kista med pilar |
| | L. Kista med is |
| _ _ _ _ _ _ _ O | M. Nyckel |
| H_ _ _ _ _ _ _ _ K _ L | N. Miniboss, till tempelföremål #2 |
| _ _ _ _ _ _ _ T_ _ _ _ | O. Big Key |
| | Q. Gold Skulltula, lila rupie |
| I | S. Gold Skulltula, lila rupie |
| _ _ _ _ _ _ _ | V. Nyckel |
| J_ | W. 2 Gold Skulltula |
| _ _ _ _ | |
| ----- | |
| 2F | Denna guide gäller alltså bara för Master |
| _G_ | Quest men kartan här ovan följer samma mönster |
| F_ _ _ _ _ _ _ P | som i vanliga Walkthrough. Spirit Temple ska |
| _ _ _ _ _ _ _ | du först gå in i som barn, det vet du kanske. |
| _ | I första rummet (A) ska du börja med att öppna |
| A_ _ _ | pna tre stycken skattkistor. Den som redan |
| | ligger framme innehåller Bombchu. Skjut kristallswitchen högt upp på den södra väggen och |
| ----- | du får ännu en skattkista med Bombchu. Bakom |
| 1F | en av skärmarna med text på finner du en sten. |
| _ D_ | Gå fram till stenen och håll en bomb ovanför |
| _ _ _ _ _ _ _ _ _ | huvudet så kommer stenen explodera och blotta |
| E F C Q P R | ett öga. Skjut ögat så dyker en tredje skattkista |
| _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ | upp, men denna innehåller en nyckel. |
| _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ | |
| B_ | Gå nu fram till kvinnan i hörnet (Nabooru) och |
| _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ | prata med henne. Svara det nedersta alternati- |

| | A | | vet på första frågan och vilket alternativ du
| | ___ | | du vill på den andra. Då kommer du få krypa in
| | | | i hålet här. Följ det och du når ett rum (B)
| | | | med ett par Torch Slugs. Dessa måste besegras,
| _____ | även om vanliga attacker inte riktigt biter på
dem. Kasta Deku Nuts och ha sedan ihjäl dem

med ett par hoppattacker. Då öppnas ett par dörrar härifrån. Börja med att ta den högra vägen. På så vis kommer du in i ett rum (C) med Gidbos. Besegra den första med två salvor Din's Fire och dra sedan i den bortre gravstenen. Tryck på switchen som visar sig så kommer ett galler falla på andra sidan. Ser du stenen i andra änden av rummet. Denna ska du träffa med en Bombchu och det är faktiskt så enkelt att du bara behöver skicka ned en i hålet nedanför, så far den upp på andra sidan och träffar stenen. Ställ dig bakom den främre gravstenen och rikta dig rakt mot stenen på andra sidan. Då kommer ett öga visa sig. Skjut detta och en bro formas åt dig. Bakom de andra stenarna finns ingenting så hoppa på bron till andra sidan och besegra Gidbos med Din's Fire och du kan fortsätta in i nästa rum (D).

I detta rum (D) ska du hoppa ut på den roterande plattformen och en Stalfos kommer fram. Besegra den med snabbhet. Precis när den håller på att slå ska du slå till. Annars kommer han ganska lätt falla av plattformen. Se till så att du inte gör det. När striden är över försvinner elden runt om och du kan hitta en fe i en kruka om du vill. Fortsätt in i nästa rum (E). Här inne ska du börja med att dra undan gravstenen så att en switch blottas. Tryck på den och en gallerbro faller. Skjut ner alla Keese med slangbellan och besegra Anubis med Din's Fire så kommer en skattkista fram. Den innehåller en nyckel så nu ska du ha två stycken. Ta även kartan i stora skattkistan.

Gå in i nästa rum och du kommer tillbaka till andra rum (B). Som du ser finns det ett litet hål här, men det är blockerat på andra sidan. Gör bara så att du skickar in en Bombchu i hålet så kommer stenen att sprängas och du kan krypa igenom. På andra sidan finner du en rostig switch (du kan inte röra den nu) och en låst dörr. Lås upp och du bör ha en nyckel kvar.

Slå på switchen i följande rum (F) och en Like Like kommer falla ned. Försök besegra den fort med snabba hugg. Klättra sedan uppför klätterväggen och du kommer upp till 2F. Här möter du en uppsjö av Baby Dodongos och en Beamos. Börja med att bomba Beamos och ha ihjäl småtingarna sedan. Då får du en kista med Bombchu. Titta sedan på väggen och du ser ett fastetsat stenblock. Skicka iväg en Bombchu mot detta så strömmar solljus in i rummet och aktiverar solen på golvet. Då dyker en kista upp på en höjd (kan du inte heller ta just nu). Använd din sista nyckel och gå in i nästa rum (G).

Nu hamnar du i ett enormt rum (G) med en enorm staty. Navi kommer fokusera på statyn, men bry dig inte om det. Istället ska du hoppa ned på golvet och gå till den västra delen av statyn. Här borde du se ett öga vilket du ska skjuta. Gör det och en skattkista med kompassen dyker upp. Strax bakom kompassen kan du se en dörr med ett infruset öga. Använd Din's Fire för att tina upp och aktivera ögat och dörren under öppnas. Gå in i gången (A).

Detta ligger faktiskt precis ovanför startrummet, därav A-beteckningen. Spring på tills du finner ett öga i ett hål. Skjut på ögat och en skattkista dyker upp med en nyckel. Nu ska du ha en sådan. Gå tillbaka in i statyrummet (G) så gör dig bered på ett pussel som egentligen är mycket enkelt, men visade sig vara det enda pussel i Master Quest som jag var tvungen att titta i en annan guiden för att lösa (suck!). Har du INTE spelat Song of Time i rummet kan du se en låda som ligger ovanpå ett tidsblock i sydvästra hörnet. Ställ dig på detta tidsblock och spela Song of Time för att ett annat ska dyka upp. Plocka upp lådan, hoppa till nästa block och spring sedan uppför trappan. Högst upp kan du se hur Navi blir grön. Ställ ifrån dig lådan och spela Song of Time

igen. Då dyker ännu ett tidsblock upp. Ta upp lådan, hoppa ut på blocket och hoppa sedan ned mot handen med den blå switchen. Ställ ifrån dig lådan och dörren som leder åt sydväst på 3F öppnas. Gå in dit. Mitt misstag: jag spelade Song of Time innan jag såg var lådan låg (suck igen).

Nästa rum är bara en korridor med eldkastare. Undvik eldkastarna smidigt och spring in i nästa rum (H). Här inne finner du massor av eld och snart också Red Bubbles. Dessa verkar i princip omöjliga att besegra som barn så prova inte ens. Skjut på kristallswitchen för att släcka elden tillfälligt så ska jag berätta lite om blocken här inne. Varje block har en sol och då du drar ett block till solljuset händer alltid något. Vi stället upp det i en tabell.

| | | |
|--------------------------------|---|--|
| Blocket närmast solljuset | = | En Wallmaster försöker ta dig. |
| Blocket näst närmast solljuset | = | Dörren härifrån öppnas. |
| Blocket bakom ovanstående | = | Skattkista med Recovery Heart dyker upp. |
| Blocket närmast ingången | = | Ett block i taket dyker upp. |
| Blocket närmast utgången | = | En Wallmaster försöker ta dig. |

Du ska alltså flytta på det tredje blocket för att ta dig härifrån. Blocket som dyker upp i taket leder dig till en Gold Skulltula när du återvänder som vuxen så försök dig inte på detta nu. Gå istället in i nästa rum och du når en korridor (I) med en Big Skulltula. Besegra den och lås sedan upp dörren med din sista nyckel.

Nu är det dags för en liten minibosstrid (J). Du kommer stå inför en ganska mäktig motståndare vid namn Iron Knuckle. Gå fram till honom och slå honom för att väcka honom till liv. Den här killen kan ta äckligt mycket stryk och varje träff han får in tar fyra hjärtan av dig. Långt mer än någon annan du tidigare stött på, visst? Är du i närheten svingar han yxan, slår du honom kommer han nästan omedelbart svinga den. Gör så här för att aldrig bli träffad. Stå nära honom så att svingar och backa sedan snabbt så att han missar. Direkt där-efter gör du en hoppattack med svärdet och sedan direkt en backåtvolt. Har du gjort rätt kommer han påbörja en ny attack och missa. Så där ska du fortsätta i långa kedjor och han kommer aldrig träffa dig. Bara du ser till att jämt göra attacken precis efter han svingat yxan. Skulle du få dåligt med energi kan du ställa dig bakom en staty. Iron Knuckle kommer förstöra stayn och du får tre hjärtan.

Efter striden fortsätter du in i rummet bakom minibossens tron och du kommer hamna utanför Spirit Temple, på en av kolossens händer. Ugglan kommer direkt börja prata med dig för sista peppandet. Han vet om ditt tidsresande och ger dig tipset att "vända bossarnas egen magikraft mot dem". En skattkista dyker upp och den innehåller Silver Gauntlets som du kan förstå. Direkt efteråt börjar en sekvens som visar hur din nyvunna bekantskap Nabooru blir fångad av två stycken häxor. Hon skriker åt dig att fly för livet innan hon försvinner i en magisk virvel. Detta betyder att du nu måste använda Silver Gauntlets för eget bruk. Toppen! Med dessa handskar kan du lyfta på tunga, grå stenar och skjuta på ännu större stenblock som det i Spirit Temples ingång. Det passar dock bara en vuxen.

Nu ska du spela Prelude of Light så att du kommer till Temple of Time. Plocka upp mästarsvärdet och bli vuxen. Återvänd sedan till Spirit Temple och kliv in i det ännu en gång (A). Nu ska du titta rakt upp i taket och du kommer se ett stenblock fastkilat i ett hål. Ställ dig och vid den norra väggen i mitten och släpp ut en Bombchu så att den springer längst väggen, taket och spränger stenen. Ställ dig sedan under hålet och titta in i hålet så kommer du se en Hookshot-markering. Skjut upp dig till denna. Därefter ska du börja skjuta på blocken här. Det går eftersom du fått Silver Gauntlets. På så vis når du dörren in till statyrummet (G).

I detta rum (G) kan du nu ta två helt onödiga skattkistor om du vill. Jag ska beskriva lite kort hur. För att komma upp till den sydöstra delen ska du

antingen spela Scarecrow's Song vid trappan eller springa uppför den sydvästra trappan och sedan använd Longshot på andra facklan på andra sidan. Spring uppför sydöstra trappan och titta mot det nordöstra hörnet med Lens of Truth. Använd Longshot för att komma till kistan som innehåller Recovery Heart. Hoppa sedan ned mot handen med trekraftstecknet och spela Zelda's Lullaby så kommer en skattkista med blå rupie dyka upp bakom lådorna på golvet. Onödigt!

Nu ska du göra så att du klättrar uppför den lilla klätterväggen i sydvästra delen av rummet (G). Gå in i dörren på 2F och du kommer tillbaka till ett rum (F) du var i som barn. Lyser inte solljus på solen ska du spränga stenen i väggen med en Bombchu. Lyser det ska en skattkista ligga på en liten plåtå. Använd Longshot på skattkistan och du kommer upp till den. En nyckel innehåller den och nu ska du ha en sådan. Slå sedan till kristallswitchen och hoppa ned i hålet. Spring in i nästa rum här nere på 1F och du kommer hitta en rostig switch (B). Slå till den med hammaren och en skattkista med en nyckel i kommer dyka upp på andra sidan väggen. Denna kan du bara ta som barn, även om detta är totalt ologiskt - då har det ju inte hänt! Detta vill jag att du ska göra på en gång, så spela Prelude of Light för att komma till Temple of Time.

Bli barn och återvänd till Spirit Temple. Du kommer förstås in i första rummet (A) så krup in i hålet åt höger och du kommer nästan omedelbart hitta skattkistan i nästa rum (B). Warpa tillbaka till Temple of Time och bli vuxen igen för att sedan komma tillbaka till Spirit Temple igen. Nu ska du ha två nycklar. Från första rummet (A) ska du nu tillbaka till statyrummet (G). Det är ju bara att använda Longshot i hålet i taket du vet.

Väl i statyrummet (G) igen ska du nu till sydöstra trappan och upp till 3F. Antingen Scarecrow's Song eller Longshot från andra trappan, du vet? Lås upp dörren här uppe och gå in i nästa rum. Du får först passera en korridor som du måste använd Longshot i och sedan når du ett annat rum (K). Nu kommer du till ett annat pussel som är, om du ursäktar ordvalet, helt pucko! Först ska du dock kasta bomber på alla fyra Beamos här och en skattkista med pilar dyker upp. Nu till puckopusslet. Du står ett tidsblock på golvet och ett i taket. För att detta ska fungera måste du göra exakt som jag skriver.

1. Ställ dig vid det bortre block och spela Song of Time.
2. Ställ dig närmare den blå switchen och spela Song of Time.
3. Ställ dig vid det bortre blocket igen och se tills så att Navi fokuserar precis under blocket innan du spelar Song of Time.

På så vis kommer det förmodligen ligga en låda på ett tidsblock som du ska bära bort till den blå switchen. Då öppnas gallret till nästa rum. Gå genom dörren.

I detta rum (L) kommer du genast bli attackerad av två Dinolfos, uppgraderade Lizalfos. Besegra dem om du vill. Skattkistan ska du slå på för att öppna dörren åt höger (söder). Den innehåller bara is som fryser dig. Gå in i rummet som öppnades och du når en korridor (M) med en osynlig Floormaster. Ta fram Lens of Truth och besegra den och dess avkomma fort. Gå sedan in i nästa rum (N) och du kommer stå framför en ny miniboss. Också denna är en Iron Knuckle så besegra den på samma sätt som förut, även om det denna gång borde vara mycket enklare. Öppna dörren till nästa rum och du kommer ut ur templet och hamnar på ökenkolossens ena hand. Här hamnar en stor skattkista med Mirror Shield. Denna sköld kan reflektera ljus och energi. Gå tillbaka genom bossrummet (N), genom korridoren (M) och du är tillbaka i rummet med Dinolfos och den konstiga skattkistan (L).

Här inne (L) ska du nu gå fram till tidsblocket och spela Song of Time. Det kommer då placera sig vid dörren. Ställ dig i solljuset, ta fram Mirror Shield och rikta sedan ljuset mot solen på väggen. Stå ganska långt bak i solljuset. När du träffat solen kommer dörren öppnas. Ställ dig utanför solljuset och

spela Song of Time igen så kan du gå in i nästa rum (O). Här inne möter du en Gidbo som du lättast slår ihjäl med svärdet och han vaktade faktiskt Big Key. Nu är du, som du kan förstå, väl utrustad för bossen. Gå tillbaka in i rummet (K) åt väster, det med puckopusslet och fyra Beamos. Nu bör du ha en nyckel kvar, såvida du följt guiden och nu har du ett val. Som du vet har du inga Gold Skulltulas än och jag kommer nu leda dig till tre sådana och ett hundra rupier. Är du inte intresserad ska du hoppa över följande fem textstycken och fortsätta läsa sedan.

Så du är intresserad av de där tre Gold Skulltulas och det andra? Då ska du absolut inte lösa upp dörren här (K) utan behåll din enda nyckel till senare. Gå tillbaka till statyrummet (G) och plocka upp lådan ovan på tidsblocket i sydvästra hörnet. Hoppa över till trappan och ta med lådan uppför. Spela Song of Time för att ta fram ett nytt tidsblock, hoppa sedan mot den blå switchen på handen och placera lådan på den. Då öppnas den sydvästra dörren på 3F. Samma som när du var barn alltså. Spring in i genom denna dörr, genom korridoren och du når rummet (H) med en massa eld.

Här inne (H) ska du flytta blocket närmast ingången till solljuset. Komihåg att stänga av elden med kristallswitchen. När du dragit detta block till ljuset kommer en plattform nära taket dyka upp. Den hamnar precis under den vita markeringen i taket. Sikta på markeringen med Longshot och du hamnar på plattformen, och kan således se en Gold Skulltula på en annan plattform. Använd Longshot för att ta den. Flytta nu på blocket som ligger till tredje närmast solljuset för att öppna dörren härifrån. Spring tillbaka in i statyrummet (G).

Väl i statyrummet (G) igen har du säkert upptäckt tre stycken pelare med facklor ovanpå. Du borde ha Fire Arrow vid det här laget, har du inte det läs i föremålsavdelningen hur du får det. Använd Fire Arrow för att tända alla tre facklor (stå nära mitten facklan) och dörren på 2F i sydöstra hörnet kommer att öppnas. Använd Longshot på facklan i trappan för att komma hit och gå genom den nyss öppnade dörren.

Nu kommer du in i ett rum (P) med solljus och två Stalfos. Besegra båda två. En Wallmaster kommer förmodligen följa efter dig. Besegra den me. Ta sedan fram Mirror Shield och sikta på de tre solarna. För att träffa de på sidorna måste du stå ganska långt fram i solljuset. För varje tänd sol kommer det ned en Wallmaster och när du besegrat alla öppnas gallret i golvet. Hoppa ned och du hamnar på 1F. Fortsätt in i nästa rum (A).

Japp, nu är du tillbaka i startrummet, men på andra sidan vattenskölden. Börja med den västra dörren här och du når ett rum (Q) med sand på golvet. Spela Zelda's Lullaby för att öppna dörren härifrån igen, bara så du vet. I taket finner du din andra Gold Skulltula, använd Longshot. Så för skattkistan här inne. Hoppa ned i sanden och du kommer bli attackerad av massor av Leever. Jag som trodde dessa endast fanns i Desert Colossus. Slå ihjäl dem en bra stund och du kommer tillslut få möta en riktigt biffig Leever. Denna skadar dig rejält och tål mycket stryk. Besegra den eller låt den fly så kommer en skattkista dyka upp. Använd Longshot för att få den och den innehåller en lila rupie, värd 50. Gå nu tillbaka till föregående rum (A).

Som du ser finns en låst dörr här inne och du ska ha en nyckel om du följt denna guide. Låste du upp dörren i puckopusselrummet (K) och således inte har någon nyckel kvar, kan du komma tillbaka hit när du hämtat en annan nyckel senare. Har du en nyckel, lås upp och gå in i nästa rum (R). Detta rum blev jag mycket konfunderad över och kan man klandra mig - i princip helt ny problemlösning i spelet. Böjar med att slå ned den rostiga switchen med hammaren för att öppna cellen under tidsblocket. Hoppa ned på golvet och besegra krigaren längst bort från sidan eller med pilar. Kliv sedan in i cellen du

nyss öppnade och spela Song of Time så öppnas cellen med en Lon Lon Ranch-låda ovanför. Gå in i den cellen och spela Epona's Song så öppnas nästa. Gå in i den spela Sun's Song, följande ska du spela Song of Storms och i den sista Zelda's Lullaby. Då öppnas dörren in i nästa rum (S).

Här inne kommer du möta nära nog ett dussin Big Skulltulas och en Gold Skulltula. Använd Din's Fire för en snuskigt enkel match och plocka sedan upp medaljen på väggen. Kistan innehåller femtio rupier. Nu har du tagit de tre tulorna vi talade om, nu behöver du bara en nyckel till puckopusslet i rum K på 3F. Gå tillbaka genom okarinarummet och sedan till rum A. Spräng stenen här och det dyker upp en rostig switch. Ta först de två vita rupier som ligger här inne och slå sedan ned switchen med hammaren. Då faller vattenskölden temporärt och i den ligger en tredje vit rupie. Ta den och hoppa in i västra delen av rum A. Spräng de båda stenarna nedanför för två till rupier och en skattkista med en nyckel kommer dyka upp. Denna nyckel ska alltså gå till rum K på 3F. Har du redan låst upp den så är det rum R på 1F som du kanske vill komma åt med denna nyckel. I sådana fall ska du sätta en Farore's Wind och sedan välja "Return to Warp Point" och du kommer hamna precis bredvid den låsta dörren. När du gjort det du vill göra här nere på 1F ska du alltså tillbaka till statyrummet (G) och sedan upp till sydöstra hörnet på 3F för att komma in i rummet där du ska låsa upp (K), puckopusselrummet.

Nu ska du alltså vara i rummet (K) med puckopusslet och fyra Beamos. Dessutom ska du ha en nyckel kvar. Lås upp dörren och kliv in i nästa rum (T). Här finner du en hög klättervägg som leder dig till 4F. Börja med att skjuta ned alla Fire Keese och klättra sedan uppför den rörliga väggen samtidigt som du samlar alla fem vita rupier. Räcker det som guidning? När du samlat alla kommer dörren högst upp att öppnas och du kan fortsätta in i nästa rum (U). Här inne finner du en rejäl, låst dörr. En nyckel får du snart. Spela Zelda's Lullaby på trekraftstecknet så kommer dörren åt höger öppnas. Gå in hit.

Nu kommer du in i ett rum som är direkt förbundet med statyrummet (G), så därför är detta också rum G. Hoppa ned på golvet nedanför och börja rulla in i lådor. I en av dem finner du en rostig switch som du ska slå ner med hammaren. Då öppnas en dörr. Gå in hit (V) och du finner massor av fiender och speglar. Innan du gör någonting här ska jag först leda dig till två Gold Skulltulas. Som du kan se på kartan finns en skattkista här inne. Använd Lens of Truth för att se den och du får en nyckel. Gå tillbaka till den stora låsta dörren jag nyss talade om och gå in hit (W).

Detta gäller alltså bara för två Gold Skulltulas (W). Du kommer få möta en Iron Knuckle med svart rustning som jämt återbildas om du lämnar rummet. Som du kan se finns det tre stycken stenstrukturer i rummet. Bakom två av dem sitter Gold Skulltulas. Det du nu ska göra är att ställa dig vid dessa strukturer och invänta din fiende. Han kommer då slå sönder strukturerna med sin feta yxa och du kan således få tag i tulorna. Det kan vara klokt att besegra fienden också. Gå sedan tillbaka in i rummet med speglarna och fienderna (V) här på 4F.

Väl där (V) ska du först besegra alla fiender för att göra processen lättare och sedan ska du känna till hela metoden bakom. Det finns två speglar. Den andra är omgiven av eld. Vid ingången finns en sol nära taket. När du reflekterar ljus mot denna sol försvinner elden vid andra spegeln, men bara för en stund. Då ska du genast springa bort till den första spegeln, ta tag i handtagen och vrida den mot den andra spegeln. Sedan ska du snabbt springa till den andra och vrida den mot den stora spegeln i rum G. Förmodligen kommer du bli träffad av eld innan du är färdig, även om spegeln kommer hoppa på plats.

Spring därefter in i rummet dit du riktade ljuset (G) och ställ dig i själva ljuset. Framför dig borde du kunna se en sol på väggen. Använd Mirror Shield

för att rikta ljuset mot solen och hela plattformen kommer sänkas ner i rummet med statyn. Nu kommer du se ett stenansikte framför dig. Rikta ljuset på det och det fräts sönder (akta dig för Wallmaster). Du kommer se ett galler vilket du ska sikta ditt Longshot på. Så har du bossdörren framför dig och det är bara att gå in.

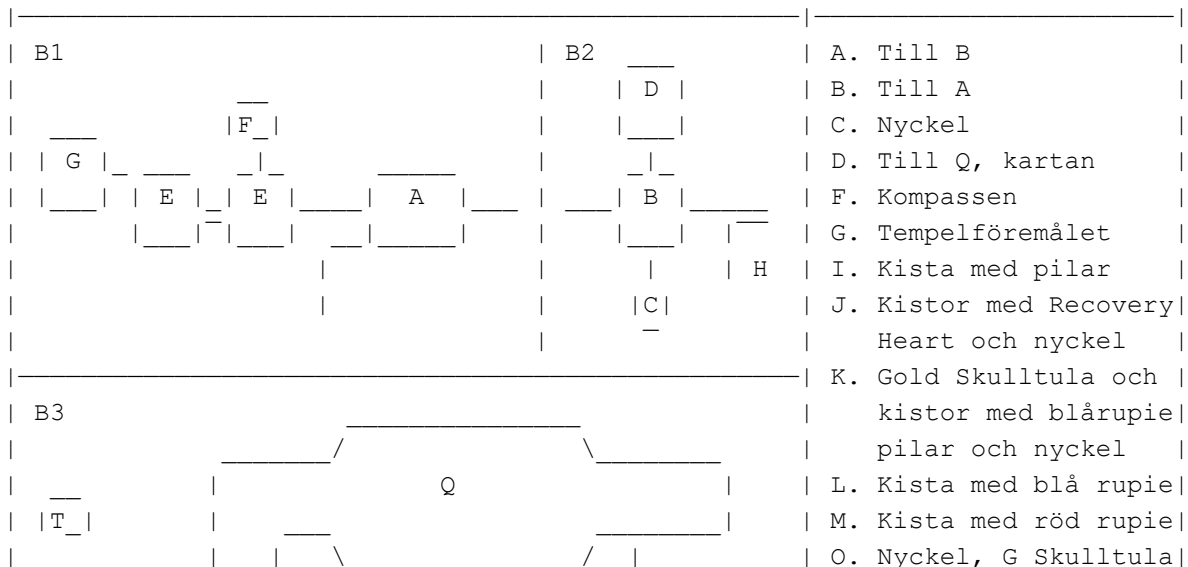
Häxsysstrarna
TWINROVA

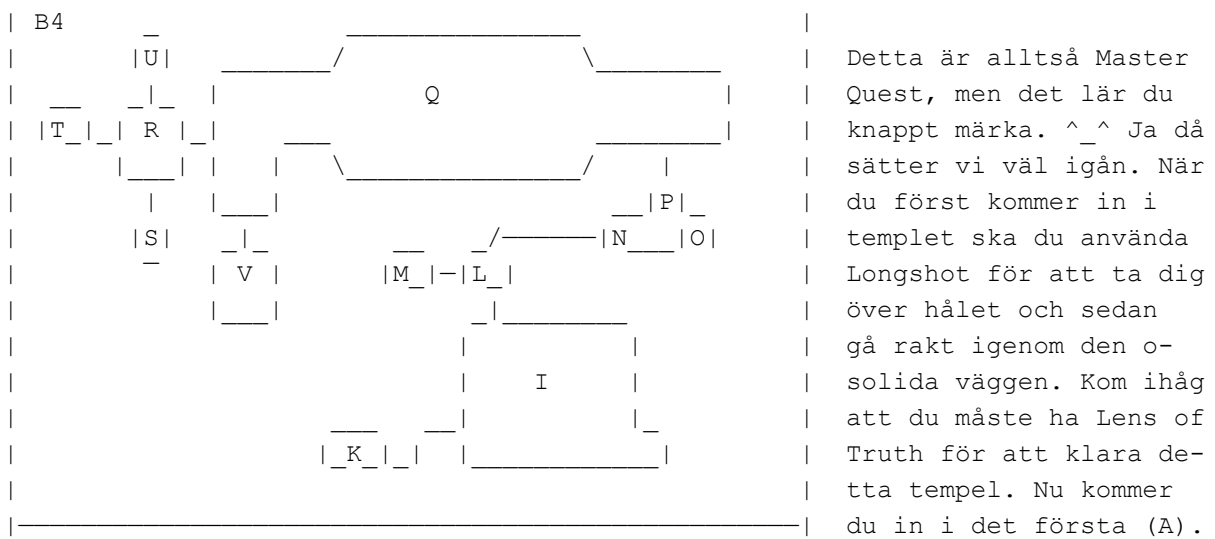
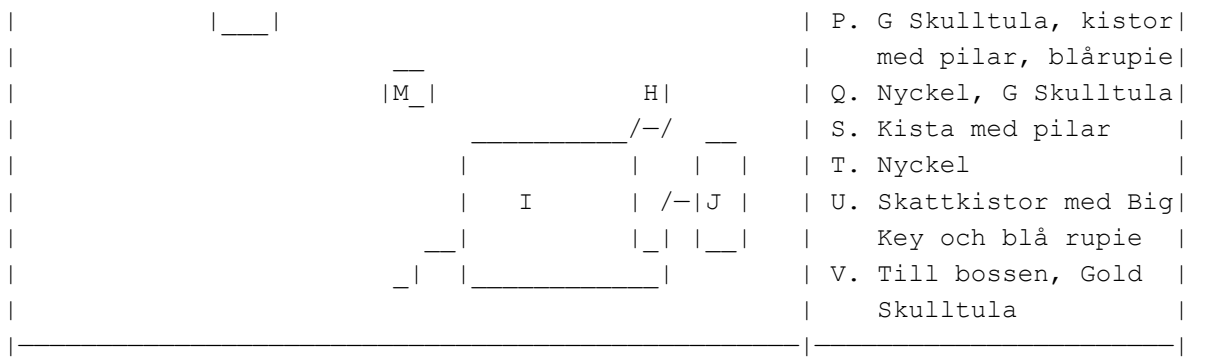
Du kommer först få se hur häxorna dyker upp och bussar en Iron Knuckle på dig. Strax börjar striden, men stannar upp eftersom minibossen behöver en yxa. Kul detalj. Även om denna Iron Knuckle ser annorlunda ut beter den sig precis som de andra så ha ihjäl den på samma sätt. Det kan vara klokt att ha bort pelare ifall du har dåligt med energi. När plåtsaken är besegrad kommer du se hur Nabooru faller ur rustningen. Taskigt sätt att spendera de senaste sju åren. Precis när hon ska till och fly kommer häxorna fram och är nedriga mot henne igen. Fortsätt fram tills du når den riktiga arenan. Klättra upp och sysstrarna dyker upp.

Så här kommer striden se ut. Sysstrarna kommer (nära nog) varannan gång ladda upp en attack. Koume, den röda, laddar upp en eldattack och är känslig mot is; Kotake, den blå, laddar upp en isattack och är känslig mot eld. Z/L-fokusera på den som laddar upp en attack och ställ dig långt ifrån häxan. Flyger den andra häxan inom ditt synfält så ska du precis innan attacken utförs byta fokusering till henne. Håll upp Mirror Shield och attacken kommer reflekteras mot den du fokuserar på. Ifall du råkar missa att skölda en attack, då måste du snabbt flytta på dig. När du träffat sysstrarna typ tre gånger var kommer de förenas till en grotesk hybrid.

Denna hybrid är mycket enklare än de andra och därför väldigt tråkig. Håll upp skölden mot henne och vänta tills hon attackerar. Antingen skickar hon iväg en isattack eller eldattack. Tar du emot en sådan attack med skölden börjar den blinka, tar du emot två av samma sort blinkar den mer och tar du emot den tredje skjuter skölden en energistråle. Träffas skölden av is när den är uppladdad med eld nollställs den och vice versa. Därför ska du flytta på dig ifall häxan skjuter fel typ av stråle mot dig. Flytta på dig en bra bit. När du träffar henne med en trefaldigt uppladdad sköld bedövas hon och du kan gå fram slå henne med svärdet. Tretton slag med mästarsvärdet tål hon och sedan är det slut.

=====
= 6.10 Shadow Temple =
=====





Detta är alltså Master
 Quest, men det lär du
 knappt märka. ^_^ Ja då
 sätter vi väl igån. När
 du först kommer in i
 templet ska du använda
 Longshot för att ta dig
 över hålet och sedan
 gå rakt igenom den o-
 solida väggen. Kom ihåg
 att du måste ha Lens of
 Truth för att klara de-
 tta tempel. Nu kommer
 du in i det första (A).

I detta rum (A) ska du använda Lens of Truth och titta på pelarnas toppar.
 Endast en av dessa har en döskalle. Knuffa på statyns platta så att statyn
 pekar mot denna pelare och gallret längre bort dras upp. Flyttar du statyn fel
 ramlar du ner i stupet. Nu behöver du Fire Arrow och har du inte detta föremål
 av någon outgrundlig anledning, se föremålsavdelningen. På den östra väggen
 kan du se två facklor. Skjut detta med Fire Arrow och en plattform kommer for-
 ma en bro åt dig. Hoppa över till dörren och följ gången så kommer du faktiskt
 ner till 2F (B). I detta rum kan du roa dig med att spränga Beamos och spela
 Song of Storm om du vill ha mer energi. Använd Lens of Truth för att se
 igenom väggarna på sidorna och öppna sedan dörren på höger sida för att komma
 in i ett litet rum (C). Besegra mumierna med snabba svärdshugg eller Din's
 Fire och du får en nyckel. Du ska ha en nu.

Gå tillbaka in i föregående rum och fortsätt in i det som ligger mittemot (D).
 Här inne ska du besegra alla Skulttulas och dessutom ta alla vita rupier. Du
 finner två rupier mitt på golvet och två stycken bakom Skulttulor. När du
 besegrat alla Skulttulor öppnas en cell där du finner sista rupiern. I den
 stora skattkistan här inne finner du kartan. Än är du inte färdig här inne.
 Gå till nordöstra hörnet av rummet och ta fram Lens of Truth. Du kommer se ett
 stort hål i golvet. Hoppa ned i detta och du kommer hamna i en cell på B4 (Q).
 Ta fram Lens of Truth igen så ser du en Skulttula och en skattkista. Skatt-
 kistan innehåller en nyckel. Nu ska du ha två stycken och det är dags att
 traska tillbaka till första rummet (A).

Väl i första rummet av templet (A) ska du ta fram Lens of Truth och se dig
 omkring. Du borde kunna se en stenvägg med hjälp av linsen. Spräng denna med
 bomber och lås sedan upp följande dörr. Nu ska du ha en nyckel kvar och be-
 finna dig i ett rum (E) med dödsallar på väggarna. Ta fram Lens of Truth igen
 och du kommer se en gång som leder till ett annat rum. Gå in hit (F) och bese-
 gra de fyra ReDeaths som står här med snurrattacker eller Din's Fire. Då får du
 kompassen. Gå tillbaka in i föregående rum (E) och ta fram Lens of Truth igen.
 Du kommer strax få se ett par tidsblock som du lättast tar bort med Song of
 Time. Fortsätt följa gångarna och du kommer strax få se tre ögonswitchar. Två
 av dem är fientliga, medan den i mitten är riktig. Skjut den mittersta med en

pil så kommer en blockering försvinna. Använd Lens of Truth så ser du vart du ska.

Gå in i följande rum (G) och du får ta itu med en minibosstrid. Dead Hand, samma nisse du mötte i Bottom of the Well, kommer vilja ta itu med dig. Du kommer ihåg strategin? Låt en hand greppa dig och slå honom sedan i huvudet upprepade gånger. När striden är över får du Hover Boots. Japp, du får templets föremål så här tidigt. Dessa skor är nära nog meningslösa eftersom att de har ett sådant väldigt smalt användningsområde. Med dem kan du sväva korta tider i luften och således hoppa längre. Dessutom kan du stå på taggar en liten stund. Spring nu tillbaka genom döds-kallekorridorerna (E), igenom första rummet (A) och sedan följer du korridoren ned till B2 (B). Spräng den östra väggen här inne och lås sedan upp dörren med din sista nyckel.

Följ korridoren (H) bakom och undvik fienderna så kommer du strax ned till B3 och ett riktigt stort rum (I). Undvik giljotinerna och hoppa över till plattformen med två Beamos. Plattformen direkt till vänster om denna är osynlig så hoppa över dit på en gång innan Beamos skadar dig alltför mycket. Strunta i det infryssta ögat just nu, utan ha Lens of Truth framme och hoppa från plattform till plattform till du når den sydöstra dörren. Gå in i nästa rum (J).

Här inne kommer du inte se två sablar, men tar du fram Lens of Truth så gör du det. Det finns tio stycken vita rupier, varav nio på golvet, och alla ska du förstås ta. För den som svävar i luften ska du spela Song of Time så att ett tidsblock dyker upp. Samma sak gäller för det hjärtan som svävar in andra hörnet av rummet. När du tagit alla tio vita rupier kommer en cell öppnas och du kan gå in i den. Den vänstra skattkistan innehåller bara en blå rupie medan den högra, som du endast kan se med Lens of Truth, innehåller en nyckel.

Gå tillbaka in i stora rummet (I) och hoppa bort till hörnplattformen framför dig. På ena sidan finner du en fryst ögonswitch. Ställ dig på den osynliga plattformen bredvid och skjut en eldpil på ögat och massor av vita plattformar kommer dyka upp längre bort. Hoppa bort till de två Beamos och du når dessa plattformar. Följ dem ned till några fler vita rupier. Tar du alla (använd Longshot i taket) får du bara en skattkista med pilar i. Gå bort till gallerdörren med en kristallswitch bakom. Slå bara mot switchen så öppnas gallret och du kan fortsätta in i nästa rum (K), ett rum med feta spiksaker.

Ta fram Lens of Truth på en gång och du borde kunna se ett block intjorvat i väggen precis bredvid spiksaken. Skjut detta block mot spikarna och den kommer fungera som ett paraply. Skjut på blocket tills den fångar upp båda spiksakerna. Nu kan du lugnt utforska cellerna här. Den ena innehåller en Gold Skulltula och den andra en skattkista med pilar. Därefter ska du dra i blocket åt väster tills det tar stopp. Då ska du klättra upp på det så att du kan klättra över den ena spiksaken. Där hittar du en till skattkista (blå rupie) och en switch som aktiverar ännu en skattkista. Hoppa över (eller Hookshot) till den sista skattkistan där du finner en nyckel. Nu är det jätteviktigt att du har två nycklar. Har du inte det, läs om rum D ovan.

Spring tillbaka in i det stora rummet (I) med dina två nycklar och bege dig nu mot den nordvästra delen av rummet. Ta fram Lens of Truth och Hover Boots för att sedan flyta ut mot den rörliga plattformen. Flyt sedan vidare mot låsta dörren och lås upp. Du ska ha en nyckel kvar nu. Gå in i nästa rum (L) och du ser massor av vita rupier och dessutom två ReDeaths. Besegra dina kära zombier och du får en skattkista med en blå rupie. Nu till de tio rupierna. Använd Hover Boots för att ta den som ligger på taggarna. Använd hela tiden Lens of Truth för att se alla Hookshot-markeringar. Stå under vissa rupier och sikta (medan du använder Lens of Truth) på markeringarna på väggarna. Sikta också på markeringarna i taket. Hoppa från plattformen med den låsta dörren mot rupier medan du bär Hover Boots.

När du tagit alla rupier öppnas dörren öppnas och ett plattformar dyka upp. Dörren till vänster leder in i ett nästan helt meningslöst rum (M) där du får en skattkista med en röd rupie om du besestrar båda Stalfos. I rummet med de tio rupierna som du nyss tog ska du nu sikta på en av markeringarna i taket för att landa på ett av de lägre blocken. Använd sedan Hover Boots för att hoppa över till den låsta dörren. Lås nu upp med din sista nyckel och gå in i nästa rum (N).

I följande rum (N) kommer du vara tvungen att springa mot fläktar. Sätt på dig Iron Boots och det blir ganska enkelt. Undvik fiender och när du når ett hål i marken ska du använda Longshot på en stock i taket på andra sidan. Denna "korridor" mynnar ut i ett större område där du ska fortsätta ha Iron Boots tills du når bortre dörren. Öppna och gå in i nästa rum (O). Här inne kommer du se gäng zombier som får ut någonting av tavlan inte jag får. Slå ihjäl dem alla med svärdet eller Din's Fire för säkerhetsskull och ta sedan Gold Skulldulan på tavlan. Ta fram Lens of Truth och du kommer hitta en skattkista med en nyckel. Gå tillbaka ut till fläktarna (N) och ta fram Lens of Truth. Till höger borde du kunna se ett fack i väggen. När närmaste fläkten blåser ska du sätta på dig vanliga skorna eller Hover Boots för att sväva ut till facket. Här finns en dörr så att du kan komma in i nästa rum (P).

I detta rum (P) kommer du träffa två mumier. Spela Sun's Song om du får problem. Besestra dem båda och en skattkista med en blå rupie. Spräng jordhögen i sydöstra hörnet och använd sedan Lens of Truth för att hitta en skattkista (pilar) här. Spräng den norra högen för en Gold Skulldula till. Lås upp norra dörren för att komma in i nästa rum (Q). Nu kommer du in i ett gigantiskt rum, det största dunegon-rum i hela spelet. Till höger finner du ett block. Dra detta block och du kommer upptäcka en klättervägg bakom. Klätterväggen leder dig till rum D på B2 och är alltså bara en genväg. Dra blocket fram till stegen vid dörren och klättra sedan uppför den.

Här uppe finns ett skepp, men vänta lite innan du kliver ombord. Titta västerut och du borde kunna se några Recovery Hearts och en grön Navi. Om du vill kan du spela Scarecrow's Song och använd sedan Hookshot på fågelskrämman som dyker upp. På så vis får du tyvärr bara Recovery Hearts. Hoppa nu ombord på det spöklika skeppet och spela Zelda's Lullaby på trekraftstecknet. Nu kommer skeppet segla över hela rummet till andra sidan och du kommer få möta en Stalfos under tiden. Besestrar du den fort kan det komma en till. När du seglat till andra sidan och ser att det finns land ska du genast hoppa av, eftersom skeppet kommer förlisa.

Titta över på andra sidan och du kommer se enorm staty med en fågel på. Skjut en pil på någon av bombblommorna under den och hela statyn kommer falla och bilda en bro åt dig. Kliv över bron till andra sidan och vänd dig sedan om för att se en Gold Skulldula ungefär där fågelstatyns näbb slog ner. Longshot räcker enda dit. Gå nu fram till tidsblocket vid det andra statyfästet och spela Song of Time för att upplösa det. Nu kommer du se vad den dolde: en ögonswitch. Skjut ögat och ett torn kommer växa upp på en plattform ganska högt ovanför dig. Använd Longshot för att komma upp till plattformen och tryck på switchen här upp. Nu kommer dörren som väntar åt väster att öppnas. Spring över statyn till andra sidan (hoppa upp på statyn från sidan) och gå in i dörren som öppnades.

Således når du ett rum (R) med massor av väggar. Ta fram Lens of Truth och du ser dem. Var försiktig med Blue Bubbles och den förfärliga Like Like. ^_^ Börja med att gå till det södra rummet (S). Här inne kommer du stöta på en Dead Hand, men i lite udda utförande. Striden är förresten valfri. Vill du slåss ska du ta fram Lens of Truth och du kommer någonstans se en skugga i rummet. Sätt en bomb eller bombblomma där och Dead Hand dyker upp. Slå honom

och upprepa processen till han dör och lämnar efter sig en skattkista med pilar. Gå tillbaka in i föregående rum (R) igen och ta denna gång vägen dörren åt väster (T).

Här inne står tre stycken skallar som rör på sig. Bakom dem ligger en nyckel och har du lust kan du kasta lite bomber i skallarna. Två ger dig bara återuppfyllande saker, men om du spränger alla tre får du rejält med rupier. De är ganska enkla att träffa, bara kasta i Bomb Flower när de far förbi. När du är färdig med detta går du tillbaka in i föregående rum (R) igen och denna gång är det dags för norra dörren (U). Här kommer du upptäcka hur två stycken träväggar försöker pressa dig. Använd bara Din's Fire för att förstöra dem. Då kan du hitta två zombier vid två kistor. Av den ena får du Big Key och av den andra, ja naturligtvis, en blå rupie. Dessutom ska du se upp för fladdermössen du satte eld på med Din's Fire.

Spring nu tillbaka till det enorma rummet med båten (Q) och spring över statyn du tidigare fällde. Spring sedan genom södra dörren vilken leder dig till rummet (V) innan bossen. Använd Lens of Truth och Hover Boots för att sväva från plattform till plattform. När du kommer fram till bossdörren ska du inte gå in till bossen på en gång utan helst först ta Gold Skulltulan bredvid. Sväva över till plattformen på din högra sida och använd sedan Longshot. Så enkelt är det. Spring sedan in till bossen.

Den Bestaliska Skuggvålnaden BONGO BONGO

Först måste du hoppa ned i ett hål för att landa på en smält enorm trumma. Därefter gör den slaginstrumentsälskande bossen sin entré. Själva bosstriden är faktiskt bland de enklaste i spelet. För att kunna se honom måste du hela tiden använda Lens of Truth. Hans händer kommer börja attackera dig. Försök Z/L-fokusera på dem fort och sedan skjuta dem båda med pilar. Attackerar de dig ska du hoppa undan för att undvika. När både är borta kommer Bongo Bongo titta och då måste du ha Lens of Truth framme. Skjut Bongo Bongo snabbt i ögat eftersom att han kommer attackera med ramningsattack på en gång. Sedan är det bara att slå honom. Upprepa denna process tills bossen är borta. Blir du avskjuten från plattformen och inte kan komma upp måste du springa runt tills du hittar ett lämligare ställe att kliva upp.

=====
= 6.11 Inside Ganon's Castle =
=====

Detta är ingen vanlig dungeon, men ändock har den förändrats till Master Quest. På grund av dess okomplicerade design struntar jag i att skriva en ASCII-karta. När du kommer in i slottet ska du börja med att besegra alla fiender i första korridoren. Besegra skallarna med pilar och slå statyerna med svärdet. Klå sedan Iron Knuckle som du alltid gjort och du får gå in i nästa rum. Då kommer du in i ett stort rum med en fet energibarriär. Från sex stycken dörrar här inne skjuts energistrålar. Dessa sex representerar ett tempel och har därför samma tema som de har. Till och med Light Temple är med, trots att du inte varit där och det ligger i Sacred Realm. Du får nycklar och ett föremål i vissa av dessa rum som du behöver i andra. Därför är det viktigt att du följer min rutt genom rummen. I Spirit-delen finner du föremålet du behöver för Fire och Light; och du finner nycklar i Forest, Spirit och Shadow som du behöver i Ice och Light. Alla är beroende av varandra.

Spirit (orange)

I detta rum ska du för säkerhets skull börja med att besegra fienderna.

Titta sedan mot ingången och du kan se en ögonswitch ovanför. Skjut den och

en Iron Knuckle kommer fram. Denna Iron Knuckle ska du locka fram till stenstrukturen i mitten så att han slår sönder den. Under strukturen finner du en rostig switch du ska slå ner med hammaren. Då öppnas dörren härifrån. Gå in i nästa rum. I följande rum får du direkt möta en skalle du bör skjuta ner. Du kommer hitta en skattkista här inne med Bombchu. Som du ser finns det ett hål längst upp i gallerväggen och dessutom en kristallswitch på andra sidan. Du ska skicka iväg en Bombchu genom hålet för att kunna träffa switchen och för att lyckas måste du stå vid väggen, på motsatt sida av gallerväggen. Då kommer Bombchu explodera precis i rätt ögonblick och öppna dörren åt dig.

Slå ihjäl zombierna och mumierna i nästa rum, skjut sedan en eldpil på nätet i taket. Då strömmar ljus in i rummet. Ta fram Mirror Shield och reflektera sedan ljus mot alla solar i rummet. Varannan sol ger skattkistor och dessa innehåller Gold Gauntlets, nyckel och två hjärtan. En sol gör så att en Wallmaster kommer fram och notera att du måste ha Gold Gauntlets och nyckeln för att klara spelet. Hur kommer du in i nästa rum då? Jo, du reflekterar ljus på Spirit-symbolen ovanför utgången. Bakom finns nämligen en solsymbol så dörren öppnas således och du kan fortsätta in i nästa rum där du klarar Spirit-delen.

Gold Gauntlets

Med dessa kan du lyfta stenbumlingen som blockerar Light-rummet. Dessutom kan du gå ut ur slottet och sedan gå till det östra hörnet för att lyfta bort en här. Bakom stenen finner du en Stor Fe som kommer ge dig dubbelt så hög stryktålighet. Allt kommer härmed bara ta hälften så mycket på dig. Den sista stora stenen finns inuti i Fire-rummet.

Forest (grön)

När du kommer in hit ska du först besegra Stalfos så att dörren öppnas, sedan ska du fixa dig din andra nyckel. Använd Longshot på facklans sida och vandra sedan med Iron Boots bort till nyckeln. Gå in i nästa rum. I två av fläktarna här inne finner du ögonswitchar. Skjut den ena med pil och den andra med eldpil och du får två skattkistor med pilar och bomber. För att komma bort till plattformen med staty och Beamos ska du sätta på dig Hover Boots och hoppa mot den när fläkten på vänster sida blåser. När du landar på plattformen bör du sätta ut en bomb på en gång för att spränga dina fiender och använd sedan skölden för att undvika deras attacker.

Därefter kan du roa dig med att spränga de andra Beamos och sedan hoppa fram till utgången. På höger sida finns en fläkt med en Beamos framför. Spräng denna Beamos och vänta tills fläkten stannar innan du hoppar över till plattformen där han stod. Sätt genast på dig Iron Boots för att försvara mot blåsten och spela därefter Song of Time två gånger. Då kommer tidsblocket släppa ner en staty på den blå switchen och dörren öppnas. Gå in i nästa rum och det är klart.

Water (blå)

För att klara denna avdelning behöver du en nyckel. I första rummet bör du sätta igång med att besegra alla tre Freezards. I ett av hörnen i rummet finns en hand. Om du slår på väggen bakom handen kommer en kristallswitch aktiveras och den blåa flammen blottas. Använd flaskor på elden och du kan sedan släppa ut Blue Fire på den röda isen. Skattkistan innehåller bara en röd rupie, men du däremot måste du ta bort isen vid dörren. Lås upp dörren och du borde ha en nyckel kvar. Ta med dig minst en flaska Blue Fire och gå in i nästa rum.

Här inne möter du fyra olika typer av fladdermöss: vanlig, is, eld och osynlig. Säkrast är att ha ihjäl dem på en gång. Det finns fem vita rupier här och alla måste du ta för att kunna öppna nästa dörr. Flytta INTE på

något block. Den första finner du i gropen, den andra i ett fack på höger sida, för den tredje måste du hoppa mellan blocken och för den fjärde ska du använda Hover Boots så att du kan sväva ut till den. För den femte måste du flytta på blocken. Börja med att skjuta det övre blocket åt höger och sedan ned så att det hamnar i gropen. Skjut sedan det andra blocket åt höger, upp och väntster. Kliv upp på det och du når den sista rupiern, vilken du måste använda Blue Fire på. Nu öppnas dörren, men här täcks det också av Blue Fire. Gå tillbaka in i föregående rum och blocken kommer nollställas. Gå in i blockrummet igen (med Blue Fire) och skjut ett av blocken till utgången. Stå på blocket och släpp ut elden så kommer du in i nästa rum och således blir färdig.

Shadow (lila)

Detta rum är lite speciellt. Börja med att skjuta en pil på skallen och sikta sedan en pil på bombblomman på plattformen långt där borta. En skattkista dyker upp, vilken du ska skjuta dig till med Longshot. Öppna den för pilar. Ta sedan fram Lens of Truth och du kommer se en plattform som rör på sig. Hoppa över till den med Hover Boots på fosingarna och ta den första vita rupiern. Hoppa över till plattformen med bombblomman för nästa och fortsätt sedan till nästa riktigt solida plattform med en Beamos på.

Bomba Beamos och du får den tredje. Bredvid finner du en lite fackla. Tänd den med Fire Arrow och en liten plattform kommer bilda bro åt dig för nästa stora plattform. Vänd dig om kommer se en ögonswitch på sidan av föregående plattform. Skjut den för en skattkista med din tredje nyckel, även om du bara ska ha två nu. Ta fram Lens of Truth och du kommer se en bro till den sista Beamos. Spräng denne för din fjärde rupie. Vid gijotinen ser du den sista och kom ihåg att använda Lens of Truth här också. För att komma under gijotinen ska du vänta tills den står högst upp och helst använda Hover Boots. Gå in genom dörren som öppnades och det var allt.

Fire (röd)

Här inne måste du ha Gold Gauntlets, bara så du vet. Dessutom ska du samla vita rupier. Sätt på dig Goron Tunic och hoppa sedan över till plattformen som rör sig. Följ den till fyra andra i kvadrat. En av dessa fungerar som en hiss upp till en vit rupie. För att få själva rupiern, måste du hålla Z/L intryckt och sedan bakåtvolta upp på juvelen. Akta så att du inte voltar av plattformen bara. Sätt på dig Hover Boots och sväva iväg till plattformen med Torch Slugs och den enorma stenen. Har du Gold Gauntlets kan du enkelt lyfta på detta block och det måste du göra för en senare rupie. På den rörliga plattformen bredvid kommer du hitta nästa rupie. Följ den rörliga plattformen till nästa plattform och du får ännu en rupie.

Framför dig kommer du nu se ett antal bruna block och en vit rupie på stenbumlingen du nyligen kastade. Hoppa till det andra blocket från vänster och du blir upphissad i luften. Därifrån ska du helt enkelt hoppa ned på rupien på stenblocket och du får den enkelt. Hoppa tillbaka till hissblocket och titta nu bort mot Beamos bredvid det enorma stenblocket. För att komma dit bort måste du börja hoppa mot plattformen när det bortre rörliga blocket är på väg till dig. Detta kräver timing av dig. Väl där ska du spränga Beamos och lyfta på blocket så får du din sista vita rupie. Utgången kommer öppnas och ett torn dyker upp bredvid. Hoppa tillbaka till hissblocket och använd Longshot därifrån för att på säkert sätt nå utgången och ditt mål.

Light (ljus)

För att komma in hit måste du ha Gold Gauntlets (Spirit-delen) och flytta på blocket, dessutom måste du ha två nycklar vilka du hittar i flera av de andra avdelningarna. I första rummet ska du bara besegra några riktigt enkla fiender för att kunna fortsätta. I nästa rum kan du spela Zelda's Lullaby på trekraften om du vill för en skattkista med ett litet hjärta. Annars är det

bara att låsa upp dörren med din ena nyckel. I rummet därefter måste du spränga Beamos, eftersom det finns eldväggar. Kasta en bomb precis innan den sprängs för en enkel kill. Sikta sedan Longshot på markeringen i taket och lås upp dörren med din sista nyckel. I nästa rum kan du tro att det är det sista, men använder Lens of Truth kan du se att de är blockerat. På ena facklan finner du en Skullwalltula utan battle-musik av någon outgrundlig, Gold Skulltula-relaterad anledningen. I den andra facklan finner du dock en kristallswitch som bara är att slå med svärdet. Då öppnas porten till det sista rummet. Nu är du färdig även här.

När du slagit ut alla sex ställen kommer barriären runt tornet lossna och du kan gå in. Detta torn är precis identiskt med vanliga versionen, men jag använder mig ändå av samma text för att det är mer praktiskt. Gör dig bered på en del strider. Spring först uppför trappan med brinnande fladdermöss. I följande rum får du möta två stycken Dinolfos, smått uppgraderade Lizalfos. Attackera dem frenetiskt och var snabb med skölden. Fortsätt uppför fler trappor och du får möta två Stalfos härnäst. Försök slå dem när de just slagit mot dig eller avbryt deras attacker med Deku Nuts, det gamla vanliga. Efter striden får du Big Key. Ännu fler trappor och du kommer till en vit och en svart Iron Knuckle. Slå inte på den andra förrän du besegra den första. Kom ihåg att bara slå mot dem när de själva precis missat dig. Hoppattacker med Biggoron Sword är bäst. Fortsätt uppför följande trappor och använd Big Key på dörren. Du möter inte Ganondorf än utan i detta rum får chansen att fylla på förråd för pilar och magi. Fortsätt uppför ännu fler trappor och det är äntligen dags. Musiken är stark, det är ljusst överallt och det är dags att spara. Gå sedan in.

Den Stora Kungen av Ondska GANONDORF

Nu är det dags att möta honom, din Nemesis. Först kommer han spela oriel och tala högtravande och sedan beordrar han er att lämna tillbaka trekraftdelarna. Striden börjar strax därefter, men denna gång får inte Navi vara med - den onda kungens magi är för stark. Ganondorf kommer för det mesta skjuta vanliga energibollar mot dig. Dessa ska du skjuta tillbaka med ditt svärd. Bolla med energibollen tills bossen blir träffad. Då ska du skjuta honom med en ljuspil. När du träffat honom med den kan Navi fokusera och du kan hoppa fram och slå honom. Tre till fyra slag kan du få in. Med mästarsvärdet krävar han hela tjugo slag för att duka under. Du kan faktiskt också använd Biggoron Sword.

Ibland kan Ganondorf fördärva plattformen du står på. Se då bara till att inte stå där det är grönt. Ramlar du ner kommer du till rummet under och kan återställa magi och energi. Jag rekommenderar dock att du från början har några feer med dig samt en Green Potion. Ganondorf har också en mycket fet attack som slukar fem hjärtan från dig ifall den träffar. Starkast i spelet. För att reflektera den ska du hålla B-knappen intryckt för att ladda upp en virvel-attack. Kom bara ihåg att släppa knappen i rätt sekund.

När Ganondorf tagit sitt sista andetag kommer han i ett sista försök krossa hela tornet. Du och Zelda har tre minuter på er att springa nedför till säkerheten. Skulle du mot all förmodan misslyckas kommer du bara börja om där Ganondorf besegrades. Följ bara efter Zelda och hon kommer öppna alla stängda portar. På ett ställe kommer hon bli tillfångatagen av Stalfos. Dessa måste du besegra fort (använd Biggoron Sword) eftersom att de återupplivar varandra. Annars kan jag inte komma på några särskilda svårigheter. När ni nått utgången kommer hela slottet falla samman och ni kommer förstås bli glada. Ändå hör ni något ljud från ruinerna. Gå och se efter...

Jo, Ganondorf hoppar faktiskt upp ur ruinerna och förvandlar sig till det ohyggliga monstret Ganon. Ganon har feta treuddar som slukar fyra hjärtan av din energi. I vredemod kommer han slå bort ditt mästarsvärd till där Zelda står och han kommer dessutom avskilja dig från henne och svärdet med en eldvägg. Nu kommer Navi hjälpa dig dessutom. Undvik attackerna hela tiden - de är inte roliga. När monstret inte attackerar utan bara blottar sitt tryne, ska du skjuta honom med en ljuspil. Då kommer han paralyseras och Navi fokusera på hans svans istället. Gå fram och slå svansen med antingen hammaren eller Biggoron Sword.

Efter tio slag med hammaren eller fem med svärdet kommer han tillfälligt falla. Då ska du snabbt springa bort till Zelda och hämta mästarsvärdet. När du kommer tillbaka kommer han resa sig upp och fortsätta striden. Fortsätt slåss mot honom, men använd mästarsvärdet denna gång. Skulle du någon gång få slut på magi och inte har en Blue/Green Potion ska du ställa dig bakom något av de stora blocken här och locka Ganondorf till att slå sönder det. Har du tur innehåller de magi. Får du helt och hållet slut, även på block, ska du låta honom slå till dig. Då kan du under mycket kort tid gå till hans svans och slå på den. När du fått mästarsvärdet måste du använda det för att slå det avgörande slaget. Efter tio slag till på svansen kommer han falla än en gång och därefter kommer Zelda hålla fast honom. Hon ber dig avsluta det hela med mästarsvärdet. Så slå honom, slå honom gul och blå. Nu är striden slut och du får se slutsekvensen.

GRATTIS!!!

=====
= 6.12 Gerudo's Training Ground =
=====

Detta är alltså en guide till Gerudo's Training Ground, men endast för Master Quest. Även denna "dungeon" ser lite annorlunda ut alltså. Du finner Gerudos Träningcenter i Gerudo's Fortress, det är en gallerförsedd port bredvid en Gerudo. Tala med Gerudon och betala 10 rupier för att få komma in. Du behöver en hel del föremål för att klara detta. Se till så att du åtminstone fått Silver Gauntlets från Spirit Temple och Hover Boots från Shadow Temple. Har du väl fått dessa två vet du att du kan besöka alla rum, hitta alla nycklar och slutligen skatten. För nycklarna och skatten räcker det med Hover Boots. Biggoron Sword rekommenderar jag mycket starkt eftersom att du ofta måste besegra starka fiender på tid.

I första rummet finns tre dörrar. De två åt sidorna leder till rum med nycklarna och den rakt fram leder till skatten genom ett antal dörrar, varav tre är låsta. I detta tempel får du ingen ASCII-karta av mig eftersom att jag inte har någon i spelet att rita av och därför att det är tämligen onödigt. Gerudo's Training Ground ser annorlunda ut för vanliga version. Se avdelning fem för en guide till den andra Training Ground. Precis när du kommer in finns det först två skattkistor. Den vänstra innehåller pilar och den högra Bombchu. Använd Din's Fire på facklorna för att öppna vänstra dörren och skjut ögon-switchen ovanför ingången för att öppna den högra. Du ska börja med att gå vänster eftersom du då kan få alla nycklar i ett nafs. En hel del rupier-skattkistor väntar dig också, jag leder dig till alla dessa också.

Besegra alla fiender under 1:00

Detta rum ligger alltså direkt vänster om det första. Här möter du en Iron Knuckle i kvicksand. För att besegra den ska du första gå fram till den och slå den. Eftersom hoppattacker blir så sega i sand, ska du lura upp den till golvet. Där kan du sedan lätt besegra den genom att undvika dess attacker och kontra med hoppattacker. Du får fem rupier i belöning. Gå in i nästa rum

Samla fem vita rupier under 1:30

Ett pusselrum. Börja med att ta första gången åt vänster och du kommer hitta en Freezard längst ned i backen. Slå ihjäl den så finner du den första vita rupiern. Gå nu bort till den högra väggen istället och följ backen till dess fot. Du kommer se den andra vita rupiern nedanför. Smyg sakta mot kanten så kommer du ta tag i den och således få rupiern. Ungefär där du står ska du titta upp mot taket vid ingången av rummet. Du kommer hitta en vit markering och skjuter du på den med Longshot kommer du förmodligen få den tredje rupiern när du far mot taket. För den fjärde ska du springa uppför backen här vid den högra väggen och slå sönder istapparna här. Och så den sista. Använd Longshot för att hamna på platån i centrum av rummet. Precis nedanför finner du rupiern. Hoppa mycket försiktigt. Då kommer utgången öppnas och dessutom växer ett torn upp så du kan komma igenom eldväggarna.

Besegra alla fiender under 1:00

I detta rum blir du attackerad av två Stalfos och dessutom hänger tre Big Skulltulas i taket. Stalfos kan du ju besegra vid det här laget så attackera dem först medan du undviker spindlarnas skuggor. Besegra sedan dem också och du får en skattkista med pilar. Nu kommer det en valfri grej. Om du vill så kan du flytta på det stora stenblocket, men det går bara med Silver Gauntlets från Spirit Temple. I rummet därbakom får du möta några Spikes och Freezards. Belöningen för likvideringen blir femtio rupier i kista. När du är färdig ska du tillbaka till rummet där du spöade stalfos och spindlar. Ta fram Lens of Truth och du kan se ett hål i väggen. Nedanför blinkar Navi grön så spela Song of Time i närheten så dyker ett block upp du kan klättra på. Innan du gör det så kan du säkert se en blå fackla i rummet. Använd en tom flaska på den och du får Blue Fire. Klättra sedan upp på blocket, in i hålet i väggen och använd Blue Fire på den röda isen här uppe. Gå in i nästa rum.

Skjut statyn i ögonen

Detta är ett stort lavarum med en staty i mitten. Hoppa ned till plattformen runt statyn och den kommer börja snurra. Nu ska du stå still och ta fram pilbågen. Skjut en pil i varje öga medan du står still och en skattkista dyker upp, samt bonusen att en dörr låses upp. Du får inte missa något öga eftersom att den då regenererar ögonen. När alla är skjutna dyker en skattkista upp med Bombchu. I flammorna runt statyn kan du också se en kristallswitch om du tittar noga. Skjut denna så öppnas dörren högst upp. Hit ska du inte än, så ta den nedre dörren istället in i nästa rum.

Besegra alla fiender under 1:00

Här kommer du träffa Iron Knuckle och några Torch Slugs. Börja med att besegra sniglarna och attackera sedan Iron Knuckle. Precis ovanför utgången kan du se något glittra. Detta är en kristallswitch. Skjut den med en pil så kommer en kista dyka upp i elden; släck elden genom att trycka på switchen vid en av väggarna. Skattkistan innehåller din första nyckel. Det var på tiden! Gå in i nästa rum.

Samla alla vita rupier i eldhavet

Detta rum är väldigt lavafyllt, så hoppar du ner måste du börja om med rupiersamlandet. Börja med att slå ned den rostiga switchen och ett torn växer upp vid utgången på din högra sida. Gå inte in hit nu eftersom du kan lika gärna göra det senare. Istället ska du ta fram Fire Arrow och sikta på den släckta facklan vid dörren. Då kommer elden släckas på alla sex plattformar och du kan nu samla vita rupier. Börja med att hoppa ned på plattformen på din högra sida. Sätt på dig Hover Boots och sväva bort till de två följande rupierna också. Ser du någon Red Bubble måste du låta den passera innan du hoppar. Hoppa sedan till plattformen med facklan du nyss tände och vänta på att elden kommer tillbaka. När den gör det skjuter du en ny eldpil

mot facklan och sedan tar du de sista tre. När du tagit alla sex öppnas dörren vid facklan. Skulle du råka ramla ner nu är dörren ändock öppen. Gå nu in i rummet som öppnades.

Samla alla vita rupier i vattnet

Här inne ska du börja med att besegra maneten. Använd sedan Fire Arrow eller Din's Fire på nätet, sätt på dig Iron Boots och eventuellt Zora Tunic och hoppa ned i vattnet. Besegra fienderna först och se dig sedan om efter vita rupier. För att ta dem ska du bara stå så att du kan skjuta med Longshot mot någon av markeringar och få en rupie i flykten. Detta gäller även den i mitten; stå vid ena väggen och skjut dig till den andra sidan. Då dyker en skattkista med din andra nyckel upp på land. Gå tillbaka in i eldhavet och spring upp för trappan till nästa rum.

Besegra alla fiender under 1:00

Här möter du en hel del fiender. Dinolfos, Lizalfos, Dodongo och Armos. Jag rekommenderar dig starkt att använd Biggoron Sword. Börja med att slå Dodongos på svansen och gå sedan bärserk mot ödlorna. Du kan även se en staty på en plattform. Hoppa upp, rör vid den och slå den sedan med svärdet. Då dyker en skattkista med din tredje och sista nyckel upp. Gå in i nästa rum och du kommer tillbaka till det första. Ta nu mittengången för upplösningen.

Upplåsningen

Ha-ha! Fortfarande kul... nä. Gå genom dörrarna till höger och du hittar två skattkistor (5+1 rupier) och en genväg till eldhavet. Gå sedan tillbaka till ingången av rummet och ta vänster väg istället. Efter första dörren kan du ta fram Lens of Truth och hitta en lucka i taket. Luckan leder till femtio rupier i kista. Följ sedan dörrarna och du kommer hitta tre skattkistor på vägen (1+20+1 rupier). Lås upp de tre dörrarna i slutet och du hittar en låda. Just det, en låda! Rulla in i den och en rostig switch dyker upp. Slå ner den med hammaren så hamnar skatten i ett rum ovanför det här, men samtidigt i andra änden av området. För att komma till rummet ska du gå tillbaka till första rummet och sedan välja vägen åt vänster (väster kan man också säga). Gå genom rummen tills du når stället med lavan och statyn du sköt i ögonen. Det är i rummet bakom den andra dörren uppe på plattformen här inne som skattkistan ligger. Är det galler för dörren måste du skjuta en kristallswitch som ligger i lavan runt statyn och sedan använd Longshot för att komma upp igen. Gå in i dörren och du finner skattkistan precis vid ingången i detta gallerrum. Ice Arrow är din!

7.0 Hästen Epona

Som du säkert vet är Ocarina of Time det första Zelda-spel i vilket du kan rida på en häst. Detta är endast möjligt när du blir vuxen, men förberedelserna börjar redan när du är barn. Åtminstone när du besökt Zelda för första gången. Då ska du bege dig till Lon Lon Ranch under dagen. Gå till mitten av hästhagen och du kommer se Malon stå och sjunga. Prata med henne tre gånger och visa henne sedan din okarina så kommer du få lära dig Epona's Song. Epona är hästen som nu kommer ty sig till dig.

När du blivit vuxen kan du närsomhelst gå tillbaka till Lon Lon Ranch, där myglaren Ingo nu styr. Betala honom så kommer du få rida en liten stund. Du får välja på två hästar. Den närmaste ska du inte bry dig om utan spela nu Epona's Song så kommer den brunare hästen, Epona, springande mot dig. Kliv upp på henne och rid tiden ut. Ta gärna ett par varv runt hagen så att du får en känsla för ridandet. När tidsgränsen är slut ska du fråga Ingo igen om du får

rida. Hoppa upp på Epona igen och tala med Ingo från hästryggen. Han kommer utmana dig till en tävling i galopp. OBS! Detta fungerar endast om du sitter på Epona, den brunare hästen.

Tävlingen går ut på att rida ett varv runt hästhagen och vinna över Ingo. Tänk på att inte göra av med alla morötter på en gång eftersom att hästen inte blir snabbare bara för att du matar den en massa på en gång. Ge henne mer med jämna mellanrum och när du endast har en morot kvar ska du vänta tills du får fem nya - det tar mycket längre tid att få nya morötter om du gör slut på alla. Försök dessutom alltid att ta innerkurvor. Då borde tävlingen vara jättelätt. När du vunnit är Ingo så förnedrad att han utmanar dig igen. Vinner du även nästa race får du Epona. Detta är inte särskilt mycket svårare, så kämpa på som förut.

När du även vunnit andra racet får du Epona, men tyvärr kommer Ingo stänga in dig på ranchen. Hur han beräknat att det skulle fungera i längden, jag menar med två döda hästar, en död människa och flera döda hönor förtäljer icke historien. Som du kanske sett är väggarna runt ranchen mycket lägre på vissa ställen. Spring rakt mot en sådan vägg eller mot grinden där Ingo står och mata hästen ordentligt så kommer du förhoppningsvis hoppa ut ur Lon Lon Ranch. Vips så har du dig en egen häst.

När du lämnat ranchen med hästan kan du gå tillbaka in. Du kommer upptäcka hur Ingo blivit kuvad och snäll igen och talar du med Malon tackar hon dig. Dessutom får du möjlighet att prova hinderbanan med häst. Så fort du inte vet var Epona är någonstans ska du bara spela Epona's Song så kommer hon springande. Områden där du kan ta med henne är Hyrule Field, Lon Lon Ranch, Lake Hylia (hoppa över staketet), Gerudo Valley och Gerudo's Fortress (hoppa över ravinerna). När du fått pilbågen kan du skjuta pil från hästrygg med B-knappen. Förutom att du kan ta dig runt i Hyrule mycket fortare leder Epona till en tom flaska, det bästa vapnet och att du kan nå Gerudo's Fortress innan du finner Longshot i Water Temple.

8.0 Föremål

I denna avdelning finner du alla föremål i spelet. Alla föremål som finns på alla skärmar när du trycker på Start-knappen samt några andra. I alla beskrivningar finner du även information om hur du införskaffar föremålet eller en hänvisning till var i guiden du hittar det. Står det att du måste ha föremålet för att kunna avancera i handlingen är det klart och tydligt beskrivet i Walkthrough-avdelningen hur du får det. Alla namn är också översatta till svenska.

Adult's Wallet - Plånbok för Vuxna

Uppgradering till Wallet som gör att du kan bära 200 rupier. Läs i avdelningen om uppgraderingar.

Big Bomb Bag - Stor Bombpåse

Uppgraderingen till Bomb Bag som gör att du kan bära trettio bomber. Läs i avdelningen om uppgraderingar.

Biggest Bomb Bag - Största Bombpåsen

Uppgraderingen till Bomb Bag som gör att du kan bära fyrtio bomber. Läs i avdelningen om uppgraderingar.

Biggest Quiver - Största Kogret

Uppgraderingen till Quiver som göra att du kan bära femtio pilar. Läs i avdelningen om uppgraderingar.

Biggoron Sword - Storgoronsvärdet

Ett mycket kraftfullt svärd som är så tungt att Link måste hålla det med två händer, vilket omöjliggör användandet av en sköld i strid. Biggoron Sword får du genom en bytesseskvens du gör när du är vuxen. Det finns en hel sektion om detta i guiden, Byteshandeln och masker ska du leta efter. Du får Biggoron Sword när du lämnar in Claim Check till Biggoron efter tre dagar.

Big Key - Stora Nyckeln

En sådan finner du i alla utom en av dungeons när du är vuxen. Utan denna kan du inte öppna dörren till bossen. Stora nyckeln ligger alltid i en gul och blå skattkista.

Big Poe - Stor Poe

Ett föremål som förvaras i flaska när du är vuxen. Detta är stora spöken som dyker upp på Hyrule Field när du sitter på hästrygg. Läs mer om dessa i sektionen om de tomma flaskorna. Dessa spöken leder till den sista flaskan.

Big Quiver - Stort Koger

Uppgraderingen till Quiver som göra att du kan bära fyrtio pilar. Läs i avdelningen om uppgraderingar.

Blue Fire - Blå Eld

Ett föremål som förvaras i flaska. Släpper du denna eld vid röd is, smälter isen. När du är vuxen finner du röd is i Zora's Domain och Ice Cavern. Själva elden finns i Ice Cavern, men kan köpas i en magiaffär för bara 300 rupier. Detta föremål måste du använda för att klara spelet.

Blue Potion - Blå Medicin

Ett föremål som förvaras i flaska. Botar både din hälsa och magi fullt ut. När du är vuxen kan du hitta en magiaffär i Kakariko Village. Gå till dess baksida och in i nästa hus för att hitta en häxa som tillverkar dig en blå medicin för 100 rupier. Jag är ganska övertygad om att hon först måste ha fått Odd Mushroom.

Bomb

Med dessa explosiva dödsfällor kan du spränga upp sprickor i väggar och på marken. Ofta finns det gömda jordhålor nära träd. Bomber fungerar väldigt bra mot stationära fiender och Bomb Bag, vilken du förvarar bomberna i, måste inhämtas i Dodongos Cavern för att kunna avancera i handlingen. Har du bara fått Bomb Bag kan du hitta bomber lite varstans. Ditt maxantal kan uppgraderas två gånger.

Bomb Bag - Bombpåsen

Du kan inte samla bomber förrän du hittat denna i Dodongo's Cavern. Denna kan uppgraderas två gånger som sagt.

Bombchu - Bombmus

Chu betyder mus på japanska (jfr Pikachu, Chu Chu Rocket) så det blir alltså Bombmus och det är precis vad det är. Skicka iväg en Bombchu och den exploderar när den springer in i något. Ett föremål som endast är nödvändig på två ställen i spelet och då finner du dem i skattkistor i närheten. Annars kan du vinna Bombchu i Bombchuspelet i Market som barn eller som barn köpa dem av smugglaren i Markets gränder under natten. Kan också köpas av Carpet Merchant i Haunted Wasteland.

Boomerang - Bumerangen

Bumerangen paralyserar större fiender och skadar mindre. Den kan också in-

hämta avlägsna föremål åt dig, men kan endast användas då du är barn. Bumerangen måste inhämtas i Jabu-Jabu's Belly för att du ska kunna avancera i handlingen.

Boss Key - Bossnyckeln

Se Big Key. Annat namn.

Bottled Fairy - Fe i flaska

Se Fairy.

Broken Goron Sword - Trasigt Goronsvärd

Annat namn för Goron Sword (Broken).

Bullet Bag - Kulpåse

Denna förvarar din ammunition till Slingshot (slangbellan). Den håller 30 kulor och kan uppgraderas två gånger. Du får den samtidigt som slangbellan i Deku Tree.

Bundle of Arrows - Bunt med Pilar

Finner du i princip överallt när du tagit pilbågen. Dessa ökar ditt pilförråd med varierande mängd och påträffas ofta i skattkistor. Säljs i affär.

Bunny Hood - Kaninmössan

En del av maskäventyret som barn. Läs i avdelningen Byteshandel och masker. Du får låna den i Happy Mask Shop efter att du sålt Spooky Mask. Leta upp maratonspringaren på Hyrule Field och sälj den till honom under natten. Går endast efter att du klarat Jabu-Jabu's Belly.

Chicken - Höna

Chicken kan också betyda höna, bara så du vet. En del av byteshandeln som barn. Du får den automatiskt genom handlingen när Weird Egg kläcks och den ska du visa för Talon borta vid Hyrule Castle.

Claim Check - Skuldebrev

En del av bytessekvensen som vuxen. Se avdelningen om detta för mer info. Du får Claim Check när du ger Biggoron på toppen av Death Mountain sina ögondroppar. Vänta tre dygn (spela Sun's Song) och visa sedan Claim Check för Biggoron och du får Biggoron Sword, det starkaste vapnet i spelet. Claim Check stannar kvar i ditt förråd under resten av spelet.

Cojiro (egennamn)

En del av byteshandeln som vuxen. Se avdelningen om detta för mer info. Detta är en blå höna som inte lätt tyr sig till någon. Du får den av flickan med hörnorna när du byter in Pocket Egg. Visa den för den magra killen i Lost Woods och du får Odd Mushroom.

Compass - Kompassen

En kompass får du i alla dungeons och den fungerar endast på sådana ställen. När du fått den kan du gå till Map-skärmen och se alla skattkistor och bossens lya. Dessutom får du en visare på kartan i skärmens nedre högra hörn så att hela tiden ser var du befinner dig. I Walkthrough berättar jag alltid var du hittar kompassen.

Deku Nuts - Dekunötter

Paralyserar många fiender. Kan hittas i buskar överallt och ditt maxantal kan uppgraderas två gånger.

Deku Seeds - Dekufrön

Ammunition till din slangbella. Du finner dessa överallt när du är liten. Säljs även i affär.

Deku Seeds Bullet Bag - Dekufrökulpåse

Annat namn för Bullet Bag.

Deku Shield - Dekuskölden

Den första skölden i spelet och den kan endast användas av Link som barn. Ifall någon brinnande fiende stöter till dig brinner skölden upp och du måste köpa en ny. Kokiris affär har en sådan här sköld och du måste köpa en för att överhuvudtaget komma till Dekuträdet.

Deku Stick - Dekustavar

Fungerar som ett starkare Kokiri Sword, men går sönder efter ett slag. Tänd eld på den med en fackla så kan du sedan tända andra facklor eller bränna saker. Kan hittas i buskar överallt och ditt maxantal kan uppgraderas två gånger. Kan endast användas då du är barn.

Din's Fire - Dins Eld

Använder du Dins Eld förbrukar du lite av magimätaren och en kraftig eld-attack omringar dig. Denna tar kål på många fiender och tänder eld på många saker. Effektiv, men lite seg. Du behöver inte Din's Fire förrän du ska till och öppna Shadow Temple. Den är dock väldigt praktisk under tiden. När du besökt fen på toppen av Dödsberget, ska du bege dig till Hyrules slott som barn. Du hittar en sten om du går österut från den stora gallerporten där en soldat vaktar. Spräng denna sten med en bomb och du kan således nå den groteska fe som ger dig denna magi. Komihåg att spela Zelda Lullaby för henne. Din's Fire förbrukar 6/48 magipoäng på din uppgraderade mätare.

Dungeon Map - Karta

En karta får du i alla dungeons och den fungerar endast på sådana ställen. När du fått den kan du gå till Map-skärmen och se hela den dungeon du befinner dig i. Dessutom får du en bild av rummet nere i högra hörnet av skärmen. I Walkthrough berättar jag alltid var du hittar kartan.

Empty Bottle - Tom Flaska

I en tom flaska kan du ha en mängd olika prylar. Antingen köper du prylarna eller också hittar du dem vilt. Alla beskrivs förstås i denna sektion men jag tänkte ändå räkna upp dem: Big Poe, Blue Fire, Blue Potion, Bug, Fairy, Fish, Green Potion, Lon Lon Milk, Poe, Red Potion och Letter. Det finns fyra flaskor i spelet. Det finns en särskild sektion för hur du får dem alla.

Eyeball Frog - Ögonglobsgroda

En del av bytessekvensen som vuxen. Se avdelningen om detta för mer info. En ingrediens till ögondroppar som endast håller sig färsk i tre minuter. Du får denna av King Zora när du visar honom Prescription. Rid snabbt ned till laboratoriet vid Lake Hylia och visa den för vetenskapsmannen så får du Eyedrops.

Eyedrops - Ögondroppar

En del av bytessekvensen som vuxen. Se avdelningen om detta för mer info. Ögondroppar för en Goron. Håller sig endast färskt i fyra minuter. Du får detta när du visar Eyeball Frog för vetenskapsmannen vid Lake Hylia. Rid till toppen av Death Mountain Trail och ge det till Biggoron. Du får Claim Check i belöning.

Eye of Truth - Sanningens Öga

Annat namn för Lens of Truth.

Fairy - Fe

Ett föremål som förvaras i flaska. Förmodligen det föremål som kommer uppta dina flaskor mest. Dessa helar dig så fort du kommer nära, men stänger du in

dem i flaskor återupplivar dem dig om du dör och således slipper du få Game Over. Fekällor finns lite överallt (se sektionen om feer) och annars kan du köpa en för 50 rupier i en magiaffär. Spela Zelda's Lullaby framför en stenstaty (som talar om tiden) och du kan även då få en fe.

Fairy Bow - Febågen

Du kan endast använda slangbellan som barn och du kan endast använda bågen som vuxen. Bågen fungerar som slangbellan, men den är förstås lite snabbare och starkare. Du måste hitta den i Forest Temple för att kunna avancera i handlingen. Ditt koger kan uppgraderas två gånger.

Fairy Ocarina - Feokarinan

Med denna kan du spela en massa melodier du lär dig under spelets gång. Du får den automatiskt av Saria första gången du lämnar skogen som barn. Se sektionen Ocarina-melodier om hur du lär dig sångerna.

Fairy Slingshot - Slangbellan

När du är barn är detta dit skjutvapen. Du använder små nötter som skadar fiender lika mycket som Kokirisvärdet. Du får detta vapen automatiskt i Inside the Deku Tree mycket tidigt i spelet.

Farore's Wind - Faroers Vind

Denna magi kan du endast använda i Dungeons. När du använder den skapar du en warppunkt i rummet du befinner dig i. Nästa gång du använder magin kan du välja på att skapa en ny warppunkt eller återvända till den gamla. Du får Faroers Vind av en stor, grotesk fe i Zora's Fountain, där Jabu-Jabu ligger när du är barn. Simma till den sydöstra lilla stranden och sätt en bomb vid den bruna stenen för att spränga upp dörren till fen. Farore's Wind förbrukar 6/48 magipoäng på din uppgraderade mätare.

Fire Arrow - Eldpil

Dessa kan du endast använda som vuxen och de fungerar som brinnande pilar. Du kan tända facklor och bränna sönder saker med dem, men Din's Fire är bättre. Även om du kanske inte verkar som du behöver eldpilarna för att klara spelet måste du ha det för sista stället. Jag beskriver processen här eftersom att det kan vara svårlokaliserat i Walkthrough. Se till att du klarar Water Temple så att Lake Hylia åter vattenfylls och spring sedan ut till ön i mitten med det rutna trädet. Ställ dig på det lite konstiga altaret eller plattan (inte den med trekraften) och titta sedan ut mot en plattform mitt i sjön. Vänta på gryningen och du kommer se solen gå upp över plattformen mitt i vattnet. Precis när solen går upp ska du skjuta en pil rakt mot solen och den kommer att förvandlas till en eldpil som hamnar på plattformen i vattnet. Du måste stå på altaret för att de här ska fungera. Simma ut och hämta eldpilen. Du kan även ta detta föremål utan att klara Water Temple, men du måste hämta Longshot däri. Spela Scarecrow's Song för att få fram en fågelskrämma på ön och använd sedan Longshot på den. Fire Arrow förbrukar 2/48 magipoäng på din uppgraderade mätare.

Fire Medallion - Eldmedljongen

Du får den när du klarat Fire Temple. Utan den kan du inte klara spelet.

Fish - Fisk

Ett föremål som förvaras i flaska. Det kan tyckas att de enda dessa är bra för är att komma in i Jabu-Jabu's Belly, men du får hela 100 rupier om du säljer en till den filuren som ber dig sälja saker (Market som barn, Kakariko som vuxen). Du hittar dem i Zora's Domains grunda del, i hål i marken eller köp dem för 300 rupier styck.

Forest Medallion - Skogsmedljongen

Du får den när du klarat Forest Temple. Utan den kan du inte klara spelet.

Gerudo Mask - Gerudomasken

En del av maskäventyret som barn. Läs i avdelningen Byteshandel och masker. Du får låna den i Happy Mask Shop efter att du sålt Bunny Hood. Föreställer en Gerudo. Innebär bara underliga reaktioner när du talar med folk.

Gerudo's Card - Gerudos Kort

Detta får du automatiskt genom handlingen och den visas på Quest Status-skärmen. Du får den när du befriat alla fyra snickare och kortet innebär att du kan röra dig fritt inom Gerudo's Fortress som vuxen.

Gerudo's Membership Card - Gerudos Medlemskort

Annat namn för Gerudo's Card.

Giant's Knife - Gigantens Kniv

Precis som Biggoron Sword, men denna kniv går sönder efter åtta slag. Biggoron Sword håller för alltid. För att få Giant's Knife ska du bege dig till Goron City när du är vuxen. Gå till tredje plan (näst överst) och spräng de väggar som finns här tills du når en mycket stor Goron, Medigoron. Betalar du honom 200 rupier smider han dig Giant's Knife. Det är dock inte värt det. Biggoron Sword ersätter Giant's Knife ifall du ändå köpt det.

Giant's Knife (Broken) - Gigantens Kniv (Trasig)

När du slagit ett par slag med Giant's Knife går den sönder. Du kan fortfarande använda det trasiga svärdet, men för att träffa fiender måste du stå precis bredvid dem. Dessutom är svärdet inte starkare än Kokiri Sword och du kan inte använda snurrattacken.

Giant's Wallet - Plånbok för Jättar

Uppgradering till Wallet som gör att du kan bära 500 rupier. Läs i avdelningen om uppgraderingar.

Gold Gauntlets - Guldhandskarna

Ännu starkare än silverhandskarna, gör dessa att du kan lyfta på stora bergklossar. Det råkar bara finnas tre stycken i spelet dock. Två inuti Ganon's Castle och ett precis utanför. Du får guldhandskarna i Ganon's Castle, i Shadow Temple-området. Se till att du trycker på alla switchar och du kommer att få dem i en stor kista. Tänk på att du inte kan ta dem förrän precis i slutet av spelet, efter ljuspilarna. I Master Quest är det i Spirit Temple-avdelningen (tänd en massa solar på väggen).

Golden Scale - Guldfjäll

Detta fjäll gör att du kan dyka åtta meter ned i havet. Du får det när du fångat en 16 pounds tung fisk i fiskedammen vid Lake Hylia. Du måste vara vuxen för detta. Läs mer om hur du åstadkommer det i sektionen om Alla minispel. Det är mycket möjligt att fisken inte behöver väga så mycket som 16. För att komma till fiskedammen ska du antingen klara Water Temple, använda Scarecrow's Song eller plantera Magic Beans som barn.

Gold Skulltula Token - Gyllene Skulltula-bevis

En sådan gyllene medalj får du varje gång du besegrar en Gold Skulltula. Det finns sammanlagt hundra i spelet och var du finner dem kan du se i Gold Skulltula-avdelningen av guiden.

Goron Mask - Goronmasken

En del av maskäventyret som barn. Läs i avdelningen Byteshandel och masker. Du får låna den i Happy Mask Shop efter att du sålt Bunny Hood. Föreställer en Goron. Innebär bara underliga reaktioner när du talar med folk.

Goron's Bracelet - Gorons Armband

För Link som barn. Detta gör att du kan lyfta bombblommor och du får det av Darunia första gången du möter honom. Det räcker att följa handlingen.

Goron's Ruby - Gorons Rubin

Annat namn för Spiritual Stone of Fire.

Goron's Sword (Broken) - Gorons Svärd (Trasigt)

En del av byteshandeln som vuxen. Se avdelningen om detta för mer info.

Du kan inte använda detta som ett vapen utan det är bara en del av byteshandeln. Du får den av snickaren vid Gerudo Valley när du ger honom Poachers Saw. Ta med Goron's Sword till Death Mountains topp och visa den för Biggoron så får du Prescription. Blanda inte ihop detta med Biggoron Sword (Broken) som faktiskt är Equipment.

Goron Tunic - Gorontunika

Med denna röda tunika kan du befinna dig i en vulkan utan att skadas. Dessutom kan du under längre perioder gå på lava. Tunikan får du av Darunias son precis innan Fire Temple om du följer handlingen, men den kan också köpas i Goron Citys affär för 200 rupier.

Green Potion - Grön Medicin

Ett föremål som förvaras i flaska. Använd denna för att fylla din magimätare. Du kan köpa dessa i magiaffärer för 30 rupier, men även på andra ställen. Så gott som alltid måste du köpa dessa.

Heart Container - Hjärtbehållare

En sådan ökar din energi med ett hjärta. Du får alltid en hjärtbehållare när du besekrat en Dungeon-boss.

Hookshot - Änterhake

Denna måste du ha för att komma in till Forest Temple. Walkthrough leder dig till denna precis efter att du blivit vuxen, men jag kan berätta kort ändå. Gå till kyrkogåren bakom Kakariko och dra bort gravstenen längst åt sydväst. Hoppa ned i graven och följ efter Dampé så får du Änterhaken i present. Du måste spela Song of Time för att sedan komma därifrån - tänk på det. Detta verktyg kan du använda till att dra saker till dig eller dra dig till trätor som träd, lådor eller klätterväggar.

Hover Boots - Svävarstövlarna

Dessa tämligen onödiga skor göra att du kan sväva korta perioder, men tyvärr har du absolut inget grepp. Du får dem i Shadow Temple om du följer handlingen.

Hylia Shield - Hyliansk Sköld

En oförstörbar sköld som du måste bära på ryggen när du är barn, men kan användas på riktigt som vuxen. Köp en i bazaren i Market eller hitta en i en av gravarna på kyrkogården.

Ice Arrow - Ispil

Fryser fiender. Dessa kan du sedan slå sönder med svärd eller hammare och då får du ibland trevliga belöningar. Ispilarna får du när du klarat hela Gerudo Training Ground och detta finns det en hel sektion av guiden dedikerad till. Lite taskig lön för mödan. Påminner mig om mitt första sommarjobb. Ispilarna är valfria. Ice Arrow förbrukar 2/48 magipoäng på din uppgraderade mätare.

Iron Boots - Järnstövlarna

Dessa gör så att du kan gå på havets botten. Du får dessa när du besekrar snövärgen i Ice Cavern.

Keaton Mask - Keatonmasken

En del av maskäventyret som barn. Läs i avdelningen Byteshandel och masker. Låna i Happy Mask Shop efter att du visat Zelda's Letter för vakten vid Death Mountain Trail. Sälj denna mask till samma vakt.

Kokiri Boots - Kokiristövlarna

Du starar spelet med dessa och ålder spelar ingen roll.

Kokiri's Emerald - Kokiris Smaragd

Annat namn för Spiritual Stone of the Forest.

Kokiri Sword - Kokirisvärdet

Det första svärdet i spelet. Det första du gör i spelet och därför finner du det förstas i Kokiri Forest.

Kokiri Tunic - Kokiritunika

Denna startar du spelet med och den är tydligen så flexibel att den kan användas både när du är vuxen och barn.

Lens of Truth - Sanningens Lins

Med detta magiförbrukande glas kan du se sanningen. Prylar som är osynliga blir synliga och den fungerar ibland till och med som en röntgenapparat. Detta föremål måste du ta för att kunna avancera i handlingen. Du finner det i Bottom of the Well i Kakariko Village.

Letter - Brev

Du får detta brev i en av flaskorna och sedan ska du ge det till King Zora, helt enkelt en del av handlingen. Ruto sägs ha skrivit det, men så är inte fallet.

Light Arrow - Ljuspil

Måste användas i kombination med Mästarsvärdet för att besegra Ganondorf. Använder du det mot vanliga fiender får du nästan jämt femtio rupier. Du får ljuspilarna när du befriat alla Sages och således behöver du bara följa handlingen. Light Arrow förbrukar 4/48 magipoäng på din uppgraderade mätare.

Light Medallion - Ljusmedaljongen

Denna får du av Rauru när du blir vuxen. Utan den kan du inte klara spelet.

Longshot - Änterhake (längre)

Som en längre Hookshot du måste ta i Water Temple. Använd den för att nå platser du inte kunna nå med den vanliga änterhaken.

Lon Lon Milk - Lon Lon Mjöl

Ett föremål som förvaras i flaska. Helar dig och kan användas två gånger. Spela Epona's Sång för en ko och du får den. Kossor kan du hitta på Lon Lon Ranch och lite andra ställen. När du får en av dina flaskor får du också Mjöl i den.

Magic Beans - Magibö

Valfria föremål som du endast kan använda när du är liten. Du kan plantera dessa bö

Magic Jar - Magibehållare

Små eller stora magibehållare som återuppfyller din magimätare. Dessa finner du överallt, men är särskilt vanliga när du besegrar odöda. Satsa därför på Market som vuxen om du vill fylla på helt. Dessa finns i två storlekar.

Mask of Truth - Sanningens Mask

En del av maskäventyret som barn. Läs i avdelningen Byteshandel och masker. Du får låna den i Happy Mask Shop efter att du sålt Bunny Hood. Med denna mask kan du läsa vad de enögda statyerna säger.

Master Sword - Mästarsvärdet

Mästarsvärdet, det enda som kan besegra ondskan. Som du förstår får du svärdet under handlingens gång och det är dubbelt så starkt som Kokiri-svärdet.

Megaton Hammer - Megatonhammaren

En kraftfull hammare som krossar det mesta. Den kan slå sönder mörkbruna stenar och slå ner rostiga switchar. Dessutom kan den göra nästan allt bombarna kan. Du får den automatiskt i Fire Temple och den är naturligtvis ingen leksak för barn.

Mirror Shield - Spegelskölden

Denna kan reflektera ljus. Försök reflektera solljus mot solsymboler på väggarna. Du får denna sköld automatiskt om du spelar igenom Spirit Temple och du kan endast använda den som vuxen.

Nayru's Love - Nayrus Kärlek

Meningslös magi som kostar mycket av din magimätare. När du använder den blir du odödlig en stund. I Desert Colossus, utanför Spirit Temple, finner du fen som ger dig denna magi. Gå till det sydöstra hörnet av området och spräng håll i sprickan i bergsväggen här. Nayru's Love förbrukar 12/48 magipoäng på din uppgraderade mätare.

Ocarina of Time - Tidens Okarina

Som Fairy Ocarina, men finare. Du får den automatiskt genom handlingens gång efter att du samlat alla tre stenar som barn närmare bestämt.

Odd Mushroom - Underlig Svamp

En del av byteshandeln som vuxen. Se avdelningen om detta för mer info. En svamp som endast håller sig i tre minuter. Du får den av den magra killen i Lost Woods när du visar honom Cojiro och måste lämna den till den mystiska gumman i Kakariko för att få Odd Potion.

Odd Potion - Underlig Medicin

En del av byteshandeln som vuxen. Se avdelningen om detta för mer info. En medicin gjord av skogssvamp. Du får den när du visar Odd Mushroom för den mystiska gumman i Kakariko och du ska ge den till den lilla flickan i Lost Woods, där den magra killen tidigare stod. Då får Poacher's Saw.

Piece of Heart - Hjärtbit

Dessa ökar din energi med en fjärdedel. Dessa kan du hitta sammanlagt 36 av i spelet och alla beskrivs i Hjärtbits-avdelningen av guiden.

Poacher's Saw - Tjuvskyttens Såg

En del av byteshandeln som vuxen. Se avdelningen om detta för mer info. Detta är förmodligen en översättningsmiss eftersom den tillhör snickaren. En såg är det iallafall och du får den av flickan i Lost Woods då du ger henne Odd Potion. Rid till Gerudo Valley och ge den till huvudsnickaren. Då får du Goron's Sword (Broken).

Pocket Cucco - Fickcucco

En del av byteshandeln som vuxen. Se avdelningen om detta för mer info. Du får denna lilla höna när Pocket Egg kläcks. Visa Pocket Cucco för den sovande Talon i centrala Kakariko och visa den sedan för flickan med hönorna så får du Cojiro.

Pocket Egg - Fickägg

En del av byteshandeln som vuxen. Se avdelningen om detta för mer info. Du får det av flickan med hönorna i Kakariko. Detta lilla ägg kläcks följande gryning och blir Pocket Cucco.

Poe

Ett föremål som förvaras i flaska. Essensen av ett spöke. Dricker du en Poe förlorar du antingen energi eller också får du tillbaka. Leta på Kyrkogården efter dessa, flytta på gravar och tänk på att du måste besegra dem först. Du kan också köpa dem för 30 rupier. Du kan ge Poes till den konstiga filuren i Market när du är vuxen. Hon köper dem för 10 rupier styck.

Prescription - Läkemedelsrecept

En del av bytessesekvensen som vuxen. Se avdelningen om detta för mer info. Ett recept på ögondroppar. Du får detta av Biggoron på Death Mountains topp när du visar honom Goron's Sword (Broken), alltså C-föremålet. Ta receptet till Zora's Domain, tina upp King Zora med Blue Fire och visa honom det. Du får Eyeball Frog.

Quiver - Koger

Förvarar din ammunition för pilbågen. Denna kan uppgraderas två gånger (se nästa sektion).

Recovery Heart - Helande Hjärta

Ett helt vanligt hjärta som återuppfyller din energi med en enhet. Finner du överallt och konstigt nog ofta i skattkistor. Dessa kostar tio rupier i affär.

Red Potion - Röd Medicin

En röd vätska som förvaras i flaska. Använd denna för att fylla din energimätare. Du kan köpa dessa i magiaffärer för 30 rupier, men även på andra ställen. Så gott som alltid måste du köpa dessa.

Seed Bag - Fröpåse

Förvarar din ammunition för slangbellan. Denna kan uppgraderas två gånger (se nästa sektion).

Shadow Medallion - Skuggmedljongen

Du får den när du klarat Shadow Temple. Utan den kan du inte klara spelet.

Silver Gauntlets - Silverhandskarna

Dessa gör så att du kan lyfta grå stenar och skjuta på enorma grå stenblock. Du hittar dem som barn i Spirit Temple om du följer handlingen. Kan dock endast användas när du är vuxen.

Silver Scale - Silverfjäll

Vanligtvis kan du endast dyka tre meter ned, men när du får denna kan du dyka hela fem meter. Du får denna i Zora's Domain när du klarat rupierpelet vilket du måste göra för att avancera i handlingen.

Skull Mask - Döskallemasken

En del av maskäventyret som barn. Läs i avdelningen Byteshandel och masker. Du får låna den i Happy Mask Shop efter att du sålt Keaton Mask. Denna mask ska du ta till Lost Woods och sedan gå direkt till vänster för att hitta

ditt mål.

Slingshot - Slangbellan

Se Fairy Slingshot.

Spirit Medallion - Andemedljongen

Du får den när du klarat Spirit Temple. Utan den kan du inte klara spelet.

Spiritual Stone of Fire - Eldens Andliga Sten

Du får den när du klarat Dodongo's Caven. Också känd som Goron's Ruby.

Spiritual Stone of the Forest - Skogens Andliga Sten

Du får den när du klarat Inside the Deku Tree. Också känd som Kokiri's Emerald.

Spiritual Stone of Water - Vattnets Andliga Sten

Du får den när du klarat Inside Jabu-Jabu's Belly. Också känd som Zora's Sapphire.

Spooky Mask - Läskiga masken

En del av maskäventyret som barn. Läs i avdelningen Byteshandel och masker. Du får låna den i Happy Mask Shop efter att du sålt Skull Mask. Gå till Graveyard på dagen och sälj den till den lilla pojken.

Stone of Agony - Lidandets Sten

När du samlat tjugo Gold Skulltulas ska du gå till Skulltulahuset i Kakariko Village och tala med den befriade människan. Du kommer få denna sten som hamnar på Status Quest-skärmen. Ifall du spelar med ett Rumble Pak till Nintendo 64 eller vad som helst förutom Wavebird till GameCube kommer kontrollen skaka när du är i närheten av hemligheter. Stone of Agony aktiveras automatiskt.

Wallet - Plånbok

Denna får du från början och syns inte i någon meny. Den rymmer 99 rupier från början och kan uppgraderas två gånger.

Water Medallion - Vattenmedljongen

Du får den när du klarat Water Temple. Utan den kan du inte klara spelet.

Weird Egg - Konstigt Ägg

En del av byteshandeln som barn. Du får den automatiskt genom handlingen när du träffar Malon utanför Hyrule Castle. Den kläcks till Chicken när solen går upp följande dag.

World's Finest Eye Drops - Världens Finaste Ögondroppar

Annat namn för Eye Drops.

Zelda's Letter - Zeldas Brev

En del av byteshandeln som barn. Du får den automatiskt genom handlingen när du träffar Zelda för första gången och du ska visa den för soldaten som står nära Death Mountain Trail i Kakariko Village. Detta föremål ersätter Chicken.

Zora Mask - Zoramasken

En del av maskäventyret som barn. Läs i avdelningen Byteshandel och masker. Du får låna den i Happy Mask Shop efter att du sålt Bunny Hood. Föreställer en Zora. Innebär bara underliga reaktioner när du talar med folk.

Zora's Sapphire - Zoras Safir

Annat namn för Spiritual Stone of Water

Zora Tunic - Zoratunika

Med denna tunika behöver du inte andas under vattnet. När du besöker Ice Cavern när du är vuxen, ska du ta med dig Blue Fire därifrån (eller köpa för 300). Använd sedan denna för att tina upp King Zora i Zora's Domain - han är rejält nedfrusen. Jag har klart för mig att du måste klara Ice Cavern först.

9.0 Uppgraderingar

Flera av dina föremål kan bli uppgraderade på ett eller annat sätt. Då menar jag inte att hookshot blir longshot, utan maxantalet av föremål i ditt förråd. De flesta har två uppgraderingar, men notera att Bombchus och Magic Beans inte har några alls. Du kan också fördubbla din magimätare och göra dig dubbelt så stryktålig. Läs om detta i avdelningen om feer.

Bomb Bag (Bombs)

Du börjar med tjugo bomber och tar du båda uppgraderingarna får du fyrtio.

#1: När du fått bomber från Dodongo's Cavern ska du, som barn, gå till Goron City och till våningen där en stor Dodongo rullar runt. Precis innan han dyker upp ska du placera en bomb så att den exploderar när Goron kommer rullande. Det är inte alls svårt. Som belöning för detta får du den första uppgraderingen och denna måste du ha tagit för att få den andra. (barn)

#2: Som sagt måste du ha den första uppgraderingen. Gå till Market på natten eller dagen och spela Bombchu-spelet. Ett av priserna här är en större Bomb Bag. Tyvärr dyker de upp slumpmässigt, så det är bara att fortsätta tills du får den. Får du problem, läs mer i avdelningen "Alla minispel". (barn)

Bullet Bag (Slingshot)

Du börjar med tretio kärnor och tar du båda uppgraderingarna får du femtio.

#1: Gå till Lost Woods och sedan till höger. Här borde du kunna se en måltavla (en trumma) i ett träd. Skjuter du måltavlan dyker poäng upp. Skjut tre stycken hundrapoängare så dyker en mycket imponerad Deku Scrub upp och han ger dig uppgraderingen. (barn)

#2: Gå till Market och gå in i huset med en måltavla ovanför så att du når skjutspelet. Få perfekt poäng och du får den andra uppgraderingen. Läs mer i avdelningen "Alla minispel" om du behöver mer hjälp. (barn)

Deku Nuts

Du börjar med tjugo nötter och tar du båda uppgraderingarna får du fyrtio.

#1: Gå till Lost Woods och sedan till skärmen precis innan Sacred Forest Meadow. Spräng stenen här och hoppa ned i hålet. Du finner två stycken Deku Scrubs, varav den ena säljer dig uppgraderingen för 40 rupier. (barn/vuxen)

#2: För att ta denna uppgradering måste du först ha klarat sidoäventyret med maskerna (se avdelningen om byteshandel och masker) så att du har Mask of Truth. Gå sedan till Lost Woods. Här ska du gå höger, vänster, höger, vänster, vänster och du når ett område med gräs och ruttet träd. Vid några fjärilar finns ett gömt hål i marken. Hoppa ned i detta hål med och ställ dig framför plantorna med Mask of Truth på. Har du riktigt mycket tur får du en uppgradering. Tyvärr finns det en bugg i N64-version och båda GameCube-versioner som kan göra det omöjligt för dig att få denna uppgradering. Jag vet inte alls hur du undviker detta, men jag vet att jag lyckats åtminstone en gång. Jag har uppgraderingen på en N64-fil och jag har den inte på en annan. Jag har den tyvärr inte på någon av mina GameCube-filer. Jag hoppas att du har mer tur än jag och naturligtvis är detta en skam för Nintendo. Särskilt att de inte tog bort buggen för GameCube-releaserna. Fy för dem. Ny info! Jag har nyligen fått uppgraderingen i Master Quest-versionen som

följde med Wind Waker. Jag vet inte vad som gjorde det, men jag kan berätta hur jag gjorde. Jag hade inte tagit den andra Deku Nuts-uppgraderingen, ej heller någon för Deku Stick och dessutom gjorde jag detta innan jag blev vuxen. Kan vara tur, kan vara lösningen, kan vara tillrättat bugg i Master Quest.

Deku Stick

Du börjar med tio nötter och tar du båda uppgraderingarna får du tretio.

#1: Gå till Lost Woods och gå sedan vänster två skärmar. Gå till bortre delen av området, där du finner en Deku Scrub som säljer dig uppgraderingen för 40 rupier. Jag är osäker på om du kan ta denna som vuxen, men barn är självklart.

#2: Låna Skull Mask från Happy Mask Shop i Market och gå till Lost Woods ännu en gång. Här ska du gå höger, vänster, höger, vänster, vänster och du når ett område med gräs och ruttet träd. Vid några fjärilar finns ett gömt hål i marken. Hoppa ned i detta hål med och ställ dig framför plantorna med Skull Mask på. Du kommer då få en uppgradering.

Quiver (Fairy Bow)

Du börjar med tretio pilar och tar du båda uppgraderingarna får du femtio.

#1: Du börjar med tretio pilar och tar du båda uppgraderingarna får du femtio. Naturligtvis måste du vara vuxen för båda uppgraderingar. Gå till Kakariko och gå in till skjutbanan (pilbågspellet) i mitten av byn. Träffar du alla tio rupier i spelet får du det större kogret, träffar du nio får du försöka igen utan extra kostnad. Det enda tips jag kan ge dig är att helt enkelt lära in mönstret för när du måste skjuta för att träffa rupier. För de röda ska du inte jaga dem, utan håll pilbågen stilla i mitten och skjut när de passerar din vy. (vuxen)

#2: När du fått medlemskortet till Gerudo's Fortress (händer mycket sent i handlingen) ska du bege dig till skjutbanan norr om fortet, och du måste förstås ha Epona för att klara detta. Läs mer om detta i avdelningen "Alla minispel". (vuxen)

Wallet (Rupier)

Du börjar med 99 rupier och tar du båda uppgraderingarna får du 500.

#1: Samla minst tio Gold Skulltulas och gå sedan till Skulltula-huset, som är ett av de centrala husen i Kakariko Village. Tala med rätt människa så får du bära 200 rupier. (barn/vuxen)

#2: Som ovan, men samla 30 Skulltulas istället. Tala med den befriade och du får bära 500 rupier. (barn/vuxen)

10.0 De tomma flaskorna

I denna sektion kan du läsa om hur du får alla fyra tomma flaskor. I dessa kan du förvara en massa prylar som du antingen hittar ute i naturen eller köper i en affär. Följande prylar kan förvaras i flaska: Big Poe, Blue Fire, Blue Potion, Bug, Fairy, Fish, Green Potion, Lon Lon Milk, Poe, Red Potion och Letter.

Flaska #1

Gå till Kakariko Village som barn och gå sedan till den unga kvinnan vid en hage. Det finns sju hönor i byn och hon vill att du samlar ihop alla åt henne - hon kan inte röra dem pga eksem. För att lyfta en höna ska du gå nära den och trycka på A-knappen när du står still. Kasta sedan in den i hagen. När du kastat in alla sju hönor ska du tala med flickan och du får en tom flaska. När du håller en höna över huvudet kan du sväva en kort bit.

Vi börjar med de svårare hönorna. Nära hagen spatserar en omkring. Plocka upp den, men kasta inte in den i hagen. Spring nu uppför trappan till väderkvaren och använd sedan hönan för att sväva över till den höga inhängnaden norr om väderkvarnen. Kasta hönan tillbaka mot brunnen, men inte ner i den förstås. I inhängnaden finner du en till höna. Spring med den uppför trappan och kasta den över inhängnaden. Nu borde du ha två hönor vid brunnen. Klättra nu uppför stegen så att du kommer högt upp, nästan i nivå med väderkvarnen. Här finner du ännu en som du ska ta direkt till hagen (1).

Hämta en av de två som befinner sig vid brunnen och kasta in den i hagen också (2). Ta nu den andra vid brunnen och bär bort den till byggnadsplatsen. Sväva därifrån till en höna vid Skulltula-huset. Ta den hönan och den du använde för att få den till hagen (4). En höna finner du nära ingången till Kakariko (5), en annan nära Death Mountain Trail (6) och den tredje i centrum av byn, i en låda, nära ett hus. Använd rullattacken mot lådan (7). När du levererat alla ska tala med flickan vid hagen och du får en flaska.

Flaska #2

Gå till Lon Lon Ranch som barn efter att Talon har återvänt till ranchen (när du talat med Zelda). Gå in i bostadshuset och latmasken kommer vara omgiven av hönor. Spela hans spel då du ska lyfta på tre speciella hönor som han kastar ut bland de andra. Du måste göra det på tid så försök hålla koll på var de landar och vilka hönor du faktiskt har rört redan. Ungefär så här kastar han hönorna: en strax bakom honom (du kan se var den landar), en borta vid höstacken och en nära ytterdörren. När du klarat Talons spel får du en flaska med mjölk i.

Flaska #3:

Följ handlingen så får du denna automatiskt i Lake Hylia som barn. Det är i denna som Rutos Brev ligger. Du får den precis innan Inside Jabu-Jabu's Belly.

Flaska #4

Den absolut mest omständiga. När du är vuxen och fått både hästen och pilbågen ska du jaga Big Poes på Hyrulefältet. Dessa är gula och dyker bara upp när du sitter på hästen. Bry dig inte om de lila eftersom de knappt ger dig något. Det finns tio stycken Big Poes på fältet och de dyker inte upp hela tiden. Det är hemskt tålmodkrävande. Du måste byta in dina Big Poes till den konstiga filuren som sitter i tornhuset i Market när du är vuxen, den enda "levande" "själen" i hela området. För varje Big Poe du gett henne får du 50 rupier och 100 poäng. När du fått 1000 poäng får du flaskan. Tänk på att du måste gå fram till substansen Big Poes lämnar sig och ha en tom flaska för att kunna fånga dem. När du jagar dessa och en Poe försvinner ska du rida en bit ur området för att den dyka upp igen. Behöver du pilar, gå in i Kakariko och köp fler i basaren.

Poe #1: Förmodligen den allra lättaste. Du finner den mellan Market och Lon Lon Ranch. Rida bara fram och tillbaka och den dyker upp på ett kick.

Poe #2: Rid längst med Lon Lon Ranchs norra vägg, ungefär vid ingången och en Poe dyker upp. Se bara till så att du inte rider inåt väggen och det blir inga problem alls.

Poe #3: Detta är nästan den jobbigaste. Nära ingången till Kakariko Village finns en kulle med staket runt. Kullen vätter ut mot floden. Rid upp till kullen och en Poe kommer dyka upp. Problemet är att den alltid dyker upp framför dig så Eponas huvud är jämt ivägen. Rid mot

mot kullen så att du riktar dig mot den vänstra sidan. Då flyger åtminstone inte Poe rakt in i trädet eller i bergsväggen. Skjut snabbt och kallt. När du besekrat den måste du bara snabb eftersom att den försvinner och du är långt bort.

Poe #4: Mellan Zora's Domain och Lon Lon Ranch går en stenmur. Rid norrut och söderut på dess östra sida och Poe dyker upp snart. Mycket enkel.

Poe #5: En bit väster om ingången till Kokiri Forest finner du en grå sten. Den ligger också lite söder om en stenmur. Rid vid denna sten och en Poe dyker upp. Denna är tämligen enkel och mycket nära den ovanstående.

Poe #6: Denna Poe finner du i trädningen allra längst åt sydost. Rid genom dungen västerut och österut tills den dyker upp.

Poe #7: Mycket nära ovanstående. Denna dyker upp om du rider mellan trädningen och Lon Lon Ranch. Den dyker oftast upp precis när du åker in i själva dungen.

Poe #8: Mellan Lake Hylia och Gerudo Valley går det ett bergspass, en stig mellan två väggar. Rid fram och tillbaka längst denna stig och spöket kommer dyka upp. Tyvärr kan den lätt hamna i en bergsvägg och det är inte bra. För att undvika detta ska du försöka rida så rakt som möjligt. Rid långt ut ur passet innan du återvänder, ty annars kommer inte spöket tillbaka så fort.

Poe #9: Precis mellan Lon Lon Ranch och ingången till Gerudo Valley står ett ensamt träd. Vid detta träd dyker en Poe upp. Försök rida norrut från trädet, över kullen och det är ingen match alls. Den dyker dock sällan upp då. Om du rider från ranch väggensrakt ner mot trädet dyker den däremot upp hela tiden, men är då svår att fånga.

Poe #10: Den kanske allra mest sällsynta Poe. I nordvästra delen rinner en flod. Inom detta område dyker den upp. Följ den västra väggen norrut och söderut tills den dyker upp.

11.0 Byteshandeln och masker

I Ocarina of Time finns två det två sidoäventyr som går ut på att byta saker och ting mellan människor. När du är vuxen handlar det om en byteshandel och när du är barn koncentreras det på maskförsäljning. I det nedre högra hörnet av Select Item-skärmen finns två platser för föremålen man får i dessa bytessekvenser. Den högra är till för när man är barn och den vänstra när man är vuxen. Bytessekvensen leder till ett mycket bra föremål. Vill du veta vilket, scrolla till slutet av denna avdelning.

Som barn (masker)

Som barn handlar det mycket om maskerna. Innan maskaffären öppnas är det ett par andra grejer som måste göras och det sker automatiskt genom handlingen. Sedan är det fritt fram med maskhandlandet. Maskaffären ligger i Market och strax bredvid Temple of Time. Så här funkar det. Du kommer bara få låna en mask i början. Denna ska du sedan försöka sälja till någon i Hyrule och betala

tillbaka vad den är värd till försäljaren. Sedan får du låna nästa mask osv. Till slut får du låna vilken mask du vill och då se hur folk reagerar på dem.

Weird Egg

Detta måste du göra enligt handlingen. När du besöker Hyrule Castle för första gången kommer du få Weird Egg av flickan utanför, Malon, om du talar med henne två gånger. När morgonen nästa dag kommer kläcks ägget och blir...

Chicken

Denna får du alltså när Weird Egg kläcks. Ta med chicken till Talon utanför slottet och väck honom med den. Sedan ersätts Chicken av...

Zelda's Letter

Detta får du när du träffar Zelda för första gången. Visa detta brev för vakten vid Death Mountain Trail. Han kommer be dig gå till Mask-affären som precis öppnat i Market.

Keaton Mask

Efter att du visat Zelda's Letter för vakten vid Death Mountain Trail kommer maskaffären i Market bredvid Temple of Time att öppnas. Gå hit och låna Keaton Mask av maskförsäljaren. Gå sedan tillbaka med masken till vakten vid Death Mountain Trail och tala med honom medan du har masken på. Han kommer köpa masken för 15 rupier och eftersom att den är värd 10, vann du 5 rupier på affären. Gå tillbaka till maskförsäljaren betala tillbaka 10 och få...

Skull Mask

Denna får du när du sålt Keaton Mask. Gå nu till Lost Woods och gå vänster en ruta. Ställ dig på stubben och tala med Skallbarnet med masken på. Han gillar den och köper den. Den är värd 20 rupier, men han betalar bara tio. Tio rupiers förlust för dig alltså. Obs! Du måste först ha spelat Saria's Song för honom.

Spooky Mask

Denna får du när du sålt Skull Mask. Gå till kyrkogården under dagen så kommer du träffa en liten pojke där. Han vill inget hellre än att vara som Dampé dödgravaren. Visa honom din mask så köper han den för fullt pris: 30 rupier.

Bunny Hood

Dessa öron får du när du sålt Spooky Mask och denna gång är det lite klurigt. Du ska ge dessa öron till en maratonlöpare som hela dagen springer runt Hyrule Field. Han springer i en runda runt Lon Lon Ranch motsols och han stannar alltid och vilar när det blir natt. Spring runt ranchen tills du ser honom och vänta tills det blir natt och han sätter sig ner innan du visar honom masken. Han kommer betala dig en astronomisk summa pengar och därför oavsett hur stor din plånbok är, fylla den. Se till att ha den största. Betala tillbaka 50 rupier för masken och du kommer få tillgång till fyra helt nya masker. Så vitt jag kan du inte göra detta förrän du klarat Jabu-Jabu's Belly.

Goron Mask, Zora Mask, Gerudo Mask

Har ingen särskild betydelse, men alla dyker upp när du sålt Bunny Hood. Folk reagerar väl annorlunda och jag antar att detta är insperationskällan till Majora's Mask.

Mask of Truth

Dyker upp när du sålt Bunny Hood och denna har däremot betydelse. Du kanske har sett de statyer som är utspridda i Hyrule, de som har samma ansikte som Mask of Truth. Tala med dessa statyer med masken på och du får veta hemligheter kring Hyrule och dess historia. Läs om alla dessa i sektionen om dessa

statyer i slutet av guiden. Ofta är dessa ganska lama, med tanke på att de kunde berättat om kriget som höll på innan Ocarina of Time, om kopplingar i Zeldasagan, mer om Ganondorfs uppväxt och auktoritet inom Gerudo-stammen, överhuvudtaget mer historia om Hyrule och mer mystik.

Som vuxen (Biggoron Sword)

Ja, hela denna byteshandel leder alltså till att du får det bästa vapnet i spelet, svärdet Biggoron Sword. Det är omständigt och i många led, men tro mig, det är värt mödan. Biggoron Sword kan du hämta närsomhelst när du är vuxen och jag rekommenderar att du gör det innan Water Temple. Minibossen där är mycket svår utan detta svärd. En annan sak du får tillgång till under resans gång är Blue Potion, den bästa medicinen. Jag har skrivit det på följande vis eftersom att du redan kanske har fått vissa av föremålen redan.

Pocket Egg

Gå till Kakariko Village och tala med flickan som gillar hönor. Hon står i det sydöstra hörnet av byn, vid ett stängsel. Av henne får du detta ägg. Vänta tills nästa morgon och ägget kommer kläckas för att bli...

Pocket Cucco

Ta med denna höna till Talon som ligger och sover i huset i centrala Kakariko Village. Visa honom hönan så kommer han vakna och vara redo att återta Lon Lon Ranch. Dessutom har din höna blivit jätteglad. Ge tillbaka Pocket Cucco till flickan vid stängslet och du får...

Cojiro

Denna blåa höna är lite speciell. Gå till Lost Woods och du hör Cojiro gala. Gå till skärmen vänster om ingången. Här borde en mycket mager och blek kille sitta vid ett träd. Visa honom din höna och han kommer vakna upp. Endast snälla personer kan fostra en sådan höna och ger dig därför...

Odd Mushroom

Den underliga mannen ber dig gå till gumman i Kakariko så att hon kan göra honom en medicin. Du har tre minuter på dig innan svampen förstörs så spring direkt. Spring raka vägen ut ur skogen och fortsätt sedan raka vägen över fältet till Kakariko Village. Epona är inget måste här. Är det dag i Kakariko ska du springa fram in i Potion Shop (huset med en gryta nära Death Mountain) och sedan ut på andra sidan. På baksidan hittar du dörren till gummans affär. Är det natt, spela Sun's Song eller använd Hookshot för att komma upp på taket till gummans affär. Gå in i gummans affär och visa henne Odd Mushroom och hon kommer tillaga dig...

Odd Potion

Gummans och den magres relation verkar mystisk, men hon tillagar ändå denna medicin till honom. Medicinen håller för alltid så det blir inget mer springande. Gå nu tillbaka till Lost Woods och leta upp den magre killen igen. Han är inte där utan i hans ställe står en vanlig Kokiri-flicka. Ge henne Odd Potion istället. Hon vill ha den efter som den kommer från skogen. I belöning får du det den magre killen lämnade efter sig, nämligen en...

Poacher's Saw

För att leverera denna såg till dess rättmätiga ägare måste du antingen ha Epona eller hämtat Longshot i Water Temple. Jag rekommenderar starkt att du hämtar Epona. Hon har en egen avdelning i guiden. Rid Epona till Gerudo Valley, väst om Hyrule Field. Rid rakt mot den trasiga bron över ravinen och mata henne rejält så hoppar hon över till andra sidan. Här finner du en snickare utanför ett tält. Det är hans såg egentligen och den magra killen är förresten hans hatade son (därav stölden). Ge honom sågen och du får...

Goron's Sword (Broken)

Som tack för hjälpen fick du alltså detta, hans trasiga svärd. För att få det lagat måste vi bege oss till toppen av Death Mountain Trail. Har du klarat Fire Temple, kan du warpa hit för att låta det gå fortare. Annars är det bara att börja traska. På toppen träffade du ju tidigare en fe och fick svärdstekniker. Biggoron bor här och han är verkligen enorm. Visa honom det trasiga svärdet så kommer han berätta för dig om hans dåliga ögon. Han måste få ögondroppar och därför ger han dig ett...

Prescription

Alltså recept på läkemedel. Ögondropparna finns bara i Zora's Domain så bege dig dit bort. Spring upp till King Zora och är han frusen har du lite att göra. Då måste du fixa lite Blue Fire, vilket du antingen kan hämta i Ice Cavern eller köpa för 300 (!) rupier i Kakarikos Potion Shop. Alltså, gå till Ice Cavern. Spring bakom King Zora till Zora's Fountain och hoppa sedan från isblock till isblock tills du når Ice Cavern i norra delarna. Här inne ska du springa norrut tills du hittar ett rum med en blå flamma. Använd en flaska för att förvara den blå elden och tina sedan upp King Zora med den. Visa honom Prescription och då kommer han berätta att de må ha ingredienserna, men de kan inte producera ögondropparna. Därför får du...

Eyeball Frog

Ingridiensen. Denna måste du på tre minuter ta till laboratoriet (lätt att hitta) vid Lake Hylia. Hinner du inte kommer du tillbaka till King Zora med receptet. Du får inte warpa eftersom att det då förstörs på en gång. Spring bara raka vägen genom Zoras rike och ta gärna vattenvägen genom Zora's River. Se till så att du har Epona annars kan det bli kärvt med tiden. Lake Hylia ligger alltså så långt söderut som möjligt. Rid dit fort och hoppa över staketet med hästen, hoppa rakt. Spring in i laboratoriet vid strandkanten och ge Eyeball Frog till vetenskapsmannen. Han tror att han ska få äta den, men sedan förstår han syftet och tillagar dig besviket...

Eye Drops

Nu har du äntligen ögondropparna, men eftersom att de inte innehåller konserveringsmedel måste du leverera det snabbt. Du har fyra minuter på dig att ta dropparna till Biggoron på Death Mountains topp. Misslyckas du måste du spela om ända från King Zora. Trist. Det är omöjligt utan Epona, men ifall du inte slösar alla hennes morötter på en gång ska det inte bli några problem. Rid snabbt över fältet, spring genom Kakariko och sedan uppför berget. Skjut ned alla Skullwalltulas och ge sedan Biggoron hans droppar. Nu kan han se och tänker ta sig an ditt svärd. Det tar ett tag så du får...

Claim Check

Det är ett fodringsbevis. Du måste vänta tre dagar innan du kan få ditt svärd. Så stå bredvid Biggoron och spela Sun's Song sex gånger. Visa honom sedan ditt Claim Check och du får äntligen...

BIGGORON SWORD!!!

Detta svärd är förmodligen det bästa i spelet. Du kan inte använda skölden samtidigt eftersom att det är så tungt, men det är värt det. Det är nära nog lika snabbt som Master Sword, men dubbelt så starkt och fyra gånger så starkt som Kokiri Sword. Det är identiskt med Giant's Knife, men går inte sönder efter åtta slag - detta hållet för alltid!

När du lämnar skogen för första gången, efter att du klarat Inside the Deku Tree kommer du få din första okarina. Runt om i världen kommer du lära dig olika melodier till okarinan. Nästan alla får du genom handlingens gång, men det är ett par som är valfria. Här listar jag alla och berättar var du hittar dem och naturligtvis mer ingående för de som du själv måste leta upp. De som du lärt dig kan du hitta på Quest Status-skärmen, men vissa är naturligtvis bäst att memorisera. Du spelar genom att trycka på A-knappen och C-knapparna/C-spaken. Nedan har jag även skrivit hur du ska trycka för att spela sångerna, men märk väl att du inte kan spela dem förrän du lärt dig dem i spelet.

Zelda's Lullaby - Zeldas Vaggvisa

< ^ > < ^ >

Genom handlingens gång. Första gången du träffar Zelda lär du dig denna av Impa. Zelda's Lullaby har olika användsområden. Närhelst du ser en markering med trekraften ska du stå på den och spela vaggvisan.

Epona's Song - Eponas Sång

^ < > ^ < >

På sätt och vis valfri. Efter att du klarat Dodongo's Cavern som barn ska du gå till Lon Lon Ranch under dagen och du borde kunna se Malon sjunga i mitten av hagen. Gå fram och prata med henne och ta sedan fram din okarina så att hon ser den. Då kommer hon lära dig sången. Denna använder du senare i spelet för att tillkalla dig hästen Epona.

Saria's Song - Sarias Sång

v > < v > <

Denna sång måste du lära dig för att kunna avancera i handlingen. Gå till Sacred Forest Meadow från Lost Woods efter att du träffat Zelda för första gången. Du kommer då träffa Saria som lär dig sången. När du spelar Saria's Song får du tips av Saria genom mystiska telepatiska krafter... typ. Dessutom älskar Gorons och Skallbarn denna melodi.

Sun's Song - Solens Sång

> v ^ > v ^

Valfri. När du kan nå kykrogården bakom Kakariko ska du gå till den nordliga delen och spela Zelda's Lullaby framför den stora gravstenen där. Den kommer att explodera och du kan hoppa ned i graven. Använd slangbellan för att ha ihjäl alla fladdermöss och dörren till nästa område öppnas. Här håller ett gäng zombies ställningarna och det fann jag riktigt läskigt som grabb, fast jag var i och för sig tretton när det släpptes. ^_^ Eftersom Zombies paralyserar dig bör du bara så snabbt som möjligt ta dig igenom till andra sidan. Läs på altaret längst bort och du kommer lära dig Sun's Song. Spela den så blir det natt om det är dag och dag om det är natt. Mycket användbar. Dessuom paralyserar du Zombies med denna sång. Om du undersöker gravstenarna bredvid den som sprängdes kan du förresten få slåss mot spökerna av de som komponerade Sun's Song. Dessa kommer sedan berätta historien kring Sun's Song för dig. När du besegrat dem vill säga. När Navi blir grön till synes oförklarligt kan du prova spela denna sång. Då kan en typ av fe dyka, en sådan helar upp dig, men kan ej förvaras i flaska.

Song of Time - Tidens Sång

> A v > A v

Genom handlingens gång. Du får den när du tagit alla tre stenar som barn och återvänder till Market. Song of Time flyttar, förstör eller skapar tidsblock. Dessa har samma symbol som Door of Time i Temple of Time. Ifall Navi blir grön vid ett till synes tomt område kan du prova spela Song of Time.

Song of Storms - Stormarnas Sång

A v ^ A v ^

Genom handlingens gång, men mycket sent. Som vuxen ska du gå till väderkvarnen i Kakariko och visa gubben där inne din okarina. Han kommer då lära dig sången som du spelade när du var liten... logisk kullerbytta kallar vi detta. Song of Storms har olika användningsområden. Det börjar alltid regna och ibland kan sången öppna hål i marken. Den sätter fart på väderkvarnen, det är en sak som är säker. Precis som med Sun's Song kan du prova att spela denna sång då Navi blir grön. Fungerar inte Sun's Song funkar oftast den här istället.

Minuet of Forest - Skogens Minuett

A ^ < > < >

Genom handlingens gång, när du når Forest Temple. Varpar dig till Sacred Forest Meadow.

Bolero of Fire - Eldens Bolero

v A v A > v > v

Genom handlingens gång, när du når Fire Temple. Varpar dig till Death Mountain Crater.

Serenade of Water - Vattnets Serenad

A v > > <

Genom handlingens gång, när du klarat Ice Cavern. Varpar dig till Lake Hylia

Requiem of Spirit - Andens Rekviem

A v A > v A

Genom handlingens gång, när du gått in i Spirit Temple och sedan gått ut igen. Varpar dig till Desert Colossus.

Nocturne of Shadow - Skuggans Nocturne

< > > A < > v

Genom handlingens gång, när du klarat Fire Temple och Water Temple och återvänder till Kakariko Village. Varpar dig till Graveyard.

Prelude of Light - Ljusets Preludium

^ > ^ > < ^

Genom handlingens gång, när du klarat Forest Temple och återvänt till Temple of Time. Varpar dig till Temple of Time.

Scarecrow's Song - Fågelskrämmans Sång

Valfri sång som inte dyker upp på Quest Status-skärmen som de andra. Som barn ska du gå till Hylia Lakeside och du borde kunna se två stycken fågelskrämmor vid strandkanten. Visar du din okarina för den övre, Pierre, dansar han i takt med musiken. Meningslöst. Tala med den nedre, Bonooru, och visa honom sedan okarinan. Spela en slumpmässig låt på åtta toner för honom. Gör en enkel låt som typ >v<^><v^ för detta kommer bli din Scarecrow's Song. När Bonooru sagt att han kommer memorisera låten åt dig ska du gå tillbaka hit som vuxen och tala med honom. Visa honom sedan okarinan och spela låten du tidigare spelade för honom. Spelade du rätt kommer han berätta att den andra fågelskrämman, Pierre, kommer dyka upp på vissa platser när du spelar sången. När Navi blir grön på vissa platser ska du spela Scarecrow's Song och dyker Pierre upp ska du skjuta honom med Hookshot för att dra dig till platsen. På så vis kan du få vissa svåråtkomliga skulltulas och hjärtbitar. Du kan närsomhelst byta låt om du skulle råka glömma bort den. Gör bara om hela processen. Här har du alla ställen där Scarecrow's Song kan användas och allt förklaras naturligtvis närmare i andra avdelningar. MQ = Master Quest.

Plats

Belöning

| | |
|---|-----------------------------|
| Death Mountain Crater, plattform i öster | Inget |
| Death Mountain Crater, nära ovanstående | Rupier |
| Dodongo's Cavern, sydöstra rummet på 1F | Gold Skulltula |
| Fire Temple, rummet med stenar på 3F | 2 G Skulltulas, 200 rupier |
| Fire Temple, västra rummet på 5F (MQ) | Gold Skulltula |
| Forest Temple, högra trädgården på 1F | Genväg till senare del |
| Gerudo's Fortress, ovanpå fortet | Hjärtbit |
| Ice Cavern, i nordöstra rummet (MQ) | Gold Skulltula |
| Lake Hylia, ovanpå laboratoriet | Hjärtbit (annat sätt också) |
| Lake Hylia, på ön bredvid warppunkten | Genväg till Fire Arrow |
| Lake Hylia, vid fiskdammen | Genväg till fiskdammen |
| Sacred Forest Meadow, nära ingången | Genväg till övre delen |
| Shadow Temple, rummet med båten på B4, östra | Gold Skulltula |
| Shadow Temple, i samma rum, men innan bossen | Recovery Hearts |
| Shadow Temple, rummet med båten på B4, östra | Recovery Hearts |
| Spirit Temple, rummet med den stora statyn | Gold Skulltula |
| Spirit Temple, rummet med den stora statyn (MQ) | Genväg |
| Water Temple, södra rummet på 1F/B1 (MQ) | Gold Skulltula |
| Water Temple, stora rummet i norr på B1/1F (MQ) | Gold Skulltula |
| Zora's Fountain, ovanpå stenkullen i centrum | Osynlig röd rupie |

Okarinnan som riktigt instrument

Det finns lite mer att säga om okarinnan än bara det här tycker jag. Den fungerar faktiskt som ett riktigt instrument som du kan spela "Blinka Lilla Stjärna" eller vad du vill på. Jag la märke till detta i Nintendos officiella guide så jag har tagit noterna därifrån. Det är alltså inte jag som upptäckt detta. Jag skriver en liten tabell nedan så får du se hur du omvandlar N64/GCN-kontrollen till noter.

| | |
|------------------|---|
| H = A + v + R | Riktningarna (^v><) innebär att du ska föra den |
| C = A + v | analoga spaken åt den riktningen, men inte om |
| D = A | det står i kombination med en C-knapp. |
| E = A + ^ | |
| F = Cv | Som du vet spelar du med A, C^, Cv, C< och C> |
| G = Cv + ^ | och det är endast dessa som du använder för att |
| A = C> | spela de vanliga låtarna i spelet. För du den |
| H = C< | analoga spaken uppåt innebär det att du kommer |
| C = C^ + v | spela en ton högre och nedåt innebär en ton |
| D = C^ | lägre. Z innebär en half högre, medan R en halv |
| E = C^ + ^ | lägre (förutom låga H och höga F). Trycker du |
| F = C^ + ^ + Z/L | kontrollspaken åt sidan blir det vibrato. |

Komihåg, diagrammet ovan är ingenting som på något sätt är nödvändigt för att du ska spela igenom spelet. Det är endast för skojs skull.

13.0 Hjärtbitar

Fascinerande saker du finner i nästan alla Zelda-spel. Ju fler du samlar, ju mer stryk kan du ta av fienderna. Därför är det klokt att samla dessa parallellt med handlingen. Sammanlagt kan du få tjugo stycken. Du börjar med tre och du får åtta stycken när du klarar dungeons. Restrerande nio är utspidda i fjärdedelar. Alla 36 finner du här nedan och guiden är uppbyggd kring de områden du ser på kartskärmen.

Krukan i Goron City (barn)

Tänd eld på alla facklor på botten våningen och en kruka kommer börja snurra. Hämta elden med Deku Stick från Darunias rum. Gå sedan upp på näst nedersta plan och börja kasta bomber i krukan. Du kan också använda Bomb Flowers, men detta är segt. Stannar krukan med det glada ansiktet mot dig kommer du få hjärtbiten. Det arga ger dig tre rupier och det nöjda ett par bomber. Det är svårt att beräkna detta så satsa bara på att kasta bomber.

Ovanför Dodongo's Cavern (barn och vuxen)

Köp Magic Beans av killen vid Zora's River och plantera en vid ingången av Dodongo's Cavern. Kom tillbaka hit som vuxen och låt blomman frakta dig till hjärtbiten ovanpå Dodongo's Cavern. Som vuxen kan du också hoppa hit från våningen ovanför om du vill, du vet, där det växer en bombblomma. Det kan du faktiskt göra som barn, men det är ganska svårt. Ställ dig vid bombblomman och gör en mycket sne bakåtvolt.

I södra Death Mountain Crater (barn/vuxen)

Detta kan du göra både som barn och vuxen, men komihåg att du helst ska ha den röda tunikan. Gå till södra delen av Death Mountain Crater och klättra sedan nedför klätterväggen här. Du finner hjärtbiten i ett fack längst vägen. Denna hjärtbit kan du även ta med hjälp av Magic Bean-växten.

I centrala Death Mountain Crater (barn och vuxen)

När du fått okarinasången Bolero of Fire ska du köpa ett Magic Bean och sedan spela Bolero of Fire så att du kommer till Death Mountain Crater. Plantera bönan alldeles i närheten av dit du warpar dig och återvänd sedan hit som vuxen. Låt plantan som växt ut frakta dig till hjärtbiten som du finner en hjärtbit ovanpå en klippa.

Gerudo Valley

I vattenfallet (barn/vuxen)

Antingen planterar du Magic Beans bredvid kossan, nere i ravinen, eller också hoppar du bara ner hit, går bort till vattenfallet och klättrar uppför stegen som leder till hjärtbiten. Du måste hoppa bakom vattenfallet.

I lådan (barn/vuxen)

Ställ dig vid ravinkanten och se dig om. Du borde lätt på syn på en låda. Är du barn, ta tag i hönan och sväva ut dit. Är du vuxen bör du istället hoppa ned till den gråstenen och därifrån använda Hookshot. Krossa lådan med rullattacken och du får hjärtbiten.

Gerudo's Fortress

Ovanpå fortet (vuxen)

Gör detta när du fått Longshot för enkelhetens skull. Högst upp på fortet finner du en stor kista och för att ta dig till den ska du först gå till fortets kök. Där du finner två par lådor på marken finner du också två ingångar. Gå in i den bortre och följ den tills du når ett kök. Ifall du tittar mot spisen i köket ska du gå upp till dörren på din vänstra sida. Där du kommer ut borde du kunna se skattkistan. Spela nu Scarecrow's Song (se avdelningen om okarinamelodier om du inte fått den) och använd Longshot på fågelskrämman. Sedan kan du lätt på hjärtbiten i skattkistan.

Horseback archery (vuxen)

Få 1000 poäng hästridningsspelet öster om fortet. Behöver du hjälp med detta ska du läsa avdelningen om Alla minispel. Observera att du måste tala med

föreståndaren medan du rider på Epona och att det endast är möjligt efter att du fått medlemskortet.

Haunted Wastelands

Ovanpå valvet (barn, vuxen)

Alltså precis framför Spirit Temple. Här finner du ett Magic Beans-hål. Plantera Magic Beans och återvänd som vuxen. Hoppa på växten som nu växt ut och följ den tills du korsar en hjärtbit. Den finns ovanpå ett högt valv.

Hylia Lakeside

Ovanpå laboratoriet (vuxen)

Denna hjärtbit ligger på toppen av laboratoriet i Lake Hylia nordliga delar. Två sätt. Antingen planterar du som barn Magic Beans i hålet precis bredvid laboratoriet och sedan återvänder som vuxen för att rida på Magic Beans-växten upp till taket. Eller också lär du dig Scarecrow's Song (se okarina-melodier) och spelar den vid laboratoriet. Sedan använder du Hookshot för att dra dig upp till fågelskrämman som dök upp.

Fiskdammen (barn)

Som barn ska du gå till fiskdammen som ligger i östra delen av Lake Hylia. Fiska upp en fisk som väger minst 10 pounds. Det kan också duga med 9 pounds. En 10 pounds-fisk simmar omkring vid stocken som sticker upp ur vattnet. För mer info, läs avdelningen om Alla Minispel.

Dykning i laboratoriet (barn/vuxen)

När du fått Golden Scale genom att ha fångat en stor fisk som vuxen ska du gå in i laboratoriet och dyka ned till botten. Tala med doktorn och du får denna hjärtbit. Läs i avdelningarna om föremål och minispel för att se hur du får Golden Scale.

Hyrule Field

I hålet nära Lake Hylia (barn/vuxen)

Gå till hagen som leder till Lake Hylia. Sätt en bomb precis i mitten här och ett hål öppnar sig. Du kommer där nere träffa en Deku Scrub som säljer dig en hjärtbit för bara tio rupier.

Ensamma trädet i nordväst (vuxen)

I nordvästra delen, inte långt från Lon Lon Ranch finner du ett ensamt träd. Bomba trädet och ett hål öppnar. I jordkulan finner du en hjärtbit på botten av en sjö. Snöra på Iron Boots och sjunk ner för att hämta den. Du kan också dyka ifall du har Golden Scale.

Kakariko Village

Mannen på taket (barn/vuxen)

Är du barn ska du klättra uppför utkikstornet i mitten av byn. Håll sedan Z/L-knappen intryckt och hoppa sidleds mot taket där en man sitter. Lyckas du landa på taket och pratar med mannen får du en hjärtbit. Är du istället vuxen kan du använd Hookshot eller Longshot eftersom att dessa fäster på taken. Stå på väderkvarnens staket och du kan skjuta dig till gubben på en gång.

I Impas hus (barn/vuxen)

Impas hus ligger i södra delen av Kakariko och hjärtbiten ligger inuti en bur tillsammans med en ko. Vill du ta den som barn måste du bege dig till dödsbergets topp och tala med ugglan som sitter där. Låt honom frakta dig ned till Kakariko och han kommer placera dig på Impas tak. Hoppa av på den östra sidan och du kommer landa på hönhagens tak. Därifrån kan du komma in i huset och ta hjärtbiten. Vill du göra det som vuxen ska du använda Hookshot till att komma upp på taket. Stå vid väderkvarnen och sikta på pilbågs- husets tak och sedan mot Impas.

Belöning i Skulltula-huset (barn/vuxen)

När du besekrat 50 Gold Skulltulas får du en hjärtbit av en av barnen som blivit normal igen. Skulltula-huset ligger ganska centralt i byn.

I väderkvarnen (vuxen)

För att gå Hookshot vet du kanske att du måste tävla mot den döde Dampé. Hans grav är den med blommor vid på den västra raden på kyrkogården. Kör hela racet mot honom och du hamnar sedan i väderkvarnen. Du borde kunna se en hjärtbit så hoppa över på den roterande plankan så kommer du lätt åt den.

Växt på kyrkogården (barn och vuxen)

Som barn ska du köpa Magic Beans av killen som sitter i Zora's River. Gå sedan till västra delen av kyrkogården där det finns lite Magic Beans-jord. Plantera, återvänd hit som vuxen, rid på blomman som växt fram och ta hjärtbiten som ligger i lådan ovanför.

Gravplundring på kyrkogården (barn/vuxen)

På den övre raden av gravstenar finns det en grav du kan kliva ned i. Se kartan och dra bort den grav med ett kryss
över. Den markeras inte på något speciellt sätt i spelet. När du väl kommit ner i graven
kommer du träffa en ReDead och denna ska besegras som vanligt. Spela sedan Sun's Song och en kista med en hjärtbit kommer dyka upp.

Gräv med Dampé på kyrkogården (barn)

Kan vara den allra mest irriterande hjärtbiten i spelet - det är ju så segt. Gå till kyrkogården mellan klockan 18:00 och 21:00 för då kommer dödgävaren Dampé göra sin rundvandring. För tio rupier gräver han på platsen där han står. En hjärtbit kan slumpmässigt dyka upp där han gräver, men oftast är det rupier. Det finns endast saker på jordfläckarna, så fråga inte Dampé när han står på stenplattor. Dampé går en runda runt kyrkogården så se till att han gräver på alla jordfläckar. De finns dubbla jordfläckor och en av dessa är alltid tom. Det kan hända att du och Dampé måste gå många varv runt kyrkogården innan han gräver upp hjärtbiten. För mig brukar det ta ungefär två varv.

Tävla mot Dampé på kyrkogården (vuxen)

Samma ställe som du fick Hookshot på. Alltså, gå till kyrkogården bakom Kakariko Village och till den västra raden av gravstenar. Flytta på den nedersta av dessa och ett hål uppenbarar sig. Hoppa ner här. Nu kommer du träffa Dampé och det hela går ut på att följa efter honom till slutet och klara det på en minut eller mindre. Då får du hjärtbiten. Några tips är att du lär dig banan, att du alltid springer innerkurvor och att du snabbt trycker på L/Z i varje kurva så att du inte springer in i eldbollar. Det viktigaste är dock att du rullar i alla raksträckor. Gör du detta blir inte tidsgränsen några problem.

Lon Lon Ranch

I stentornet (barn)

Gå till det lilla stentornet i sydvästra delen av ranchen. Här finner du en massa lådor som är positionerade som siffrorna visar. 2 1 KOR!
Flytta låda 1 nedåt och låda två till höger så kommer 00 KOR!
en gömd gång visa sig. Där finner du hjärtbiten. (barn) 00

Lost Woods

Saria's Song (barn)

Från ingången ska du gå vänster en gång och du borde kunna se en skallpojke. Hoppa upp på stubben mittemot och om du lärt dig Saria's Song ska du spela den för honom. Sålunda får du en hjärtbit.

Spela okarina med Skallbarn (barn)

Från ingången ska du gå höger en gång och sedan nedför stegen. Vid några stubbar står två skallpojkar så ställ dig på stubben mittemot och ta fram okarinan. Sedan ska du spela samma toner som de gör. Första gången blir det fem toner och du får en rupier; andra gången sex och du får fem rupier; tredje gången åtta toner och du får en hjärtbit.

Market

Den bortsprungne hunden (barn)

På natten i Market springer det omkring en massa hundar. Gå till Back Alley (gränden) och in i ett av husen så kommer du hitta en ganska tjock tant som säger att hennes hundvalp försvunnit. Undvik att få några hundar efter dig och gå bort till hörnet precis under kvinnan som tittar ut genom ett fönstret. Här springer en vit hund. Denna ska du ta tillbaka till kvinnan för en hjärtbit.

Bombchuspel (barn)

Detta kan du inte spela förrän efter att du klarat Dodongo's Cavern. Belön-
ingarna dyker upp slumpmässigt och du får först reda på vilken det är när du betalat. Hjärtbiten är en av dessa. Behöver du hjälp, läs avdelningen om Alla minispel.

Hasardspel (barn)

I Market finns ett stort hus som endast är öppet på natten. Här inne kan du spela ett spel med skattkistor. Öppnar du rätt får du gå vidare, öppnar du fel får du inte det. När du tagit dig igenom en helsikes massa rum får du hjärtat. Detta är förstås mycket svårt så vänta tills du fått Lens of Truth. Använd den på skattkistorna så ser du var nyckeln ligger och då blir det genast mycket lättare. Annars har du bara 1,56% möjlighet att klara av det, per försök alltså.

Zora's Domain

I centrum av floden (barn/vuxen)

På en pelare precis i mitten av Zora's Domain finner du en hjärtbit. Är du barn ska du ta med hönan och springa runt till baksidan av den stora plattan. Sväva till stegen här bakom med hönan och du finner en ny höna här uppe. Använd denna höna för att sväva från plattformen med statyn ut till hjärtbiten. Alltså, väljer du "Grab" när du står vid en höna kommer du lyfta upp den och medan du håller den ovan huvudet svävar du. Om du är vuxen har du två metoder. Som barn ska du köpa Magic Beans av de bleka nissen som sitter vid staketet och sedan plantera en i hålet bredvid honom. Gå tillbaka hit som vuxen och du kan rida på plantan som vuxit ut. Efter många vändor kommer den fara förbi hjärtbiten. En tredje metod är att hoppa från plattformen med

statyn medan du har Hover Boots på fötterna. Då kommer du också till hjärtbiten.

Nära Zora's Domain (barn/vuxen)

Är du barn, ta med hönan och spring ända bort till vattenfallet som leder in i själva Zora's Domain. Här finner du hjärtbiten. Sväva till den med hönan. Är du vuxen bör du använd Hover Boots från samma ställe. Se föregående för mer info om hönan.

Sjungande grodor (barn)

När du lärt dig Song of Storms ska du gå till Zora's River och du borde kunna se en groda vid en stock i vattnet. Detta är ungefär i mitten av flodmarschen. Ställ dig på stocken bredvid grodan, ta fram okarinan och fem stycken tittar fram. Spela Song of Storms och du får en hjärtbit.

Sjungande grodor igen (barn)

Nu ska du göra samma sak men spela de andra fem sångerna på övre raden. Zelda's Lullaby, Epona's Song, Saria's Song, Sun's Song och Song of Time. För varje spelad sång kommer en groda växa. För varje gång får du femti rupier. När alla är stora ska du visa dem okarinan en gång till och du kommer få spela med dem. Varje groda motsvarar an knapp. Den lila=<, grå=^, gul=v, röd=>, blå=A. Tryck på den knapp vilken motsvarar grodan med en fluga ovanför huvudet. Trycker du fel eller för långsamt måste du börja om. Detta var ordningen då jag spelade och jag skulle tro att den är densamma för dig. A, <, >, v, <, >, v, A, v, A, V, >, <, A. Se till att lära dig detta och du får hjärtbiten i ett nafs.

Bakom vattenfallet (barn)

Vid King Zora i Zora's Domain brinner en eld. Ta fram en Deku Stick och tänd eld på den. För sedan med dig den brinnande staven ned till facklan nedanför trapporna. Nu kommer denna fackla också brinna permanent. Det finns fyra andra facklor som du måste tända för att en skattkista med en hjärtbit ska dyka upp. Den första finner du bredvid affären, den andra i grunda delen av bassängen och de två sista bakom vattenfallet. Tänd eld på Deku Stick och spring helt enkelt till alla dessa ställen. Komihåg att du måste ta en ny Deku Stick ungefär halvägs.

På ett isflak (vuxen)

När du är vuxen är, som du vet, Zora's Fountain fruset. På ett av isflaken finner du en hjärtbit. Bara hoppa till den.

På botten av källan (vuxen)

När du fått Iron Boots som vuxen ska du sätta på dem i Zora's Fountain och sjunka ned till botten. Där kommer du sedan hitta en hjärtbit.

I Ice Cavern (vuxen)

Den enda hjärtbit som du finner i en dungeon. Ice Cavern ligger förresten i Zora's Fountain och hit måste du för att klara spelet. Du finner den i rummet längst åt sydost (rum D i Walkthroughn). Du kan se hjärtbiten infrys så använd en flaska på den blå elden här inne och du får Blue Fire på flaska. Släpp ut elden på isen. Ifall du spelar Master Quest är det lite annorlunda. Denna hjärtbit finns i det nordöstra rummet (rum D i Master Quest Dungeons). Den är dock blockerad så titta ned på golvet och du borde kunna se något silvrigt. Detta är en switch som är instängd i isen. Sätt en bomb på den och switchen aktiveras. Således släpper blockering kring hjärtbiten och du kan ta den.

I Ocarina of Time finns ett hundra gyllene spindlar utspridda. När du träffar dessa blir det ingen stridsmusik och du kan heller inte Z/L-fokusera på dem. Ha ihjäl dem med svärd, slangbella, båge eller hooshot och en medalj dyker upp. Först när du plockat upp medaljen räknas det att du tagit Skulltulan. Se Quest Status-skärmen om hur många du samlat hittills. Väldigt många befinner sig högt upp. Deras medaljer måste du hämta med bumerangen eller hookshot.

I guiden nedan finner du alla Gold Skulltulas i spelet. De är uppdelade i områden - de som syns på din kartskärm när du trycker på Start. Sedan är dessa områden uppdelade i mindre sektioer. Du vet att du har tagit alla spindlar i ett område när det dyker upp en Skulltulasymbol bredvid titeln på kartskärmen. Håll noga koll på detta medan du spelar så att du inte letar i fel område. Detta gäller dock inte dungeons. För att veta om du tagit alla Skulltulas i en sådan måste du in i den och titta på kartskärmen. Dyker en symbol upp bredvid namnet vet du att du tagit alla. Nedan kommer jag också beskriva var du finner alla Gold Skulltulas i Master Quest-dungeons.

Det finns några saker du bör veta om Gold Skulltulas. De som krälar fritt dyker nästan enbart upp på natten. Se därför till att du har Sun's Song, så att du kan skapa natt härsohmest. En del gömmer sig i lådor, en del i träd. För att få ut dessa ska du springa mot föremålen och trycka på A-knappen för att rulla in i dem. Säkert har du sett de små hål i marken i vissa områden. I dessa kan du plantera Magic Beans och således kallar jag dessa Magic Beans-hål. Släpper du ner en Bug (insekt) i ett sådant hål kommer strax en Skulltula upp. Gäller på alla ställen utom Zora's River. Bugs finner du om du slår sönder buskar i hål under marken, men kan även köpas i Markets Potion Shop. Använd en tom flaska för att fånga och tänk på att alltid fånga upp en insekt igen efter att du släppt ut den.

Några få saker till. Mycket få kräver att du lärt dig Scarecrow's Song. Läs i avdelningen om Okarina-melodier hur du lär dig denna. Komihåg att du då behöver Hookshot och ibland även Longshot. Apråpå Hookshot, eftersom Hookshot krävs för nästan alla spindlar när du är vuxen kommer jag inte skriva ned det kravet i guiden nedan. Bara så att du vet. När det gäller Dungeons skiver jag med alla spindlar du finner i dessa nedan, men du kan hitta mer utförlig information i Walkthrough om du skulle fastna. I alla Dungeons-beskrivningar finner du också bokstavs- eller sifferbeteckningar. Dessa refererar till kartorna i Walkthrough, men är ej nödvändiga att undersöka. Endast en liten hjälp till dig. Slutligen, (barn) inom parenteser så här innebär att du endast kan få den som barn. (natt) gäller bara på natten och (vuxen) bara då du är vuxen.

| | | | |
|----------------------------------|----------------|---|-------------------------|
| Här till höger har vi belön- | 10 Skulltulas | = | Bära 200 rupier |
| ingarna. Som synes är det inte | 20 Skulltulas | = | Stone of Agony |
| riktigt värt att ta alla hundra, | 30 Skulltulas | = | Bära 500 rupier |
| materialistiskt sett. Du får | 40 Skulltulas | = | 10 Bombchus |
| alltså 200 rupier varje gång du | 50 Skulltulas | = | Hjärtbit |
| besöker huset, men så dags i | 100 Skulltulas | = | 200 rupier, varje besök |

spelet, spelar inte pengar någon roll alls. När du får Stone of Agony kommer ditt Rumble Pak eller din vanliga GameCube-kontroll skaka när du står ovanför hål. Bombchus är vanliga föremål du kan hitta på andra ställen.

Death Mountain - 18

Death Mountain Crater - 2

- Gå till toppen av Death Mountain och ned i Crater härifrån. Du kommer se en

låda precis vid ingången. Rulla på den för en Skulltula. (barn)

- Nära stället du warpar till med Bolero of Fire finns ett Magic Beans-hål. Fånga en Bug och släpp ner den här. Du måste ha lärt dig Bolero of Fire som vuxen. (barn)

Death Mountain Trail - 4

- Nära utgången till Kakariko finns en liten grotta. Spräng väggen med en bomb och ta Skulltulan. Bumerang/Hookshot är krav. (barn/vuxen)
- Vid ingången till Dodongo's Cavern finns ett Magic Beans-hål. (barn)
- Från ingången till Goron City ska du följa bergsväggen och väster. Då finner du en mörkbrun sten som du ska slå sönder med Megaton Hammer. (vuxen, natt)
- I gången där det rasar stenar finns tre bruna stenar. Slå sönder den bort-
ersta med Megaton Hammer. Där bakom finner du en. (vuxen, natt)

Dodongo's Cavern - 5

- I rummet höger om ingången (2) finner du en massa Baby Dodongos som sprängs när du slår dem. Locka en till den spruckna väggen och slå till den när den är i närheten. Gå in i rummet bakom den spruckna väggen (3) för att hitta en skulltula. (barn/vuxen)
- I rummet (7) väster om ingången ska du klättra uppför trappan och du kommer att se en Skulltula på en klättervägg precis innan utgången på ovanvåningen (9). Skjut den med slangbellan och klättra sedan upp och hämta den. (barn/vuxen)
- Samma rum som ovan (9) ska du återvända hit då trappan fortfarande hänger i taket. Då kommer trappan istället leda till en Skulltula i ett fack längst mot norra delen av rummet. Gör detta när du aktiverat switchen så att du enkelt kan du ta dig upp till andra våningen från ingångsrummet. Går du ut ur grottan kommer trappan hissas upp igen, ifall du skulle råka hissa ned den av misstag. (barn/vuxen)
- I det allra nordligaste rummet på 1F (19) finner du denna. (barn/vuxen)
- Gå tillbaka till rummet höger om ingången (2) när du blivit vuxen och fått Hookshot. Spela Scarecrow sång i den västra delen av rummet och använd sedan Hookshot för att greppa tag i fågelskrämman. Här finner du den. (vuxen)

Dodongo's Cavern (Master Quest) - 5

Barn/Vuxen

- I det sydvästra rummet (3) på 1F, spela Song of Time och du finner den i sydöstra hörnet av rummet.
- I rummet (8) med fem stycken Gohma Larvas på 2F, rulla in i en av lådorna. För att komma in i rummet måste du dra block så att du kan tända alla facklor.
- I rummet (10) där du möter två minibossar på 2F, efter att du fått Bomb Bag, kasta bomber på stenarna här inne och du kan sedan springa ut på en tunn plattform till skulltulan.
- I rummet (13) norr om det långa rummet med en massa Poes på 1F, använd bumerangen för att komma åt den. För att komma in i rummet måste du kasta en bomb på bombkedjan i föregående rum.
- I rummet (15) med massor av riddarstatyer, strax innan du når bossen på 1F, klänger på plattform ovanför elden. Ställ dig vid dörren som leder norrut och kasta bumerangen därifrån.

Fire Temple - 5

Endast vuxen

- I rummet (E) längst åt nordost på 1F (övre dörren). Du hittar den bakom en Like Like-fiende.
- I ett identiskt rum (Å), norr om ingångsrummet på 1F.
- I rummet (K) med de rullande stenarna på 3F. I nordöstra delen kan du höra en Golden Skulltula. Slå på väggarna här med svärdet. Den som låter annorlunda ska du spränga med en bomb. I facket finner du skulltulan.
- I östra sektionen på 4F (b). Gå till rummet (K) med de rullande stenarna på

3F. Gå till den övre sektionen, ovan stenarna och ställ dig vid utgången. Titta upp och du kan se en plattform där Navi lyser grönt. Spela Scarecrow's Song (se avdelningen om okarinamelodier för att se hur du får den) och en fågelskrämma dyker upp. Skjut den med Hookshot för att komma upp till honom och ta dig sedan över till en annan plattform. Fortsätt och du hittar en Skulltula på en klättervägg i följande rum (b).

- Samma som ovan, men du ska fortsätta till den östra sektionen av 5F (d). Du finner skulltulan på innercirkeln i detta rum.

Fire Temple (Master Quest) - 5

Endast vuxen

- I rummet (I) längst åt nordost på 1F (nedre dörren). Slå rostig switch med hammaren.
- På östra sidan av 5F (d), dra i blocket när elden är borta.*
- I centrala rummet (e) på västra sidan av 3F, spräng väggen.*
- I nordvästra rummet (f) på 3F, en liten gång.*
- I ett av de västra rummen (k) på 4F, ta nyckel på västra sidan av 5F.*

*För dessa Gold Skulltulas, se Master Quest Dungeons-sektionen. Andra halvan av templet går ut på att hämta dessa.

Goron City - 2

- Som barn ska du spräng bort stenarna på översta våningen med bomber. Gå sedan mot det nordvästra rummet och du finner en massa stenar. Spräng de ljusbruna stenarna med bomber och du kommer spränga en gång till några skattkistor och en låda. Rulla på lådan för en tula. (barn)
- En massa rep leder ut mot en liten plattform i mitten av staden. Bakom denna sitter en. Använd Hookshot från nästöversta våningen. (vuxen, natt)

Gerudo Valley - 4

Gerudo Valley - 4

- Precis i början när du springer över den lilla källan. Finns vid vattenutloppet på höger sida. (barn, natt)
- Hoppa från bron rakt ner till markområdet bredvid floden. Här finns ett Magic Beans-hål. (barn)
- Bakom tältet på västra sidan. (vuxen, natt)
- I sydvästra hörnet finns en stenpelare. Högt upp sitter en. (vuxen, natt)

Gerudo's Fortress - 2

Gerudo's Fortress (vuxen, natt) - 2

- Gå till pilskjutningsbanan och till den allra bortersta måltavlan i nordöstra hörnet. Här krälar en.
- Leta upp köket och om du tittar mot spisen, gå ut den vänstra väggen. Du kommer ut igen och kan se en Skulltula på bergsväggen bakom. Detta är i det nordöstra hörnet av själva högkvartersområdet.

Haunted Wasteland - 9

Desert Colossus - 3

- Nära ingången till Spirit Temple finns ett Magic Beans-hål. Fånga en Bug och släpp ner den här. Du måste ha lärt dig Spirit's Requiem som vuxen. (barn)
- I en av de tre palmerna i den södra delen sitter en. (vuxen, natt)
- Det finns en kulle i nordöst där en Skulltula sitter. Använd Hookshot eller flyg dit med Magic Beans-blomman. (vuxen, natt)

Haunted Wasteland - 1

- I stenstrukturen där du träffar spöket som guidar. Hoppa ned till källaren. (vuxen)

Spirit Temple - 5

- I rummet (E) med en massa fladdermöss och en gallervägg på 1F. (barn)
- På klätterväggen (F) mellan 1F och 2F. Nja, på andra sidan av den. (barn)
- I hallen (I) i sydvästra delen av 3F, ovanför dörren.
- I rummet (L) med de rullande stenarna på 1F. Spela Song of Time. (vuxen)
- I stora rummet med statyn (G) ska du klättra upp på västra sidan och du kan se en Gold Skulltula på andra sidan. Spela Scarecrow's Song och använd Longshot för att komma åt den. (vuxen)

Spirit Temple (Master Quest) - 5

Endast vuxen

- I rummet (H) längst åt väster på 3F, det med en massa eld. Flytta blocket närmast ingången till solljuset och ett block dyker upp nära taket. Använd Longshot för att komma upp och skjut tulan därifrån.*
- I rummet (Q) med en massa sand på 1F. Klättrar i taket.*
- I det nordöstra rummet (S) på 1F. Massor av Big Skulltulas finns här. Spela okarinamelodier i cellerna i rummet innan.*
- I nordöstra rummet (W) på 4F. Locka Iron Knuckle att slå sönder tronerna.*
- Som ovan (W).*

*För dessa Gold Skulltulas, se Master Quest Dungeons-sektionen. Andra halvan av templet går ut på att hämta dessa.

Hylia Lakeside - 10

Lake Hylia - 5

- På en ö längst åt sydöst. (barn, natt)
- Bakom labratoriet, på brosidan. Bumerangen krävs. (barn, natt)
- Framför labratoriet finns ett Magic Beans hål. (barn)
- Gå in i labratoriet och sätt på dig Iron Boots för att nå botten av bassängen. Rulla på lådan för en skulltula. (vuxen)
- Ovanpå trädet på ön du warpar till sitter en. Använd Longshot för att komma upp. (vuxen, natt)

Water Temple - 5

Endast vuxen

- I rummet längst åt sydväst på 1F (I). Håll B-knappen intryckt för en virvelattack på kristallswitchen bakom gallret. Hugg med Biggoron Sword funkar me.
- I rummet med floden och virvlarna på 2F (P). I centrum. Använd Iron Boots och Hookshot.
- I rummet med rullande stenar på 1F (Q). Där stenarna rullar ut, nära Big Key
- I det stora rummet med konstiga hissar i vattenfall på 3F (M). Långt ut på väggen. Longshot krävs.
- I det höga tornet på 3F (J). Högst upp i tornet. Longshot krävs.

Water Temple (Master Quest) - 5

Endast vuxen

- I rummet (J) längst åt nordväst på 1F/B1. I sydvästra hörnet, nära taket.
- I rummet (a) längst åt söder på 1F/B1. Använd Scarecrow's Song för att komma över till andra plattformen och Fire Arrow på facklorna för att dra upp gallret. Tulan sitter i taket i cellen.*
- I rummet (b) näst längst åt nordöst på 1F/B1. Bakom gallret i låda. Du måste gå runt.*
- I rummet (f) åt söder på 2F. Sätt vattennivån på 2F och använd Din's Fire på facklan bakom gallret.*
- I rummet åt väster på 2F.*

*För dessa Gold Skulltulas, se Master Quest Dungeons-sektionen. Andra halvan

av templet går ut på att hämta dessa.

Hyrule Field - 2

Hyrule Field - 2

- Bomba trädet allra längst åt nordost. Du finner du ett hål med en Big Skulltula. En Gold finner du högt upp bakom. Bumerang krävs. (barn/vuxen)
- Nära ingången till Gerudo Valley i västra delen finns en stencirkel. Sätt en bomb i denna stencirkel och ett hål öppnar sig. Är du vuxen måste du dessutom slå sönder en brun sten med hammaren. Bränn nätet med Din's Fire och du finner Skulltulan högt upp bakom kon. Bumerang krävs. (barn/vuxen)

Kakariko Village - 16

Bottom of the Well - 3

Endast barn (för mer info, se Walkthrough)

- I det vänstra, låsta rummet (K) i fängelset på B1.
- I det högra, låsta rummet (L) i fängelset på B1. Använd Lens of Truth för att se bron.
- Bakom gallret vid slemhögslignande fienden i den östra korridoren (A) på B1. Du måste gå genom det nordöstra rummet (J) för att komma hit.

Bottom of the Well (Master Quest) - 3

Endast barn (för mer info, se Walkthrough)

- På B3 (D), längst bort i den nordvästra gången.
- Tryck på switchen i den vänstra cellen i stora rummet (A) på B1. Gå in i rummet (J) som öppnades och flytta på gravstenen.
- Längst bort i det västra rummet (L) på B1. Du finner nycklar i det sydöstra rummet (H) på B1 eller i det östra rummet (B) inuti det stora rummet (A).

Graveyard - 2

- Nära västra gravraden finns ett Magic Beans-hål. (barn)
- På östra väggen krälar en ganska högt upp. (barn, natt)

Kakariko Village - 6

- Rulla på trädet nära ingången. (barn, natt)
- På byggarbetsplatsen nära centrum. (barn, natt)
- Bakom Skulltula-huset i centrum. (barn, natt)
- Nära porten till Death Mountain Trail, på ett hus. (barn, natt)
- På stegen till utkikstornet, använd slangbellan. (barn, natt)
- Ovanpå Impas hus i södra delen. Ställ dig vid väderkvarnen, använd Hookshot för att komma upp på det nya pilbågsspelhuset och skjut dig därifrån till Impas hus. (vuxen, natt)

Shadow Temple - 5

Endast vuxen

- I sydöstra rummet (J) på B3. Bakom gallerdörren, samla alla vita rupier.
- I rummet (K) med två spiksaker som faller på B4. Du finner den i en cell.
- I rummet (M) med en ihålig döskalle på B4. Krälar bakom skallen.
- I östra delen av rummet (Q) med båten. Spela Scarecrow's Song från båtkajen.
- I rummet (T) med tre döskallar på B4, längst väster. Krälar bakom skallarna.

Shadow Temple (Master Quest) - 5

Endast vuxen, endast på B4

- I rummet (K) med två spiksaker som faller, du finner den i en cell.
- I rummet (O) med fyra ReDeads, intill rummet med fläktar.
- I rummet (P) innan båtrummet, spräng en jordhög med bomb.
- I båtrummet (Q), bredvid statyn du använder som bro.

- I rummet (V) innan bossen. Stå höger om bossdörren.

Kokiri Forest - 7

Inside the Deku Tree - 4

Endast barn

- På 3F, i samma rum som kompassen (6) finner du en bakom en liten skattkista
- I första rummet (7) på B1 finner du en på klätterväggen som leder upp till 1F. Använd slangbellan.
- I samma rum finner du en där vattnet har sitt utlopp. Besegra den med slangbellan och ta medaljen genom att hoppa från avsatsen bredvid.
- Från det nordvästra rummet på B1 (11) ska du tända eld på nätet som pekar mot nordväst. Spräng sedan väggen här med en bomb och gå in i nästa rum. Där (12) finner du Skulltulan. OBS! Du kan endast göra detta efter Dodongo's Cavern.

Inside the Deku Tree (Master Quest) - 4

Endast barn

- Precis bredvid kistan med kartan på 2F (2) står en låda. Rulla in i denna.
- I rummet (6) där du får kompassen på 2F, det finns ett par stenar vid en klättervägg. Spela Song of Time och ett block dyker upp. Klättra upp på det och bomba stenarna därifrån. Eller använd Bombchu och låt en springa uppför väggen. Bakom stenarna ligger skulltulan och bumerangen är ett måste.
- I rummet (11) med en massa gravstenar. Spela Song of Time och block kommer forma en trappa upp till skulltulan. Bumerangen är ändå ett måste.
- I rummet (12) nordväst om ovan. Använd Deku Nuts på ägg och Deku Baba och bumerangen är ett måste. För att komma in i rummet ska du ställa dig på switchen i föregående rum och sedan tända en Deku Stick på en fackla. Bränn sedan ned nätet som täcker dörren.

Kokiri Forest - 3

- Bakom affären i nordöst finner du ett Magic Beans-hål. (barn)
- Bakom Know-it-all brothers hus i sydvästra delarna. (barn, natt)
- Ovanpå tvillingarnas hus i sydöstra delarna. (vuxen, natt).

Lon Lon Ranch - 4

Lon Lon Ranch - 4

Endast barn

- Gå till det enda trädet, det nära bostads huset och rulla på det.
- Titta upp mot ett av husets fönster i norra delen. Bumerang krävs. (natt)
- Bakom hästhagen, på ett skjul. Ganska nära centrum. (natt)
- På sydvästra väggen, ganska nära tornet. Bumerang krävs. (natt)

Lost Woods - 9

Forest Temple - 5

Endast vuxen

- I första rummet (A). Klättra uppför klätterväggen så hittar du den.
- I det stora centrala rummet på 1F (B). Nära den nordligaste dörren.
- I rummet (D) nordväst om ovannämnda. Du finner den ovanför stenpelarna, men du kan endast nå platsen om du går från den nordvästligaste rummet på 2F (P)
- I rummet (H) nordost om det centrala rummet. Använd Hookshot för att komma upp till kistan så hittar du Skulltulan i närheten.
- I det enda rummet på B2 (V). Skjut på väggarna tills du hittar facket med en vanlig Skulltula. Du finner den gyllene på väggen här.

Forest Temple (Master Quest) - 5

Endast vuxen

- I den första korridoren på 1F finner du en precis ovanför en av dörrarna.
- I det sydvästra rummet (D) på 1F, längst ner på golvet, i hörnet åt vänster.
- I den västra trädgården (F) på 1F, ovanför brunnen.
- I den östra trädgården (J) på 1F, ovanför dörren.
- I östra delen av brunnen (K) på 1F.

Lost Woods - 3

- Gå vänster två gånger och du finner ett Magic Beans-hål. (barn)
- Gå höger, vänster, höger, vänster och vänster. Du når ett ruttet träd och ett Magic Beans-hål. (barn)
- Samma hål som det precis ovan. Plantera Magic Beans och återvänd som vuxen så leder växten dig till en Gold Skulltula. (barn, vuxen, natt)

Sacred Forest Meadow - 1

- Direkt öster om hålet där du hittar en fekälla, högt på väggen. (vuxen, natt)

Market - 4

Ganon's Castle - 1

- Lite höger om bron som leder in i slottet. Du finner den dold på en pelare. (vuxen)

Hyrule Castle - 2

Endast barn

- Rulla på trädet närmast Market.
- Spela Song of Storms vid trädet som är närmast slottet, inom borggården. Använd bomber för att spränga de tre väggarna. Bumerangen krävs.

Market - 1

- I vaktstugan där det finns en massa krukor vid vindbryggan. Krossa en låda. (barn)

Zora's Domain - 15

Ice Cavern - 3

Endast vuxen

- I rummet med issablar (B) finner du en ovanför några istappar.
- I rummet längst åt sydöst (D) finner du en bakom en pelare nära taket.
- I rummet längst åt nordväst (E) sitter en på den sydöstra väggen.

Ice Cavern (Master Quest) - 3

- I nordöstra rummet (D), i röd is. Spela Song of Time där Navi är grön, ställ dig på blocket som dök upp, spela Song of Time igen och använd Blue Fire.
- I nordvästra rummet (E), spela Scarecrow's Song och använd Hookshot för att komma upp till fågelskrämman.
- I samma rum (E), skjut kristallswitchen precis ovanför ingången till rummet så försvinner höljet kring skulltulan.

Inside Jabu-Jabu's Belly - 4

Endast barn

- I rummet (5) på B1 med en liten bassäng som kan fyllas på med vatten. Du finner spindeln på en klättervägg här.
- I rummet (4) på B1 under det stora rummet med en massa hål i på 1F. Hoppa ned i hålet längst åt väster och du kommer landa i rum 4 bredvid två stycken Gold Skulltulas. Du behöver bumerangen för båda.

- Se ovan.
- I rummet (17) precis innan bossen. Du hittar den på den vänstra klätterväggen, långt ner.

Inside Jabu-Jabu's Belly (Master Quest) - 4

Endast barn

- I rummet (4) längst åt öster på B1, spela Song of Time för att flytta block.
- I rummet (8) nordvästra rummet på 1F, bomba sten och tryck på switchen. En vattenstråle bär dig mot taket där du ska spela Song of Time. Hoppa över till blocket som dyker upp och spräng stenen för skulltulan. Hoppa mot medaljen.
- Från det centrala rummet på B1 (3) ska du gå sydväst (11). I detta rum ska du besegra alla fiender. Först två Stingers i bassängen och sedan tre osynliga fladdermöss. Använd Lens of Truth eller simma runt och använd Z/L-fokusering för att upptäcka dem. En finner du längst med östra väggen så den är lätt att träffa. Den andra finner du i nedersta vänstra hörnet på väggen där skulltulan sitter och den sista sitter ett par decimeter höger om samma vägg. Ett torn dyker sedan upp så att du kan klättra upp till skulltulan.
- I rummet innan bossen på 1F (14), klättra uppför klätterväggen och du finner denna krälände snusksak bakom en vägg. Du måste använda bumerangen och det krävs kirurgisk precision för att träffa den. Ställa dig åtta-nio steg ifrån väggen mot skulltulan och sikta sedan bumerangen strax till vänster om väggen. Försök ha samma höjd som skullulan och justrera efterhand för att få perfekta kast. Jag träffade bäst när det var precis så att jag inte hörde kräländet av den.

Zora's Domain - 1

- När stället är fruset ska du springa upp till vattenfallets utlopp. Titta lite åt vänster och du borde kunna se en skulltula. (vuxen, natt)

Zora's Fountain - 3

- Längst bort i sydöstra hörnet. Rulla på trädet. (barn)
- Klättra upp på stocken strax söder om ingången. Du finner den på väggen och bumerangen krävs. (barn, natt)
- I sydöstra hörnet finns också en grå sten. När du fått Silver Gauntlets ska du lyfta på stenen och sedan spränga den mindre stenen därunder. Hoppa ned i hålet och använd Lens of Truth för att se alla fiender. Skulltulan finner du i slutet. (vuxen, natt)

Zora's River - 4

- Rulla på trädet nära Hyrule Field. (barn)
- Nära Zora's Domain finns en stege. Här finner du en. (barn, natt)
- Klättra uppför stegen till platån nära centrum. Här finner du två hål. En Skulltula krälar på väggen strax till höger om det ena. (vuxen, natt)
- Ganska nära Zora's Domain finner du en Gold Skulltula högt upp på en vägg. Longshot krävs. (vuxen, natt)

15.0 Feer

I Ocarina of Time finns det två olika typer av feer. Dels Stora Feer (Great Fairies) och dels små feer i källor. I denna avdelning beskriver jag var du hittar alla stora feer och vad du får av dem samt var du hittar alla källor med små.

Great Fairies - Stora Feer

Stora groteska feer som du finner i grottor här och var i Hyrule. När du kommer in i en sådan grotta kommer du se en vacker källa med ett trekraftstecken framför. Spela Zelda's Lullaby så kommer den groteska feen fram. Då kommer du antingen få en uppgradering eller en magi.

Death Mountain Trail (barn/vuxen)

När du fått bomberna ska du promenera till toppen av Death Mountain Trail och du kommer se ugglan sitta däruppe och kuckelura. Sätt en bomb vid väggen till vänster om honom, promenera in i hålet och du kommer finna en stor fe som ger dig en magimätare och svärdtekniken (håll B-intryckt eller rotera kontrollspaken tätt följt av ett tryck på B-knappen). Denna, den första fe du besöker är Den Stora Fen av Makt.

Hyrule Castle (barn)

När du har fått magimätaren ska du tillbaka till slottet och bege dig till det sydöstra området av trädgården. Här finner du en sten vilken du ska spränga i luften med en bomb. Kryp in i hålet som döljer sig bakom och inkassera Din's Fire. Denna fe är Den Stora Fen av Magi.

Zora's Fountain (barn/vuxen)

Området där Jabu-Jabu ligger. Gå i land på den sydöstra strandplätten (när du klarat Dodongo's Cavern) och sätt en bomb vid den ljusa stenen. Gå in i den onaturligt stora grottöppningen och hälsa på fen som kommer ge dig Farore's Wind. Hon är förövrigt Den Stora Fen av Magi.

Death Mountain Crater (vuxen)

För detta måste du ha Megaton Hammer och således måste du ha varit i Fire Temple. Vid ingången till Goron City ska du gå lite till höger och du finner två bruna stenar som blockerar en ingång. Slå sönder dem med hammaren och kliv in. Du får dubbel magimätare av denna fe som är Den Stora Fen av Vishet

Desert Colossus (barn/vuxen)

Du kan inte komma hit förrän du fått Longshot och Lens of Truth, tänk på det. När du når området ska du gå till det sydöstra hörnet där du borde kunna hitta en spricka i bergsväggen. Spräng med bomber och du får meningslösa Nayru's Love. Fen här Den Stora Fen av Magi.

Ganon's Castle (vuxen)

Denna fe kan du först besöka mycket sent i spelet och du måste ha tagit guldhanskarna inne i Ganon's Castle först. När du har dem ska du gå till "slottsträdgården" och följa stigen mot öster för att längst bort hitta en helt enorm sten. Kasta bort den och besök fen för att göra alla dina hjärtan dubbelt så starka. Detta är Den Stora Fen av Mod.

Fairy Fountains - Fekällor

Dessa platser är mycket viktiga. Har du en tom flaska kan du fånga en fe i den och sedan använda den för att få upp din energi. När du dör kommer fen också hjälpa dig och hindra dig från att få Game Over. Feer kan införlivas på två andra sätt. Antingen kan de köpas i magiaffärer för 50 rupier eller också kan du spela Zelda's Lullaby framför en enögd staty. Det dyker också upp en fe om du spelar Sun's Song när Navi ibland blir grön (t. ex på vid flaggan på Death Mountain Trail). Denna fe kan du inte förvara i flaska utan den helar bara dig

Gerudo's Fortress (vuxen)

Väldigt centralt kan du hitta två par lådor nära två ingångar. Här någons kommer kontrollen darra om du har Stone of Agony. Spela Song of Stoms och ett hål kommer dyka upp.

Graveyard (barn/vuxen)

Kyrkogården alltså. Flytta på den stenen som det växer blommor framför (inte den som tillhör Dampé när du är vuxen). Spräng väggen nere i graven och du kommer att få tillgång till en fekälla.

Hyrule Field (barn/vuxen)

Lite svårt att beskriva. Gå till den nordvästra spetsen av fältet, alltså väster om slottet och dess stad. Här rinner en flod vilken du ska korsa. Spräng sedan stenen därbortom och du kommer ned till en fekälla.

Sacred Forest Meadow (barn/vuxen)

Alltså området bortom Lost Woods, där Saria lär dig Saria's Song. Du finner denna precis innan du går in i den trånga gången som leder mot Forest Temple. Klättra uppför stegen så du hamnar ovanpå labyrinten. Hoppa sedan ned i hålet precis i närheten.

Zora's Domain (barn/vuxen)

På ön i basängen närmast ingången känner du ett darrande i handkontrollen. Använd bomber för att öppna hålet.

Zora's River (barn/vuxen)

På platån nära centrum av området. Du hittar stegen på baksidan vilken du kan nå enkelt om du är vuxen, men måste använda hönan i den västra delen om du är barn. På platån finner du en stor sten i en liten stenring. Spräng stenen med en bomb och du finner källan.

16.0 Alla minispel

I denna avdelning finner du ett tjugotal olika segment i Okarina of Time som jag vill kalla minispel. Jag har gjort denna avdelning eftersom att om du inte vet vad du får av ett visst minispel och kan inte klara av det, är det förstås svårt att veta vad du ska leta efter i guiden. Om det inte står strategier här hänvisar jag till var du hittar dem. Du kanske tycker att personen som står i Market och Kakariko och vill att du säljer honom något borde höra hit, men jag placerade personen i fråga i avdelningen om affärer. Har jag missat något minispel, hör av dig.

Spela okarina med Skallbarnen (barn)

Plats: Lost Woods, direkt höger

Kostnad: Inget

Belöning: Hjärtbit, rupier

Regler: Från ingången ska du gå höger en gång och sedan nedför stegen. Vid några stubbar står två skallpojkar så ställ dig på stubben mittemot och ta fram okarinan. Sedan ska du spela samma toner som de gör. Första gången blir det fem toner och du får en rupier; andra gången sex och du får fem rupier; tredje gången åtta toner och du får en hjärtbit. Gör om det och du får endast göra om den tredje gången vilket leder dig till tjugo rupier.

Strategi: Se bara till att koncentrera dig.

Träffa Deku Scrubs måltavla

Plats: Lost Woods, direkt höger

Kostnad: Deku Seeds

Belöning: Bullet Bag-uppgradering

Regler: Samma ställe som ovan (gå till höger direkt). Gå inte nedför

stegen utan titta rakt ut mot ett träd. Du borde kunna se en måltavla (en trumma) som hänger från en gren. Ta fram slangbellan och träffa den tre gånger mitt i prick. Siffrorna 100 måste dykt upp tre gånger efter varandra. Grejar du detta kommer en Deku Scrub fram och gör att du kan bära mer ammunition till din slangbella.

Strategi: Inga problem - du får ju skjuta så mycket du vill.

Skjutbanan (barn, dag)

Plats: Market, huset med piltavla

Kostnad: 20 rupier

Belöning: Bullet Bag-uppgradering, 50 rupier

Regler: Du skjuter med din slangbella och har 15 skott. Du ska träffa tio stycken måltavlor i form av rupier. Träffar du 0-7 av dessa förlorar du, träffar du 8-9 får du spela en gång till gratis och träffar du alla tio får du bära mer frön till din slangbella. Får du perfekt poäng fler gånger får du femtio rupier varje gång. Alla rupier dyker upp i förutbestämd ordning och stannar i ca fyra sekunder.

Strategi: Lär dig ordningen så att du inte blir förvirrad. Det är mitt första tips. Utöver detta ska du satsa på att röra slangbellan så lite som möjligt. Följ inte efter den hoppande gröna rupiern eller de fyra flygande röda, utan skjut dem när de når mitten. Lugnt och sansat. Eftersom att det är lång fördröjning på slangbellan försök alltid ha ett frö på en gång. Alltså håll B-knappen och släpp den när du har en rupie framför. Håll dig kall och slösa inga bananer... jag menar frön.

Hundarna (barn, natt)

Plats: Market

Kostnad: Inget

Belöning: Hjärtbit, fem rupier

Regler: Gå till Market om natten. Har du inte Sun's Song kan du vänta på att solen går ned i Hyrule Castle. Om du i Market går till Back-alley (gränden) ska du in i ett av husen. Du kommer hitta en ganska kraftig dam som tappat bort sin hund. Du ska leta rätt på den. I Market finns massor med hundar och går du nära en följer den efter dig. För att bli av med den ska du antingen gå fram till nyss nämnda dam eller gå ut till Hyrule Castle. Kvinnan förlorar sin jycke varje natt, så gör du om processen får du ynka fem rupier.

Strategi: För att hitta rätt hund, Richard, ska du gå till centrala delarna och undvik att få några hundar efter dig. Gå fram till den vita hunden som strosar runt under en kvinna som tittar ut ur sitt fönster. Detta är rätt hund. Ta med den till kvinnan.

Talons Super Cucco-spel (barn)

Plats: Lon Lon Ranch, efter Hyrule Castle

Kostnad: 10 rupier, 5 rupier

Belöning: Empty Bottle, Lon Lon Milk

Regler: Talon sitter i bostadshuset med massor av hönor. Tala med honom och du får spela ett spel för 10 rupier. Misslyckas du behöver du bara betala hälften. När det börjar har du 30 sekunder på dig att lyfta tre Super Cuccos Talon, vilka han kastar in bland resten av hönorna. Det räcker med att lyfta rätt höna. Vinner du får du först svara på om du vill gifta dig med Malon. Då detta är ett skämt spelar det ingen roll vad du säger. Däremot får du en tom flaska med Lon Lon Milk. Vinner du igen får du Lon Lon Milk om du har en tom flaska. Dessutom får du chansen att köpa Lon Lon Milk för 30 rupier efter att du klarat spelet en gång.

Strategi: Han kastar en strax till höger om sig själv, en borta vid halmstacken och en nära dörren. Vänder du dig om snabbt kan du åtminstone se den som hamnar på Talons högra sida.

Hämta hönor (barn, dag)

Plats: Kakariko Village, kvinnan i sydöstra hörnet

Kostnad: 0

Belöning: Empty Bottle, 50 rupier

Regler: Vid en hönshage står en kvinna som ber dig hämta sju hönor. Kasta in alla i hagen och tala med henne så får du en Empty Bottle (tom flaska). Hämta dem igen och du får 50 rupier.

Strategi: Läs sektionen om de tomma flaskorna eftersom detta inte är något riktigt minispel.

Dampés grävtur på kyrkogården (barn, natt)

Plats: Graveyard mellan klockan 18:00-21:00 på natten.

Kostnad: 10 rupier

Belöning: Rupier och Hjärtbit

Regler: Dampé går långsamt runt kyrkogården. Talar du med honom och ber honom gräva så gräver han på platsen. Står han på en stenplatta finns det aldrig någonting där, men jämt på jordhögar med ett undantag: det finns dubbla jordhögar och en av dessa är alltid tom. Föremålen i jordhögarna är helt slumpmässiga och allt nollställs då han gått ett varv.

Strategi: Det finns ingen riktig strategi - bara tur. Se till så att du har gått om pengar och fortsätt spela tills du hittar hjärtbiten. Dampé kan behöva gå många varv runt kyrkogården, men för mig brukar det bara ta två. Kämpa på bara.

Bomba den stora krukan (barn)

Plats: Goron City på bottenvåningen, tänd facklorna

Kostnad: En bomb per kast eller bomb flowers

Belöning: Hjärtbit, rupier, bomber

Regler: För att få krukan att börja snurra ska du tända alla facklor på nedersta planet. I Darunias rum brinner en fackla. Använd Deku Stick på den och ta med elden till de andra facklorna. Stå på näst nedersta våningen och kasta bomber i själva krukan. Längre bort hittar du en Bomb Flower om du får slut på bomber. När du kastat en bomb i krukan kommer den långsamt stanna. Visar den ett argt ansikte får du tre rupier, ser den nöjd ut får du några bomber och ser den riktigt lycklig ut får du många rupier och en hjärtbit.

Strategi: Kasta bomb i när den är ganska nära dig. Lär dig timingen. Du kan ju alltid försöka "sikta" på rätt ansikte, men jag tycker det fungerar alldeles utmärkt med att slumpmässigt kasta. Tids nog får du ju hjärtbiten.

Bombchu Bowling (barn)

Plats: Market, efter Dodongo's Cavern

Kostnad: 30 rupier

Belöning: 1 Bomb, 10 Bombchus, Bomb Bag-uppgradering, Hjärtbit, 50 rupier

Regler: Först måste du betala, sedan får du reda på belöningen. Denna är slumpmässig, så spela tills du får önskat föremål. Du har tio Bombchus och du ska träffa tre stycken måltavlor. Undvik hinder. Det är tillåtet att använda väggarna.

Strategi: Det är som sagt tre stycken måltavlor. Den första är mycket enkel. Ställ dig i mitten och rikta dig rakt fram. Släpp Bombchu precis efter att den taggiga saken flyttat på sig. Den andra är lite svårare, men också den enkel bara du kan tekniken. Den dyker antingen upp vid någon av sidorna eller mitten och en höna

strövar omkring. Ifall den dyker upp i mitten ska du göra som för förra tavlan fast se till så att hönan befinner sig en bit däri-från. Dyker den upp åt höger ska du ställa dig precis i mitten och sedan vrida dig mycket, mycket lite åt höger. Det ska knappt vara märkbart och bara ett snäpp. Rör snabbt, mycket löst åt höger på kontrollspaken eftersom att du annars vänder dig helt. Har du rört dig så här lite och hönan inte befinner sig i vägen är det bara att avfyra och du borde träffa. Rättare sagt, du kommer träffa. Står tavlan åt vänster ska du göra samma sak, men förstås vrida dig åt vänster istället. Den sista tavlan är svårast. Den befinner sig alltid i mitten och en stor, nedrans höna står ofta i vägen. Jag har två metoder åt dig. Den första går ut på att du ska stå i mitten och rikta dig rakt fram. Släpp Bombchu när taggsaken gått förbi, när mittersta hönan håller sig borta och när den stora hönan är på väg bort från mittenpositionen. Denna höna är mycket nyckfull så det finns inga garantier. Den andra metoden är svår att lära sig, men mycket mer säker. Ställ dig i vänstra hörnet och vrid dig sedan knappt 45 grader åt höger. Detta motsvarar ungefär tre snäpp på kontrollen. Avfyrar du från rätt vinkel kommer Bombchu rida på väggen och träffa målet. Du kommer snart lära dig hur den rätta vridningen ser ut. Därefter har du vunnit. Grattis!

Dykspelet (barn)

Plats: Zora's Domain, ovanpå vattenfallet

Kostnad: 20 rupier

Belöning: Silver Scale, Rupier

Regler: Tala med Zoran ovanpå vattenfallet. Hämtar du alla fem rupier (som du får behålla) inom en halv minut får du Silver Scale. Denna är nödvändig för att avancera i handlingen. Försöker du spela igen får du helt enkelt samla så mycket rupier som möjligt på femtio sekunder och det spelar ingen roll om du tar alla eller ej. Summan varierar ganska kraftig. Ett tiotal rupier sprids ut. De flesta eller alla är blå, en eller ett par kan vara gröna och ofta finns det en röd med också. Väldigt sällan dyker den upp en orange. Den är värd 100 rupier. Håll A-knappen intryckt för att dyka.

Strategi: Det finns inte mycket att säga. Hoppa från vattenfallet, det är det självklara. Försök ta rupier systematiskt, alltså ta de närliggande. Detta är bara ett sätt att tjäna pengar när du hämtat Silver Scale och hämta detta föremål är inte svårt.

Maskspelet i Lost Woods (barn)

Plats: Lost Woods, stället med ruttet träd och gräs

Kostnad: Inget

Belöning: Rupier, Deku Stick-uppgradering, Deku Nuts-uppgradering

Regler: I Happy Mask Shop i Market kan du låna masker. För att få tillgång till alla måste du ha klarat hela själva sidäventyret. Läs avdelningen om byteshandel och masker för mer info. Från Kokiri Forest ska du gå höger, vänster, höger, vänster och vänster för att nå detta ställe. I gräset finner du några fjärilar. I närheten av dessa ligger ett hål som du ska ned i. Ställer du dig framför plantorna kommer en massa Deku Scrubs-barn fram och konverserar. Därefter kan en av fem saker hända.

- De försvinner en efter en utan att ge dig något.
- Musiken som hörs i Hyrule Castles Courtyard spelas och du får mest gröna rupier, men oftast även ett par blå.
- Musiken som hörs i affärer spelas, alla börjar dansa och du får mest blå rupier, men oftast även ett par röda.
- De attackerar dig med nötter. Fly fort! De kan inte besegras!

- De skockas runt dig och efter en stund dyker ledaren upp och ger dig en uppgradering till antingen Deku Sticks eller Deku Nuts.

Allting är helt slumpmässigt och beror inte på vilken mask du har på dig. Detta gäller allt utom uppgraderingarna. För Deku Sticks-uppgraderingen ska du ta med Skull Mask och för Deku Nuts ska du använda Mask of Truth. Tyvärr finns det en bugg i N64-versionen och båda GameCube-versioner som kan göra det omöjligt för dig att få denna uppgradering. Jag vet inte alls hur du undviker detta, men jag vet att jag lyckats åtminstone en gång. Jag har uppgraderingen på en N64-fil och jag har den inte på en annan. Jag har den tyvärr inte på någon av mina GameCube-filer. Jag hoppas att du har mer tur än jag och naturligtvis är detta en skam för Nintendo. Särskilt att de inte tog bort buggen för GameCube-releaserna. Fy för dem. Får du inte uppgraderingen eller tagit dem båda kommer Deku Scrubs reagera slumpmässigt även på Skull Mask och Mask of Truth.

Strategi: Några strategier finns väl inte.

Grodorna (barn)

Plats: Zora's River (centrum)

Kostnad: Inget

Belöning: 2 Hjärtbitar, 250 rupier

Regler: Ställ dig på stocken där det sitter några grodor och ta fram Okarinan. Spelar du Song of Storms får du en hjärtbit. Spelar du Zelda's Lullaby, Epona's Song, Saria's Song, Sun's Song och Song of Time kommer alla grodor bli stora och du får spela en konsert med dem. Du får femtio rupier för varje groda som växer. Varje groda motsvarar an knapp på handkontrollen. Den lila=<, grå=^, gul=v, röd=>, blå=A. Tryck på den knapp vilken motsvarar grodan med en fluga ovanför huvudet. Trycker du fel eller för långsamt måste du börja om. Klarar du detta får du en till hjärtbit. Du kan spela med dem igen, men då är melodin alltid slumpmässig och du måste vara otroligt snabb. Jag har aldrig klarat det så jag vet inte vad som händer.

Strategi: Detta var ordningen då jag spelade och jag skulle tro att den är densamma för dig. A, <, >, v, <, >, v, A, v, A, V, >, <, A. Se till att lära dig detta och du får hjärtbiten i ett nafs. Är det inte så, försök bara spela tills du klarar det.

Skattkistespelet (barn, natt)

Plats: Market

Kostnad: 10 rupier

Belöning: Hjärtbit, rupier

Regler: I Market finns ett hus bara öppet på natten. Här inne ska du hasardspela. När du betalar från början får du en nyckel så att du kan komma in i nästa rum. Där får du välja på två skattkistor. En innehåller nyckel och den andra rupier. Fem sådana rum ska du igenom och sedan kommer du till hjärtbiten. Du får dock inte fortsätta om du inkasserar en rupie. Det två första rummen ger bara en rupie, de två nästföljande ger fem rupier och det sista innan målet ger tjugo. Klarar du spelet igen får du femtio rupier istället för hjärtbiten. Oddsens att du ska gå hela vägen under ett försök är så lite som 1,56 %. Det finns dock en annan metod. Ursäkta alla korta meningar.

Strategi: 1,56 % är inte mycket. Tittar du på skattkistan med Lens of Truth kan du se innehållet och därför lätt ta dig igenom alltihop. Du få Lens of Truth i Bottom of the Well som du kan nå efter att du klarat Forest Temple. Läs om detta under Spirit Medallion i Walkthrough.

Skjutbanan (vuxen)

- Plats: Kakariko Village
Kostnad: 20 rupier
Belöning: Quiver-uppgradering, 50 rupier
Regler: Gå till centrala huset med måltavla i byn. Detta är precis som skjutbanan när du är barn, men du använder pilbågen istället. Dessutom är måltavlornas ordning slumpmässig och du får förstas bära fler pilar om du klarar spelet. Tänk också på att pilbågen är mycket snabbare än slangbellan så anpassa dig efter detta.
Strategi: Som barn. Ta det mycket lugnt och försök lära dig hur du ska skjuta för att träffa. Rör kontrollspaken långsamt och följ inte efter rupier - skjut dem när de når mitten.

Tävla mot Dampé (vuxen)

- Plats: Graveyard, i en grav
Kostnad: Ett hjärta vid förlust
Belöning: Hookshot, hjärtbit, rupier
Regler: Gå till kyrkogården och till den västra raden gravstenar. Dra bort den längst ned med blommor och hoppa i. Här nere finner du Dampé, dödgravvaren. Följ efter hans spöke tills du når slutet och du får Hookshot första gången, en hjärtbit om du klarar det på en minut eller mindre och tjugo rupier i övriga fall. Blir du instängd förlorar du ett hjärta.
Strategi: Några tips är att du lär dig banan, att du alltid springer innerkurvor och att du snabbt trycker på L/Z i varje kurva så att du inte springer in i eldbollar. Det viktigaste är dock att du rullar i alla raksträckor. Gör du detta blir inte tidsgränsen några problem.

Ridtur (vuxen)

- Plats: Lon Lon Ranch, efter att du befriat Epona
Kostnad: 10 rupier, 50 rupier
Belöning: Hästen Epona
Regler: Tala med Ingo på hästranthen innan du fått Epona och du får erbjudandet att rida för 10 rupier. Väl i hästranthen finns det två sadlade hästar. Den ena är gråare medan den andra, Epona, är brunare. Epona kan du inte rida ifall du inte lärt dig Epona's Song (se okarina-melodier) som barn, eftersom att hon flyr så fort du kommer nära. Spela Epona's Song och hon blir from som ett lamm. Skillnaden mellan de båda hästarna är att Epona är mycket snabbare och kan hoppa över det höga hindret om hon tar god sats. Hoppa över ett hinder får du fem rupier. Hoppa över båda har alltså ridavgiften betalat sig. När din första ridsession har slutat och du provar igen, kan du rida fram till Ingo och tala till honom från hästryggen. Då erbjuder han dig ett race mot honom för 50 rupier. Observera att du måste sitta på Epona. Vinner du racet måste du köra en gång till och vinner du även då blir du belönad med Epona. Då kan du inte köra detta minispel längre. För att komma ut ur ranchen ska du galoppera mot någon av de lägre väggarna och samtidigt ge Epona många morötter.
Strategi: Se avdelningen om Hästen Epona.

Hästbanan (vuxen)

- Plats: Lon Lon Ranch, efter att du befriat Epona
Kostnad: Inget
Belöning: En ko
Regler: Rid till Lon Lon Ranch efter att du fått Epona och tala till Malon vid hästhagen medan du sitter på hästryggen. Du kommer du få rida två varv runt banan och du måste hoppa över alla hinder.

De lägsta kräver ingen fart, men du måste mata hästen för de högre. Klara det under femtio sekunder och du kommer få en ko levererad till ditt hus i Kokiri Forest. Spela Epona's Song vid den (såväl som andra kor) för att få Lon Lon Milk. Sätter du ett ännu lägre rekord spelar det ingen roll.

Strategi: Detta kan faktiskt vara ganska irriterande. Ibland vill bara inte Epona hoppa över hinder. A och O här är att du håller konstant hög fart, men att du samtidigt aldrig låter dina morötter ta slut helt och hållet. Då är de kört. Försök också hoppa ganska rakt över hindren. Hoppas du alltför snett spelar det ingen roll om du så rider i 240 knyck. Börja med att sätta Epona i galopp för det första höga hindret. Fortsätt hålla hög fart, men låt morötterna regenereras fram till serien av tre höga hinder. Det allra sista hindret runt banan tycks jämt vara nedrigt mot mig. Detta måste du forcera med hög fart och du får absolut inte komma för snett. Du bör också ha två-tre morötter kvar så att du kan accelerera till målrakan. Medan du håller hög fart på målrakan, se till så att du regenererar alla morötter. Gör likadant på andra varvet, men gör slut på morötterna på målrakan.

Horseback Achery Range (vuxen)

Plats: Gerudo's Fortress, efter att du räddat alla snickare

Kostnad: 20 rupier per omgång

Belöning: 1000 poäng = Hjärtbit
1500 poäng = Quiver-uppgradering

Regler: Du måste tala med föreståndaren medan du sitter på Epona. Epona kommer röra sig automatiskt ett varv runt banan och du har tjugo pilar som kan avfyras. Du får poäng för träffar. Du får 100 poäng om du skjuter sönder en kruka. 100 poäng om du träffar mitt i en måltavla, 60 poäng om du träffar utanför mitten och 30 poäng i utkanten. 2000 poäng är maxsumman. Spelet tar slut när Epona sprungit ett varv eller när du gjort slut på alla pilar.

Strategi: Detta handlar väldigt mycket om din skicklighet med både på häst, men jag ska delge dig mitt tillvägagångssätt. Under den första vändan bland krukorna struntar jag helt i måltavlorna. Istället satsar jag på att ha bort alla sju krukor för lättförtjänta 700 rupier. När du väl träffar en kruka är det bara att stå still och skjuta så träffas de andra också. Därefter kommer jag till den bortre måltavlan vilken jag avfyrar tre-fyra pilar mot när jag är någorlunda nära. På tillbakavägen satsar jag bara på måltavlorna även om jag har krukor kvar. Jag försöker satsa på tre-fyra pilar per tavla här också. På den allra sista tavlan skjuter jag snabbt bort de sista pilarna och hoppas på det bästa. På detta sätt kan jag relativt enkelt få runt 1800 och är övertygad om att du också kan.

Gerudos Träningcenter (vuxen)

Plats: Gerudo's Fortress, efter att du räddat alla snickare

Kostnad: 10 rupier

Belöning: Ice Arrow, rupier

Regler: Gå fram och tala med Gerudon som står framför en gallerport nära centrum av fortet. Betala för att komma in. I träningcentret fungerar det lite som en dungeon. Du ska samla massor av nycklar (nio stycken) och låsa upp alla dörrar som leder till skatten Ice Arrow. Överallt finner du dessutom massor av rupier. Detta är ganska utmanande och för att få alla nycklar måste du åtminstone hunnit få Silver Gauntlets från Spirit Temple.

Strategi: Se avdelningen om Gerudo's Training Ground.

Maraton (vuxen)

Plats: Gerudo Valley, i tältet
Kostnad: Inget
Belöning: Inget
Regler: När du räddat snickarna från Gerudo Fortress och bron är lagad kan du gå in i tältet här och tala med en maratonlöpare. Som barn kunde du se honom springa på Hyrule Field men nu tycks han dragit sig tillbaka. Hans rekord härifrån till bron i Lost Woods (ingången till Kokiri Forest) är 2:38. Säg att du vill tävla mot honom dit och han kommer ge dig försprång. Du kommer inte se honom under hela tävlingen, men oavsett hur snabb du är kommer du hitta honom vid Lost Woods bro, kaxig över att ha slagit dig med bara en sekund. Du får absolut ingenting förutom tiden uppskriven på tavlan i ditt Kokirihus. När du nästa gång tävlar mot honom är en sekund innan din tid hans bästa.

Strategi: Eftersom att det inte ger någonting har jag inte så mycket att säga. Använd Epona (tillåtet) och ställ henne rättvänd precis utan förmaratonlöparens tält. Ha sedan konstant hög hastighet och rid längst med Lon Lon Ranchs norra sida. Mer kan jag inte säga.

Spökjakt (vuxen)

Plats: Hyrule Field, Market
Kostnad: Pilar
Belöning: Big Poe = 50 Rupier, Poe = 10 rupier, 10x Big Poe = Empty Bottle
Regler: Rid på Epona på Hyrule Field och du kommer träffa gula spöken, Big Poes. Skjut två pilar på en och du kan gå fram och fånga den. Det finns tio stycken Big Poes på fältet och alla har bestämda platser. För varje sådan du lämnar till filuren i Markets vaktstuga får du 50 rupier. Ger du alla tio stycken till henne får du en tom flaska. I Graveyard och Hyrule Field till fots finner du vanliga Poe, dessa ger dig endast tio rupier.

Strategi: Se avdelningen om de tomma flaskorna.

Fiskedammen (barn/vuxen)

Plats: Lake Hylia
Kostnad: 20 rupier
Belöning: Rupier, hjärtbit (barn), Golden Scale (vuxen)
Regler & Strategi: Om detta finns det mycket att säga. Jag kommer inte gå otroligt djupt här utan mest berätta hur du får föremålen. Som barn måste du fiska upp en fisk på minst 10 pounds (9 kg) för att få hjärtbiten. Som vuxen måste du fiska en på åtminstone 16 pounds (7 kg) men dessa minimigränser kan gå ännu lägre. Allmänt stora fiskar ger dig fem rupier. För att få föremålet måste du gå till fiskaren och välja "Weigh my fish". För att fiska ska du gå fram till vattnet. Använd Z/L-fokuseringen för att titta på fiskar och tryck sedan på B-knappen för att kasta ut. Tryck på A-knappen för att dra in linan, tryck också på R-knappen för att dra in den snabbt. Med den analoga spaken eller B-knappen kan du dra i kastspöet för att lura till dig fisk. Försök göra detta lagom mycket. Fiskarna blir ointresserade om du gör det för lite och flyr om du tar i för mycket. När en fisk biter tag i betet måste du trycka nedåt på kontrollspaken samtidigt som du håller A-knappen intryckt för att dra in firren. När du nästan dragit in den, tryck åt vänster, nedåt eller höger för att få upp den ur vattnet. Detta kan du även göra under kampen. För att lättast fånga en stor fisk ska du försöka stå med åtminstone knäna i vattnet. Det verkar vara bäst. Förlorar en fisk intresset, kasta ut linan igen. När du är barn finner du en 10-pounds fisk ungefär vid den stora, centrala stocken som sticker upp ur vattnet. Den simmar lite i mitten av detta område. Lite vekare fiskar finner du vid de tre

pålarerna som sticker upp. När du är vuxen kan du hitta en 18-pounds fisk på samma ställe som 10-poundaren när du var barn. Ännu lite större fiskar finner du vid de tre stockarna. Det simmar nästan aldrig större fiskar nära strandkanten. De stora är alltid mycket svårflörtade, tänk på det. Jag har hört talas om att det finns ett sjunkande bete någonstans i dammen, men aldrig sett det. Med detta ska man kunna fånga tyngre fiskar sägs det. Det ska också finnas en mycket stor ål som dyker upp mycket sällan, men jag har då aldrig sett den heller. Maila mig om du har precis fakta om detta. Om du siktar riktigt noga kan du förresten fiska upp fiskarens mössa. Behåller du den för dig själv skiner hans flint för resten av spelet. ^^ Förresten, för att komma hit som vuxen måste du antingen ha klarat Water Temple, spela Scarecrow's Song i närheten eller använda Magic Beans-växten (nedan).

17.0 Magic Beans

Jo, dessa item fyller en ganska viktig roll i Ocarina of Tiem. Du kan endast köpa dem av den bleka mannen som sitter vid ett staket i Zora's River när du är barn. Den första bönan kostar 10 rupier, den andra 20 och så vidare. Den allra sista kostar hela 100 rupier så jag rekommenderar att du har den största plånboken (500) innan du försöker dig på det här. Som du förstår kan du endast köpa tio Magic Beans och som tur är finns det bara tio olika ställen att plantera dessa.

Ställen där du kan plantera dem ser ut som ljusbruna, kvadratiska fläckar med ett litet hål i. Gå bara fram till dessa och plantera en böna. Detta kan du endast göra som barn och när du kommer tillbaka till plantan som vuxen kommer den vara en stor växtplattform som kan föra dig till svåråtkomliga platser. I vissa buskar i små jordhålar kan du hitta Bugs (insekter). Förvara sådana i flaskor och släpp ut en över Magic Bean-jorden så kommer Gold Skulltulas krypa upp ur hålen på alla ställen utom i Zora's River. Nu följer alla platser där du kan hitta Magic Bean-jord.

Death Mountain Trail

Vid ingången till Dodongo's Cavern. Växten leder dig till hjärtbiten ovanför och fungerar som en genväg till övre delen av dödsberget.

Death Mountain Crater

När du lärt dig okarinavisan Bolero of Fire ska du som ung warpa dig hit och du kommer direkt se Magic Bean-jorden. Växten leder dig sedan till två hjärtbitar och den övre delen av kratern.

Desert Colossus

När du kan warpa dig till Desert Colossus i slutet av spelet kommer du hitta Magic Bean-jorden nära ingången till Spirit Temple. Leder dig till en hjärtbit och Gold Skulltula.

Gerudo Valley

Nedanför vattenfallet. Använd en höna för att flyga ner dit eller hoppa från bron. Du finner jorden nära en Gerudo och en kossa. Leder dig till en hjärtbit bakom vattenfallet.

Graveyard (Kyrkogården)

Söder om den västra gravraden. Leder dig till en hjärtbit i en låda.

Hylia Lakeside

Bredvid laboratoriet. Leder dig till fiskedammen innan Water Temple och till taket av laboratoriet för en hjärtbit.

Kokiri Forest

I nordöstra delen bakom affären. Växten leder dig bara till några rupier.

Lost Woods

Gå vänster två gånger och du kommer hitta jorden. Detta fungerar bara som en genväg till bron som leder till Hyrule Field.

Gå höger, vänster, höger, vänster och vänster och du kommer till ett gräsigt område med ett ruttet träd och Magic Bean-jord. Växten leder dig till en Golden Skulltula på våningen ovanför.

Zora's River

Bredvid nissen som säljer börnorna. Leder till en hjärtbit. Här kan du inte få en Golden Skulltula.

18.0 Affärer och Deku Scrubs

I denna avdelning finner du alla affärer, var de ligger och vad allting kostar. Precis allt kan du hitta ute i naturen, så du behöver inte ofta köpa saker. Jag listar även var alla Deku Scrubs finns och vad de säljer. Kanske lite onödigt, men visst är jag tuff. ^_^

Kokiri Shop - Kokiri Forest (barn/vuxen)

| | |
|-------------------------|-----------|
| Recovery Heart | 10 rupier |
| Arrow (10 stycken) | 20 rupier |
| Arrows (30 stycken) | 60 rupier |
| Deku Seeds (30 stycken) | 30 rupier |
| Deku Nuts (5 stycken) | 15 rupier |
| Deku Stick (1 styck) | 10 rupier |
| Deku Shield | 40 rupier |
| Deku Nuts (10 stycken) | 30 rupier |

Bazaar - Market (barn), Kakariko Village (vuxen)

| | |
|-----------------------|-----------|
| Arrows (30 stycken) | 60 rupier |
| Arrows (50 stycken) | 90 rupier |
| Deku Stick (1 styck) | 10 rupier |
| Arrow (10 stycken) | 20 rupier |
| Bombs (5 stycken) | 35 rupier |
| Recovery Heart | 10 rupier |
| Hylvian Shield | 80 rupier |
| Deku Nuts (5 stycken) | 15 rupier |

Potion Shop - Market (barn, dag), Kakariko Village (vuxen, dag)

| | |
|-----------------------|------------|
| Fish | 200 rupier |
| Bottle Bug | 50 rupier |
| Poe | 30 rupier |
| Deku Nuts (5 stycken) | 15 rupier |
| Blue Fire | 300 rupier |
| Fairy's Spirit | 50 rupier |
| Green Potion | 30 rupier |
| Red Potion | 30 rupier |

Happy Mask Shop - Market (barn, dag)*

| | |
|---------------|-----------|
| Spooky Mask | 30 rupier |
| Keaton Mask | 10 rupier |
| Bunny Hood | 50 rupier |
| Skull Mask | 20 rupier |
| Zora Mask | Gratis |
| Goron Mask | Gratis |
| Gerudo Mask | Gratis |
| Mask of Truth | Gratis |

* Ingår i maskäventyret som bar. Se speciell avdelning i guiden för detta.

Bombchu Shop - Market, gränden (barn, natt)

| | |
|------------------------|------------|
| Bombchus (20 stycken)* | 180 rupier |
| Bombchus (20 stycken)* | 180 rupier |
| Bombchus (20 stycken)* | 180 rupier |
| Bombchus (20 stycken)* | 180 rupier |
| Bombchus (10 stycken)* | 100 rupier |
| Bombchus (10 stycken)* | 100 rupier |
| Bombchus (10 stycken)* | 100 rupier |
| Bombchus (10 stycken)* | 100 rupier |

* Ej oändligt antal

Goron Shop - Goron City (barn/vuxen)

| | |
|--------------------|------------|
| Recovery Heart | 10 rupier |
| Recovery Heart | 10 rupier |
| Red Potion | 40 rupier |
| Goron Tunic | 200 rupier |
| Bombs (10 stycken) | 50 rupier |
| Bombs (30 stycken) | 120 rupier |
| Bombs (5 stycken) | 25 rupier |
| Bombs (20 stycken) | 80 rupier |

Zora Shop - Zora's Domain (barn/vuxen)

| | |
|-----------------------|------------|
| Red Potion | 50 rupier |
| Arrows (50 stycken) | 90 rupier |
| Fish | 200 rupier |
| Deku Nuts (5 stycken) | 15 rupier |
| Arrow (10 stycken) | 20 rupier |
| Arrows (40 stycken) | 60 rupier |
| Zora Tunic | 300 rupier |
| Recovery Heart | 10 rupier |

Potion Shop - Kakariko Village (vuxen)

| | |
|--------------|------------|
| Blue Potion* | 100 rupier |
|--------------|------------|

* Denna affär ligger bakom vanliga Potion Shop

Du kan inte köpa Blue Potion förrän du har gett föreståndaren en Odd Mushroom, en del av Byteshandeln man genomför som vuxen.

Carpet Merchant - Haunted Wasteland

| | |
|-----------------------|------------|
| Bombchu (10 stycken)* | 200 rupier |
|-----------------------|------------|

* Efter att du tagit dig över sandfloden kan du snart se en skylt som visar var affären ligger. Du måste då ha Hover Boots för att komma över till hans matta och han talar inte om vad han säljer.

Sälj i Market (barn), Kakariko (vuxen)*

| | |
|-----|-----------|
| Bug | 50 rupier |
|-----|-----------|

Fish 100 rupier

Blue Fire 150 rupier

En liten kille som dunkar ser mycket nervös ut. Visa honom något av föremålen ovan och han köper dem. Detta kan du tjäna väldigt mycket pengar. Samla fyra fiskar i Kakariko Village hål (bakom Potion Shop) och du får fyra hundra rupier jättefort.

Deku Scrubs

Jag gillar Deku Scrubs. Trots att de är snikna bastarder som först attackerar dig och sedan försöker sälja dig hutlöst dyra prylar, så gillar jag dem. Det måste bero på Majora's Mask. Här får du reda på vad var och en av dem säljer eller ger dig. Siffrorna för Deku Scrubs i Dungeons refererar till samma nummer som står i Walkthrough. Deku Scrub har en aggressiv släkting som heter Mad Scrub. Dessa skjuter fler nötter och de ger sig inte. De finns förresten bara i skogen.

| Föremål | Deku Scrub | Vanlig Affär |
|-------------------------|------------|--------------|
| Arrows (30 stycken) | 70 rupier | 60 rupier |
| Bombs (5 stycken) | 40 rupier | 25/35 rupier |
| Deku Nuts (5 stycken) | 20 rupier | 15 rupier |
| Deku Seeds (30 stycken) | 40 rupier | 30 rupier |
| Deku Shield | 50 rupier | 40 rupier |
| Deku Stick (1 styck) | 15 rupier | 10 rupier |
| Green Potion | 40 rupier | 30 rupier |
| Piece of Heart | 10 rupier | - |
| Red Potion | 40 rupier | 30 rupier |

Death Mountain Crater

- Som barn ska du gå till toppen av Death Mountain och in i Crater härifrån. Klättra nedför närmaste stege och du finner en Deku Scrub som säljer 5 Bombs för 40 rupier.
- Använd hammaren på stenen bredvid ingången till Goron City. Du finner tre Deku Scrubs. Den vänstra säljer 5 Deku Nuts för 20 rupier, den mittersta säljer 30 Arrows för 70 rupier och den högra säljer 5 Bombs för 40 rupier.

Desert Colossus

- När du fått Silver Gauntlets i Spirit Temple ska du lyfta på den stora stenen nära ingången. I hålet under säljer den vänstra Red Potion för 40 rupier och den högra Green Potion för 40 rupier.

Dodongo's Cavern

- I rum 1 på 1F. Säljer en Deku Shield för 50 rupier.
- I rum 6 på 1F. Säljer en Deku Stick för 15 rupier.
- I rum 16 på 2F. Säljer 5 Deku Nuts för 20 rupier.
- I rum 16 på 2F. Säljer 30 Deku Seeds/Arrows för 40/70 rupier.

Dodongo's Cavern (Master Quest)

- I rum 1 på 1F (vänstra). Säljer 30 Deku Seeds/Arrows för 40/70 rupier.
- I rum 1 på 1F (högra). Säljer en Deku Stick för 15 rupier.
- I rum 2 på 2F. Säljer en Deku Shield för 50 rupier.
- I rum 11 på 1F. Säljer en Red Potion för 40 rupier.

Gerudo Valley

- Spela Song of Storms precis bakom tältet när du är vuxen. Ett hål dyker upp med två Deku Scrubs. Den vänstra säljer en Red Potion för 40 rupier och den

högra säljer en Green Potion för 40 rupier.

Goron City

- Som vuxen ska du gå till den östra gången på översta våningen och du hittar ett lavafyllt rum. Spela Song of Time för att få fram ett block och ställ dig på det. Använd Longshot för att komma över. Du finner tre Deku Scrubs. Den vänstra säljer 5 Deku Nuts för 20 rupier. Den mittersta 30 Arrows för 70 rupier och den högra 5 Bombs för 40 rupier.

Hyrule Field

- Mitt i hagen nära Lake Hylia ska du lägga en bomb. Då öppnas ett hål där du finner en Deku Scrub som säljer dig en hjärtbit (japp) för 10 rupier.

Inside Jabu-Jabu's Belly

- I rum 6 på B2. Säljer 5 Deku Nuts för 20 rupees.

Inside the Deku Tree

- I rum 3 på 2F. Ger tips om rullning från höga höjder.
- I rum 8 på B1. Ger tips om hur man besestrar hans bröder på B2.
- På B2. Ger tips om hur man besestrar Gohma.

Inside the Deku Tree (Master Quest)

- I rum 7 på B1. Säljer en Deku Shield för 50 rupier.

Lake Hylia

- Flytta på gravstenen på ön i de västra delarna. Är du barn måste du prata med ugglan först. Du finner tre stycken Deku Scrubs. Den vänstra säljer 5 Deku Nuts för 20 rupier. Den mittersta 30 Deku Seeds/Arrows för 40/70 rupier och den högra 5 Bombs för 40 rupier.

Lon Lon Ranch

- I sydöstra hörnet finns ett öppet hål där det bor tre Deku Scrubs. Den vänstra säljer 5 Deku Nuts för 20 rupier, den mittersta säljer 30 Deku Seeds/Arrows för 40/70 rupier och den högra säljer 5 Bombs för 40 rupier.

Lost Woods

- Gå vänster två gånger. Säljer uppgradering till Deku Stick för 40 rupier. (barn)
- Gå höger en gång. Träffa mitten av hans måltavla tre gånger (100 poäng) så får du en uppgradering till Bullet Bag (Slingshot). (barn)
- Gå höger, vänster, höger, vänster, vänster och du finner två Deku Scrubs. Den ena säljer 5 Deku Nuts för 20 rupier, den andra en Deku Stick för 15. Bara när du är barn. (barn)
- Samma som ovan, men hoppa ned i hålet i gräset (vid fjärlarna). Sätt på dig en mask och olika saker kan hända. Använder du Mask of Truth eller Skull Mask kan du få uppgraderingar till Deku Sticks och Deku Nuts. Annars får du bara rupier, ingenting eller blir attackerad. Läs mer om detta i avdelningen Alla Minispiel. (barn)
- Spräng stenen i området innan Sacred Forest Meadow. Två Deku Scrubs. Den ena säljer uppgradering till Deku Nuts för 40 rupier och den andra säljer 30 Deku Seeds/Arrows för 40/70 rupier.

Sacred Forest Meadow

- Våldigt nära Saria och stället du warpar till. I sydöstra hörnet i detta lilla område ska du spela Song of Storms och du hittar ett hål med två Deku Scrubs. Den vänstra säljer en Red Potion för 40 rupier och den högra säljer en Green Potion för 40 rupier.

Zora's River

- Spela Song of Storms i stenringen i nordvästra delen. Du finner två i hålet.

Den vänstra säljer Red Potion för 40 rupier och den högra säljer Green Potion för 40 rupier.

19.0 Fiender

| Denna sektion är en komplett guide till alla fiender i spelet. Jag tar upp alla som är namngivna av Navi och så två stycken till som inte är det nära slutet av avdelningen. För alla beskrivningar finner du först namnet på fienden och sedan en presentation om hur den ser ut, vad den gör och hur man enkelt besestrar den. Du kan också läsa om hur mycket hälsa den har, hur mycket skada den gör och i vilka områden du finner den. Hälsa anges i hur många gånger du måste slå den med vanliga Kokiri Sword. I tabellen till höger kan du få du reda vilka attackvärden samtliga vapen har i spelet. Detta är dock in helt felfritt eftersom fiender ibland inte riktigt tycks förstå mitt system. "Skada" anges i hur många hjärtan av din energi fienden tar vid varje attack. Visserligen introduceras inga nya fiender i Master Quest, men det finns olika fiender i dungeons. Därför anger jag "(MQ)" när det är fienden finns i Master Quest-versions dungeon. Utanför dungeons är ju allt identiskt så där spelar det ingen roll. Även om alla bossar anges och beskrivs nedan bör du läsa i den kompletta Walkthrough för riktiga strategier. Slutligen, ursäkta det taskiga formatet här - jag insåg nackdelen med det alldeles försent. | Vapen | Skada |
|--|------------------------|-----------------|
| | ----- | ----- |
| | Deku Nut | Bedövande (1) |
| | Boomerang | Bedövande (1/2) |
| | Hookshot/Longshot | Bedövande (2) |
| | Ice Arrow | Fryser (2) |
| | Fairy Slingshot | 1 |
| | Giant's Knife (broken) | 1 |
| | Kokiri Sword | 1 |
| | Bomb | 2 |
| | Bombchu | 2 |
| | Fairy Bow | 2 |
| | Fire Arrow | 2 |
| | Deku Stick | 2 |
| | Light Arrow | 2 |
| | Master Sword | 2 |
| | Megaton Hammer | 2 |
| | Kast med kruka | 2 |
| | Biggoron Sword | 4 |
| | Giant's Knife | 4 |
| | Din's Fire | 4 |

Amy - one of the Poe sisters

| | |
|---|--|
| En grön Poe som figurerar miniboss i Forest Temple. Använd skölden för att göra henne synlig eller vänta helt enkelt. Sedan skjuter du henne med pilar eller hugger henne med svärdet. Jag rekommenderar hoppattacker. Hon har tre andra systrar i Forest Temple. | Hälsa: 10 |
| | Skada: ½ |
| | Boplatser: Forest Temple, Forest Temple (MQ) |

Anubis

| | |
|---|---|
| En smal cylinderformad mumiesak som svävar i luften. Mycket sällan skjuter den eldbollar mot dig. Dessa fiender kan endast besestras med eld. Slå den med en brinnande Deku Stick, skjut den med en eldpil eller slakta den med Din's Fire. | Hälsa: 2 |
| | Skada: ¼ |
| | Boplatser: Spirit Temple, Spirit Temple (MQ), |

Armos

| | |
|---|--|
| En liten stenriddare. Vissa av dessa är bara statyer som du kan knuffa på. Andra blir levande så fort du rör vid dem. Därefter följer de efter dig. Kokiri Sword, Sling | Hälsa: Se beskrivning |
| | Skada: ½ |
| | Boplatser: Dodongos Cavern, Spirit Temple, Dodongo's |

| | |
|---|--|
| <p>Shot och andra svaga vapen biter inte på dem. Hugga dem med Master Sword, Bombs eller starkare prylar gör så att de börjar snurra mot dig för att sedan explodera. Jag rekommenderar att du använder Deku Nut som faktiskt fungerar. Det finns större versioner som kan stå emot mästarsvärdet.</p> | <p>Cavern (MQ), Gerudo's Training Ground (MQ), Inside Ganon's Castle (MQ)</p> |
| <p>Baby Dodongo Miniversioner av de eldsprutande Dodonogos. Dessa kryper mot dig i fort, men så fort de blir slagna exploderar de efter några sekunder. Se upp för explosionen!</p> | <p>Hälsa: 1 Skada: $\frac{1}{4}$-$\frac{1}{2}$ Boplatser: Dodongos Cavern, Dodongo's Cavern (MQ), Spirit Temple (MQ)</p> |
| <p>Bari Stor, blå manetklump som dimper ner framför dig. Den attackerar med en propeller på undersidan och betar sig därför ganska nedrigt. Bedöva den med bumerangen eller dekunötter och attackera den sedan med svärdet. Då delar den upp sig till tre stycken Biris.</p> | <p>Hälsa: 2 Skada: $\frac{1}{2}$ Boplatser: Inside Jabu-Jabu's Belly, Inside Jabu-Jabu's Belly (MQ), Gerudos Training Ground (MQ)</p> |
| <p>Barinade En stor elak boss inuti Jabu-Jabu. Spring runt runt den för att undvika de elektriska attackerna och förlama den med bumerangen. Maneterna bör besegras snarast.</p> | <p>Hälsa: 13 Skada: $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$ Boplatser: Inside Jabu-Jabu's Belly, Inside Jabu-Jabu's Belly (MQ)</p> |
| <p>Beamos Statyer med ett roterande öga högst upp. Ser ögat dig skickar den iväg en laserstråle som förföljer dig tills du flyttar på dig. Kasta en bomb eller bombchu på den så exploderar den mesamma. Det finns också en stora version av Beamos. Denna måste ha två bomber eller chus. Efter första bomben blir den temporärt blind.</p> | <p>Hälsa: 2-4 Skada: 1 Boplatser: Dodongos Cavern, Bottom of the Well, Spirit Temple, Shadow Temple, Inside Ganon's Castle, Gerudo's Training Ground, Dodongo's Cavern (MQ), Spirit Temple (MQ), Shadow Temple (MQ), Inside Ganons Castle (MQ)</p> |
| <p>Beth - one of the Poe sisters En blå Poe som figurerar miniboss i Forest Temple. Använd skölden för att göra henne synlig eller vänta helt enkelt. Sedan skjuter du henne med pilar eller hugger henne med svärdet. Jag rekommenderar hoppattacker. Hon har tre andra systrar i Forest Temple.</p> | <p>Hälsa: 10 Skada: $\frac{1}{2}$ Boplatser: Forest Temple, Forest Temple (MQ)</p> |
| <p>Big Deku Baba Stor version av vanliga Deku Baba. Det är en riktigt stor sate, med dubbelt så mycket energi. Stå långt ifrån och se upp för dessa snabba utfall. Använd gärna dekunötter för att skada den snabbt.</p> | <p>Hälsa: 4-8 Skada: $\frac{1}{2}$ Boplatser: Kokiri Forest, Forest Temple, Inside the Deku Tree (MQ), Forest Temple (MQ)</p> |

Bigocto

En miniboss i Jabu-Jabu. Han ser ut som en stor Octorok och springer runt en taggig plattform. Bedöva honom med bumerangen så visar han sin känsliga bakdel, vilken du ska slå med svärdet. Lättast är att låta honom köra på dig och sedan attackera.

Hälsa: 4
Skada: ½
Boplatser: Inside Jabu-Jabu's Belly, Inside Jabu-Jabu's elly (MQ)

Big Poe

Stora gula varianter av Poe. Dessa dyker endast upp när du rider på Epona som vuxen. Det finns endast tio stycken av dem på Hyrule Field. När du besekrat en kan du förvara den i flaska och sedan ta med den till den konstiga filuren i Market. När du överlämnat en Big Poe till honom/henne är det borta för alltid.

Hälsa: 2 pilar
Skada: 0
Boplatser: Hyrule Field

Big Skulltula

En stor variant av vanliga Skulltula. Besegra den på samma vis, men var försiktig när du går nära den eftersom att den gärna snurrar. En hoppattack fungerar mycket bra.

Hälsa: 2
Skada: ½
Boplatser: Inside the Deku Tree, Forest Temple, Bottom of the Well, Shadow Temple, Zora's Fountain, Hyrule Field, Dodongo's Cavern (MQ), Forest Temple (MQ), Bottom of the Well (MQ), Spirit Temple (MQ), Shadow Temple (MQ), Gerudo's Training Ground (MQ)

Biri

En medelstor, blå manetsak som svävar omkring. Använd bumerangen eller dekunötterna för att bedöva den och döda den sedan med svärdet.

Hälsa: 1
Skada: ½
Boplatser: Inside Jabu-Jabu's Belly, Inside Jabu-Jabu's Belly (MQ), Gerudo's Training Ground (MQ)

Blue Bubble

En skalle omgiven av blå rök. Dumåste ta bort dess rök med skölden eller dekunötterna för att du sedan ska kunna skada den med svärdet.

Hälsa: 4
Skada: ½
Boplatser: Forest Temple, Forest Temple (MQ), Shadow Temple (MQ)

Blue Tektite

Blå spindlar som lever nära vatten. Dessa stygga åbåken bör du skjuta på håll eller lura upp dem på land för en jämnare strid. Var försiktig med dess hoppande.

Hälsa: 4
Skada: ½
Boplatser: Zora's River, Hylia Lakeside, Water Temple, Zora's Fountain, Hyrule Field, Ice Cavern (MQ)

Bongo Bongo

Bossen av Shadow Temple. Han ser ut som en mycket stor huvudlös... varelse. Med sina avkapade händer slår han på sin trumma. Använd

Hälsa: 34
Skada: 1-2
Boplatser: Shadow Temple,

Lens of Truth för att se honom och skjut händerna med pilbågen. Då kommer hans öga titta fram. Skjut ögat och slå honom sedan med svärdet.

Shadow Temple (MQ)

Dark Link

Links onda motsvarighet. Som mellanboss i Water Temple kan han vara den svåraste fienden i spelet. Det enda som tycks bita på honom är Biggoron Sword och Din's Fire. Vill du använda Din's Fire måste du ta med gott om magiåterställande medicin. Använder du Biggoron Sword gäller det att du sticker honom med det (tryck uppåt), då kan han inte försvara. Du måste använda Din's Fire tio gånger annars. Gör du en stickattack med mästarsvärdet kommer Dark Link nonschalant ställa sig på det. Det går dock att bese-gra honom med mästarsvärdet, men då får du bara hugga vanliga hugg mycket snabbt och bered dig då på att bli slagen många gånger.

Hälsa: 20

Skada: $\frac{1}{2}$

Boplatser: Water Temple,
Water Temple (MQ)

Dead Hand

Ett läskigt, blekt, odött monster. Den har sina händer runt omkring sig. När du kommer nära en hand grabbar han tag i dig och håller dig kvar tills han kommer nära. Tryck snabbt på valfri knapp för att komma loss. Stå nära honom och vänta tills han sänker sitt huvud. Slå till honom innan han hinner bita. Använder du Lens of Truth kan du se var han dyker upp nästa gång.

Hälsa: 10

Skada: $\frac{1}{2}$

Boplatser: Bottom of the
Well, Shadow Temple,
Bottom of the Well (MQ),
Shadow Temple (MQ)

Deku Baba

En köttätande växt vars huvud är blått. Den gör smygattacker så stå inte för nära utan vänta på dess drag och attackera sedan själv. Ibland ställer den sig i upprätt tillstånd och då räcker det med ett hugg. Vid sådana tillfällen får du alltid en Deku Stick annars får du mest Deku Nuts. Hoppattack med Kokiri Sword har ingen förstärkt effekt mot detta monster. Attackerar du roten av monstret på en gång fungerar däremot hoppattacken.

Hälsa: 1-2

Skada: $\frac{1}{2}$

Boplatser: Kokiri Forest
Inside the Deku Tree
Forest Temple, Bottom of
the Well, Inside the Deku
Tree (MQ), Dodongo's
Cavern (MQ), Forest
Temple (MQ)

Deku Scrub

Smått irriterande killar som gömmer sig i buskar och hoppar upp då och då för att attackera dig med nötter. Reflektera nötterna med din sköld eller ha ihjäl dem med projektilvapen eller dekonötter. Tänk på att inte gå för nära. När de är besegrade erbjuder dem dig att köpa prylar eller tips. Se avdelning "Affärer och Deku Scrubs" i denna guide.

Hälsa: 1

Skada: $\frac{1}{2}$

Boplatser: Nästan överallt

Dinolfos

Som Lizalfos men mer skyddade och dubbelt så starka. Attackera snabbt och använd skölden att undvika attackerna.

Hälsa: 12

Skada: $\frac{1}{2}$

Boplatser: Inside Ganon's

Castle, Gerudo's Training Ground, Spirit Temple (MQ)
Gerudo's Training Ground (MQ), Inside Ganon's Castle (MQ)

Dodongo

Ödleliknande sak som rör sig långsamt och sprutar eld. Slå den på svansen när den sprutar eld eller lägg en bomb i munnen på den.

Hälsa: 4
Skada: $\frac{1}{2}$
Boplatser: Dodongos Cavern
Dodongo's Cavern (MQ),
Water Temple (MQ), Gerudos
Training Ground (MQ)

Fire Keese

Som vanliga Keese, men brinnande. Alltså brinnande fladdermöss. Attackerar dessa dig när du har din Deku Shield framme, brinner den upp oundvikligen. Vanliga Keese förvandlas till Fire Keese om de flyger genom en fackla. Brinner du? Rulla så förlorar du mindre energi. Använder du din Din's Fire på Keese förvanlas de till Fire Keese.

Hälsa: 1
Skada: $\frac{1}{4}$ -1
Boplatser: Där det finns
Keese

Flare Dancer

Miniboss i Fire Temple. Det är en dansande liten bomb omgiven av eld. Använd Hookshot för att dra ut den ur flammorna och hugg den sedan med svärdet. Försök möta den, istället för att springa efter. Pilar fungerar också bra.

Hälsa: 24
Skada: $\frac{1}{4}$ - $\frac{1}{2}$
Boplatser: Fire Temple,
Fire Temple (MQ),

Floormaster

Läskiga händer som krälar omkring på golvet. När dessa blir gröna blir de temporärt odödliga och försöker därför tackla dig. Hugg snabbt ner den med svärdet eller skjut den med projektil. När den dött kommer den dela sig i tre småhänder som grabbar tag i dig och suger musten ur dig. Varje sugning tar ett halvt hjärta så tryck snabbt på en knapp för att skaka av dig den. Ifall två eller fler av dessa händer samlas blir de en stor Floormaster igen. Besegra dem snabbt.

Hälsa: 4
Skada: 1, $\frac{1}{2}$
Boplatser: Forest Temple,
Spirit Temple, Shadow
Temple, Forest Temple (MQ)
Bottom of the Well (MQ),
Sprit Temple (MQ)

Freezard

Eländiga isbitar som sprutar isstrålar på dig. Det rör sig glidande och kan warpa. När de träffar dig så fryser du till is. Så länge du är frusen förlorar du ett fjärdedels hjärta. Den helar sig själv så hugg ihjäl den riktigt fort med svärdet.

Hälsa: 6
Skada: $\frac{1}{4}$
Boplatser: Ice Cavern,
Inside Ganon's Castle, Ice
Cavern (MQ), Gerudo's
Training Ground (MQ),
Inside Ganon's Castle (MQ)

Ganon

Den sanne formen av nedanstående fiende. Denna form tycks Ganondorf endast ta när det verkligen gäller. Han är ett enormt monster med dubbla, kraftfulla treuddar. Skjut honom med en ljuspil i huvudet då

Hälsa: 20 + 20
Skada: 4
Boplatser: Inside Ganon's
Castle, Inside Ganon's
Castle (MQ)

han inte försvarar det. Gå sedan runt honom och hugg honom i svansen. När du förlorar mästarsvärdet bör du använda Biggoron Sword eller Megaton Hammer mot svansen. När han svimmar ska du slå honom i huvudet med svärdet, endast mästarsvärdet kan ha ihjäl honom helt.

Ganondorf

Gerudokungen råkar också vara kung över all ondska. Han tar över Hyrule och försätter samtliga folkslag i oerhörda knipor. Elak kille som man bör undvika. Använd svärdet för att reflektera hans energibollar och skjut honom sedan med en ljuspil. Gör en uppladdad virvelattack för att reflektera den riktigt stora energibollen. Då han sjunkit till marken ska du slå honom upprepade gånger med svärdet. Tänk på att endast mästarsvärdet kan slå det avgörande slaget.

Hälsa: 40
Skada: 3-5
Boplatser: Inside Ganon's Castle, Inside Ganon's Castle (MQ)

Gerudo Thief

Vackra kvinnliga vakter beväpnade med dubbla sabblar. Hon oerhört vid och undviker alla dina attacker. Hoppa undan från hennes attacker och attackera sedan själv med svärdet. Hinner hon delvis blocka tar attacker bara hälften så mycket. Gör hon sin uppladdningsbara attack kommer du automatiskt bli fångad. Det samma gäller om du tar mycket skada.

Hälsa: 15
Skada: ½
Boplatser: Gerudo Fortress

Gidbo

Mumier som påminner väldigt mycket om ReDead. De rör sig alltså långsamt och skriker för att paralysera dig. De hugger sedan tag och biter dig. Dessa är mycket mer aktiva än ReDead och försöker paralysera dig hela tiden.

Hälsa: 8
Skada: ½
Boplatser: Bottom of the Well, Shadow Temple, Bottom of the Well (MQ), Spirit Temple (MQ), Shadow Temple (MQ), Inside Ganons Castle (MQ)

Gohma

Bossen av den första dungeon. Denna spindelparasit är stor, enögd och omåttligt ful. Skjut den med slangbellan när ögat blir rött och hugg den sedan upprepade gånger med svärdet. Deku Nuts funkalar också mot ögat.

Hälsa: 10
Skada: ½
Boplatser: Inside the Deku Tree, Inside the Deku Tree (MQ)

Gohma Egg

Ett ägg som innehåller en Gohma Larva. Går du nära det kommer en Larva ut och attackerar dig. Använd dekunötter eller slangbellan på långt håll för att förstöra ägget innan det kläcks. Går du under ett ägg som hänger i taket kommer det ramla ned på dig.

Hälsa: 1
Skada: 0
Boplatser: Inside the Deku Tree, Inside the Deku Tree (MQ), Dodongo's Cavern (MQ)

Gohma Larva

Pytteversioner av ovannämnda. Dessa kan du hugga ner lite hursomhelst. Tänk dock på att när deras ögon blir röda attackerar dem med

Hälsa: 2
Skada: ½
Boplatser: Inside the Deku

snabba tacklingsattacker. Bumerangen fungerar ypperligt, även om du förmodligen aldrig kommer använda vapnet mot dem. ^_^

Tree, Inside the Deku Tree (MQ), Dodongo's Cavern (MQ)

Golden Skulltula

Gyllene Skulltulas. Det finns ett hundra sådana i spelet och för varje du besegrar får du en medalj som bevis. Dessa lagras på din Quest Status-skärm. Ju fler du besegrar, desto bättre belöningar får du från Skulltula-huset i mitten av Kakariko Village.

Hälsa: 2
Skada: 1
Boplatser: Nästan överallt

Green Bubble

En skalle med omgivande grön rök. Ta bort röken med skölden eller dekunötter och hugg den sedan med svärdet. I Bottom of the Well stryker en överdimensionerad Bubble omkring.

Hälsa: 1
Skada: ½
Boplatser: Forest Temple, Bottom of the Well, Spirit Temple, Inside Ganon's Castle, Forest Temple (MQ), Spirit Temple (MQ), Inside Ganon's Castle (MQ)

Guay

Liknar Keese till stor del och attackerar på samma sätt, men detta rör sig om en liten fågel och den lever ute på fält istället. Den smyger sig på dig och försöker attackera dig fult. Lyssna på musiken som blir annorlunda och försök sedan fokusera dem för att skjuta.

Hälsa: 1
Skada: ¼
Boplatser: Lon Lon Ranch, Hylia Lakeside, Desert Colossus

Ice Keese

Riktigt irriterande fladdermöss som brinner av kyla. Nuddar dessa dig blir du fryst och för att bryta dig ut denna nedbrytande attack måste du snabbt trycka på valfri knapp. Skjut ned alla sådana här först.

Hälsa: 1
Skada: ¼
Boplatser: Ice Cavern, Ice Cavern (MQ), Inside Ganon's Castle (MQ)

Iron Knuckle

Oerhört starka minibossar. De har tung rustning och en mycket stor yxa. Är du i närheten svingar den yxan och då ska du inte ens fundera på skölden. Gör istället en bakåtvolt och svara direkt med en hoppattack. Använd denna taktik striden ut. Iron Knuckle kommer tappa lite rustning och då börjar den jaga dig. Fortsätt då bara som vanligt. Sagen Nabooru är en Iron Knuckle ett tag och beter sig då som de andra, men tappar ingen rustning.

Hälsa: 36
Skada: 4
Boplatser: Spirit Temple, Inside Ganon's Castle, Fire Temple (MQ), Spirit Temple (MQ), Gerudo's Training Ground (MQ), Inside Ganon's Castle (MQ)

Joelle - one of the Poe sisters

En gul Poe som figurerar miniboss i Forest Temple. Använd skölden för att göra henne synlig eller vänta helt enkelt. Sedan skjuter du henne med pilar eller hugger henne med svärdet. Jag rekommenderar hoppattacker. Hon har tre andra systrar i Forest Temple.

Hälsa: 10
Skada: ½
Boplatser: Forest Temple, Forest Temple (MQ)

Keese

Hemskt irriterande fladdermöss som gärna

Hälsa: 1

attackerar när du minst anar det. När du kommer in i ett rum med sådana här nissar ska du helst skjuta ned dem på en gång med något projektilvapen. Flyger dessa genom facklor eller träffar du dem med Din's Fire, blir de Fire Keese.

Skada: $\frac{1}{4}$
Boplatser: Dodongos Cavern
Fire Temple, Ice Cavern,
Water Temple, Bottom of
the Well, Spirit Temple,
Shadow Temple, Inside
Ganon's Castle, Gerudo's
Training Ground, Inside
the Deku Tree (MQ),
Dodongo's Cavern (MQ),
Inside Jabu-Jabu's Belly
(MQ), Fire Temple (MQ),
Bottom of the Well (MQ),
Spirit Temple (MQ), Shadow
Temple (MQ), Inside Ganons
Castle (MQ)

King Dodongo

En helt enorm Dodongo som figurerar som boss i Dodongo's Cavern. När han andas in kastar du en bomb i munnen på honom sedan slår du honom med svärdet. För att undvika rullattacken ska du stå nära lavan. Lite ironiskt gör vanliga Dodongos eldattacker mer skada än bossens.

Hälsa: 4
Skada: $\frac{1}{4}$ - $\frac{1}{2}$
Boplatser: Dodongos Cavern
Dodongo's Cavern (MQ)

Leever

Grön, rund sak som kryper upp ur sanden och attackerar i flock. De finns i oändligt antal och satsar verkligen på att göra livet surt för dig. Det är ganska lätt att undvika dem eftersom att de glider i raka linjer. Annars är Biggoron Sword oerhört effektivt. Besegrar du många Leever efter varandra kommer en stor Leever fram som ser lilaaktig ut och tål tio träffar. Annars är det ingen skillnad.

Hälsa: 2
Skada: $\frac{1}{2}$
Boplatser: Haunted Waste-
land, Desert Colossus,
Spirit Temple (MQ)

Like Like

Irriterande slemhögar som äter upp din Hylian Shield, Zora Tunic och/eller Goron Tunic om de sväljer dig. Stå en bit ifrån och hugg den med horisontella slag (stå still). Då dör den fort. Du får tillbaka vad den än sväljer.

Hälsa: 4
Skada: $\frac{1}{2}$
Boplatser: Fire Temple,
Water Temple, Bottom of
the Well, Spirit Temple,
Shadow Temple, Inside
Ganon's Castle, Gerudo's
Training Ground, Inside
Jabu-Jabu's Belly (MQ),
Spirit Temple (MQ), Shadow
Temple (MQ)

Lizalfos

Ganska stora, beväpnade ödlor som skriker en hel del. De hoppar mot dig och attackerar ganska snabbt. Försvara dess attackerar och slå sedan med svärdet. Deku Nuts fungerar också bra. Du får möta dessa som minibossar i Dodongo's Cavern.

Hälsa: 5
Skada: $\frac{1}{2}$
Boplatser: Dodongos Cavern
Spirit Temple, Dodongo's
Cavern (MQ), Inside Jabu-
Jabu's Belly (MQ), Fire
Temple (MQ), Water Temple
(MQ), Gerudo's Training
Ground (MQ)

Mad Scrub

Elaka versioner av Deku Scrub som gömmer sig i buskar likväl. Dessa spottar tre nötter åt gången och bör besegras på samma sätt. Dessa ger sig inte utan försöker fly. Därför måste de huggas ned två gånger.

Hälsa: 2
Skada: $\frac{1}{2}$
Boplatser: Kokiri Forest, Sacred Forest Meadow, Dodongo's Cavern

Meg - one of the Poe sisters

En lila Poe som figurerar miniboss i Forest Temple. När du letat upp henne kommer hon strax dela upp sig fyra delar. En av dessa kommer snurra. Skjut på den och gör sedan om processen fyra gånger. Hon har tre andra systrar i Forest Temple vilka du redan dödat.

Hälsa: 10
Skada: $\frac{1}{2}$
Boplatser: Forest Temple, Forest Temple (MQ)

Morpha

En stor amöbaliknande sak som spelar boss i Water Temple. Använd Longshot för att plocka ut honom ur sin manetsnabel. Slå honom sedan med svärdet upprepade gånger. Fångar han dig förlorar du ett fjärdedels hjärta upprepade gånger.

Hälsa: 36
Skada: $\frac{1}{4}-1$
Boplatser: Water Temple, Water Temple (MQ)

Octorok

Vattenlevande saker som spottar nötter på dig. Besegra dem genom att antingen reflektera nötter med skölden eller skjuta med projektilvapen. Går du nära den gömmer den sig.

Hälsa: 1
Skada: $\frac{1}{2}$
Boplatser: Zora's River, Inside Jabu-Jabu's Belly, Hylia Lakeside, Forest Temple, Zora's Fountain, Gerudo Valley, Inside Jabu-Jabu's Belly (MQ), Forest Temple (MQ)

Parasitic Tentacle

En stor tentakel som lever i Jabu Jabus inandöme. Denna sak kan antingen vara röd eller grön (i Master Quest även blå) och när den besegras försvinner dess hela kropp. Spring runt den medan du kastar bumerangen så undviker du samtidigt attackerna.

Hälsa: 4 (Boomerang)
Skada: $\frac{1}{2}$
Boplatser: Inside Jabu-Jabu's Belly, Inside Jabu-Jabu's Belly (MQ)

Peahat

Stora orange saker du finner på Hyrule Field när du är barn. På natten sover dem och släpper ut Peahat Larva som försvar. De är odödliga då. På dagen betar de sig på två sätt. Antingen flyger de upp i luften och kan endast träffas av slangebellen samt spottar ut massor av Larvas eller också attackerar de dig direkt. Akta dig för taggarna och attackera med svärdet medan du står still. De tar en stund att ha ihjäl den och du får inte direkt någon belöning.

Hälsa: 6
Skada: 1
Boplatser: Hyrule Field

Peahat Larva

De här kräken är läskiga tidigt i spelet. Peahat spottar ut dem på natten och ibland

Hälsa: Se beskrivning
Skada: 1

på dagen. De attackerar i flock och tar ett hjärta per attack, så möter du många på en gång kan du lätt dö. Använd Hylian Shield och försvara helt enkelt. Så fort de stöter till skölden hamnar de ur kurs och dör.

Boplatser: Hyrule Field

Phantom Ganon

Boss av Forest Temple som består av två faser. Två springer i varsin tavla, skjut den som håller på att ta sig ut. Gör om detta två gånger till. Stå på ett trekraftstecken vid kanten av arenan när du för detta. När han börjar skjuta på dig ska du studsas tillbaka energibollarna med mästarsvärdet. Träffar bollarna - hugg honom med svärdet.

Hälsa: 6 + 24

Skada: 2, 1

Boplatser: Forest Temple, Forest Temple (MQ)

Poe

Ganska stora spöken du finner på kyrkogården, särskilt om du drar undan gravstenar. Tittar du på dem kommer de vara osynliga ett tag innan de blir synliga och du kan slå med svärdet. Vänd dig om och de kommer försöka attackera. Titta på dem direkt igen så blir de synliga och du kan snabbt besegra dem. Poes lämnar alltid efter sig en substans som du kan förvara i flaskor. Drickbar Poe gör ingenting, sänker eller höjer din energi med ett hjärta. Träffar du Poes på Hyrule Field förblir de solida, men kastar eld mot dig och flyger ständigt utom räckhåll. Attackera med pilbågen.

Hälsa: 4

Skada: $\frac{1}{2}$

Boplatser: Graveyard, Hyrule Field, Dodongo's Cavern (MQ), Bottom of the Well (MQ)

Poe of the Graveyard?

Attacker på samma sätt som ovannämnda. Använder du "Check" på gravstenarna längst norrut på kyrkogården dyker dessa upp. De ser ut som kompositörer och besegrar du dem kommer de inte bara försvinna utan berätta historien bakom Sun's Song. Dessa kan inte förvaras i flaskor.

Hälsa: 4

Skada: $\frac{1}{2}$

Boplatser: Graveyard

Red Bubble

En skalle omgiven av röd rök. Dessa hoppar upp och ner ur lava, men utgör sällan något hot. Använd skölden för att försvara mot den. Kokiri Sword fungerar inte, använd starkare svärd när du tagit bort elden med skölden.

Hälsa: 4

Skada: $\frac{1}{4}$

Boplatser: Death Mountain Crater, Fire Temple, Shadow Temple, Inside Ganon's Castle, Gerudo's Training Ground, Spirit Temple (MQ), Shadow Temple (MQ), Gerudo's Training Ground (MQ)

ReDead

En brun, lite otäck zombie. Den rör sig mycket långsamt mot dig och hoppar sedan på dig för att bita dig. Varje bitt tar ett halvt hjärta och den brukar hinna bita dig minst tre gånger. Tryck snabbt på en massa knappar för att bli av med den. Alla ReDeads utom de i Market ger ifrån sig ett skrik som paralyserar

Hälsa: 8

Skada: $\frac{1}{2}$

Boplatser: Graveyard, Market, Shadow Temple, Kakariko Village, Inside Ganon's Castle, Forest Temple (MQ), Bottom of the

| | |
|--|--|
| <p>dig några sekunder. Frukansvärt frustrerande. Använd Sun's Song för att paralysera dem eller slå dem obönhörligt tills de dör... eller nåt. Du får nästan jämt magibehållare av dem. Just det ja! Ifall du möter många på en gång och har ihjäl en av dem, kommer de andra strunta i dig och äta av liket tills det försvinner.</p> | <p>Well (MQ), Shadow Temple (MQ), Inside Ganon's Castle (MQ)</p> |
| <p>Red Tektite</p> | |
| <p>Röda spindlar som lever i bergstrakter. Den hoppar så var försiktig. Använd vilket vapen du vill.</p> | <p>Hälsa: 2 Skada: ½ Boplatser: Death Mountain Trail</p> |
| <p>Shabom</p> | |
| <p>Ganska stora bubblor som svävar omkring. Slår du en sådan med svärdet exploderar den och skadar dig. Använd dekunötter eller bumerangen.</p> | <p>Hälsa: 1 Skada: ¼ Boplatser: Inside Jabu-Jabu's Belly, Inside Jabu-Jabu's Belly</p> |
| <p>Shell Blade</p> | |
| <p>Vattenlevande musslor med hårda skal. I vatten ska du ta fram Hookshot och närma dig den. Skjut när den visar sitt svaga innandömma. Detta gäller även på land, fast Biggoron Sword kan hugga sönder skalet.</p> | <p>Hälsa: 2 Skada: ½ Boplatser: Water Temple, Gerudo's Training Ground, Gerudo's Training Ground (MQ)</p> |
| <p>Skullkid</p> | |
| <p>Människor som gått vilse i skogen förvandlas till sådana här flöjtförsedda dockmänniskor. Är du barn är de snälla och de spelar gärna en trudelutt. Är du vuxen attackerar de dig med nötter. Minsta attack från din sida och de undviker och flyr. Dekunötter är bra.</p> | <p>Hälsa: 1 Skada: ½ Boplatser: Lost Woods</p> |
| <p>Skulltula</p> | |
| <p>Spindel som gömmer sig tills du närmar dig. Då klättrar den snabbt nedför sitt nät och överraskar dig. Vänta tills den vänder sig om och du kan slå den med svärd eller skjuta den med projektil. Pilar penetrerar skalet.</p> | <p>Hälsa: 2 Skada: ½ Boplatser: Inside the Deku Tree, Kokiri Forest, Forest Temple, Spirit Temple, Inside Ganon's Castle, Zora's Fountain, Inside the Deku Tree (MQ), Dodongo's Cavern (MQ), Forest Temple (MQ), Bottom of the Well (MQ), Shadow Temple (MQ)</p> |
| <p>Skullwalltula</p> | |
| <p>Små varianter av Skulltulas. Dessa klättrar på väggar och klätterväggar och attackerar den som tar sig i närheten. Ifall du klättrar nära kan du bli lila och snabbt knuffa ned dig från väggen. Skjut den med en projektil eller klättra så att den inte ser dig.</p> | <p>Hälsa: 2 Skada: ½ Boplatser: Inside the Deku Tree, Dodongo's Cavern, Forest Temple, Hyrule Castle, Inside the Deku Tree (MQ), Inside Jabu-Jabu's Belly (MQ), Forest</p> |

Temple (MQ), Ice Cavern (MQ), Bottom of the Well (MQ), Inside Ganon's Castle (MQ)

Spike

Vattenlevande spikbollar. Använd Hookshot i vatten och valfritt vapen på land. Ifall den visar sina taggar ska du försvara med skölden så drar den in dem.

Hälsa: 2
Skada: ½
Boplatser: Water Temple, Water Temple (MQ), Gerudo's Training Ground (MQ)

Stalchild

När du är barn dyker dessa smått korkade ynglinar upp om natten. De finns i obegränsat antal och attackerar dig utan eftertanke. Hugger du horisontellt mot dessa skelettmonster tappar de huvudet. Även om de inte kan se dig fortsätter de ändå att attackera. Besegrar du många på en gång kommer snart en flera gånger större version fram som tyvärr är precis lika harmlös.

Hälsa: 2
Skada: ¼
Boplatser: Hyrule Field

Stalfos

Skelettriddare som jag faktiskt tycker ganska bra om. Dessa skyddar sig grymt bra och attackerar nästan lika väl. Skölda mot Stalfos attack och attackera sedan blixtnabbt. Det är också klokt att försöka hoppa undan attacken. Dessutom fungerar Deku Nuts exceptionellt väl. Möter du två på en gång, besegrar den ena och dess ben ligger kvar, då vet du att han kommer vakna till liv snart om du inte snabbt har ihjäl den andra också. Deras hoppattacker är mycket farliga.

Hälsa: 10
Skada: 1, 2
Boplatser: Forest Temple, Spirit Temple, Shadow Temple, Inside Ganon's Castle, Gerudo's Training Ground, Forest Temple (MQ), Fire Temple (MQ), Ice Cavern (MQ), Water Temple (MQ), Spirit Temple (MQ), Shadow Temple (MQ), Gerudo's Training Ground (MQ), Inside Ganon's Castle (MQ)

Stinger

Små mantalikhande varelser som lever i vetten eller under sand. Trampa på dem så svävar dem och du har du chans att ha ihjäl dem med slangbella eller pilbåge.

Hälsa: 2
Skada: ½
Boplatser: Inside Jabu-Jabu's Belly, Water Temple Inside Jabu-Jabu's Belly (MQ), Gerudo's Training Ground (MQ)

Talipasaran

Elektriska ormsaker som bara finns i ett rum i hela spelet. De kan bedövas med dekunötter, men det verkar bara vara bumerangen som verkligen kan ha ihjäl dem.

Hälsa: 1 (Boomerang)
Skada: ½
Boplatser: Inside Jabu-Jabu's Belly, Inside Jabu-Jabu's Belly (MQ)

Torch Slug

Brinnande sniglar som lever i varma områden. Slå bara ihjäl den med svärdet. Slår du den en gång slocknar den och försöker fly. Då kan den inte skada dig. Besegrar du den inte tänder den

Hälsa: 8
Skada: ½
Boplatser: Fire Temple, Spirit Temple, Inside

på sig igen. Dessa kan inte besegras med vanliga Kokiri Sword. Använd Deku Nuts och sedan hoppattacker.

Ganon's Castle, Gerudo's Training Ground, Fire Temple (MQ), Spirit Temple (MQ), Gerudos's Training Ground (MQ), Inside Ganons Castle (MQ)

Twinrova

Lite speciella häxor som figurerar bossar i Spirit Temple. Använd Mirror Shield för att reflektera eld mot den blå och is mot den röda. När de förenas måste du bli skjuten på skölden av antingen is eller eld tre gånger för att kunna paralysera dem.

Hälsa: 6 + 26
Skada: 2
Boplatser: Spirit Temple, Spirit Temple (MQ)

Volvagia

Volvagia är återupplivad av Ganondorf och bossen av Fire temple. Hon är en stor, röd drake som gillar Goron-kött. Besegra henne genom att slå henne med Megaton Hammer och sedan svärdet eller hammaren igen. Akta dig för stenar, eldsprutandet och annat. Elden är farligast, sedan stenarna och sist att nudda henne om du undrar varför det står 1-3 på "Skada".

Hälsa: 12
Skada: 1-3
Boplatser: Fire Temple, Fire Temple (MQ)

Wallmaster

Ser ut som Floormasters, alltså händer. De hänger i vissa rums tak och kastar sig ned på dig för att ta dig tillbaka till ingången av den dungeon du befinner dig i. Du kan se att skuggan blir större och större innan den attackerar. Se bara till att röra dig och den kommer att missa. Hugg snabbt ihjäl den och du får mycket rupier.

Hälsa: 4
Skada: Ingången
Boplatser: Forest Temple, Bottom of the Well, Spirit Temple, Shadow Temple, Inside Ganon's Castle, Gerudo's Training Ground, Forest Temple (MQ), Bottom of the Well (MQ), Spirit Temple (MQ), Gerudo's Training Ground (MQ), Inside Ganon's Castle (MQ)

White Bubble

Skallar som inte omgärdas av rök. De verkar inte kunna göra någon skada på dig, alltså helt harmlösa. Slå till eller skjut dem när de svävar på samma ställe.

Hälsa: 4
Skada: 0
Boplatser: Spirit Temple

White Wolfos

Som Wolfos här nedan, men den är lite vit och större.

Hälsa: 2-8
Skada: $\frac{1}{4}$
Boplatser: Ice Cavern, Gerudo's Training Ground, Ice Cavern (MQ)

Wolfos

En varg, så är det. Den attackerar snabbt, men slarvigt. Efter en attack vänder ryggen mot dig och då kan du ha ihjäl den med ett mästarsvärdslag. Har du ingen lust att attackerar sålunda, bör du slå till samtidigt som den attackerar, men då måste du slå fyra

Hälsa: 2-8
Skada: $\frac{1}{4}$
Boplatser: Sacred Forest Meadow, Forest Temple, Spirit Temple, Inside Ganon's Castle, Gerudo's

gångar. Jag tycker inte att andra vapen fungerar särskilt bra.

Training Ground, Forest Temple (MQ), Ice Cavern (MQ)

Krigare i Sacred Forest Meadow

Dessa fiender stora, bruna, spjutförsedda krigare finner du endast i nämnda området. De kan inte Z/L-fokuseras, därav namnlösheten. Använd Hookshot eller pilbågen och skjut dem sedan i ryggen. Ser de dig stångar de dig och då kan du inte skjuta dem. Det finns en större version av dessa med en klubba. Denna kan ta tre pilar eller svärdshugg och dör ej av Hookshot. Undvik klubban och bedöva den för att sedan hugga ned den.

Hälsa: 2-6
Skada: ½
Boplatser: Sacred Forest Meadow, Spirit Temple (MQ)

Ögon

Fiender som ser ut som ögonswitchar, men egentligen skjuter eldbollar på dig. Vänta på att den öppnar sitt öga och skjut den då med en pil. Jag rekommenderar dig att undvika den.

Hälsa: 2
Skada: ¼
Boplatser: Shadow Temple, Shadow Temple (MQ)

20.0 Hålen i marken, etc.

Denna avdelningar täcker in hålen i marken som man finner både här och var i Hyrule. Uppbyggnaden här är ungefär som den med Gold Skulltulas. "etc." står för att jag också behandlar vissa gömda skattkistor som man inte får på annat vis. Detta gäller inte alls dungeons eller hjärtbitar. Jag benämner flera av hålen nedan som "vanlig" och detta innebär att den innehåller en enögd staty som alltid säger samma sak, ett par buskar med Bugs och annat, en fisk i en vattenpöl, ett par bikupor med rupier och en kista med rupier eller återuppfyllande prylar. Så är det. Många andra innehåller Deku Scrubs.

Ofta finner du gömda hål under stenar du spränger med bomb, men ibland måste du spela Song of Storms eller sätta ut en bomb på plan mark för att "öppna" ett hål. Har du Rumble Pak till N64 eller kör med en GameCube-kontroll som skakar ska du samla minst tjugo Gold Skulltulas och sedan gå till Skulltula-huset för att få belöningen Stone of Agony. Har du den vibrerar kontrollen ovanför ett gömt hål. Jag måste bekänna att för vissa några få av dessa hål använde jag Nintendos officiella guide som jag äger sedan en massa herrans år tillbaka. Den är dock inte komplett så hittar du fler, hör av dig.

Death Mountain

Death Mountain Crater

- I södra delen, vid utgången till toppen av Death Mountain, finner du en stor sten i stencirkel. Spräng. Detta är en vanlig jordhåla med bomber i skattkistan.
- I nordvästra delen, vid utgången till Goron City, finner du en brun sten. Slå sönder den med hammaren och du kommer till tre Deku Scrubs som säljer dekunötter, pilar resp. bomber.

Death Mountain Trail

- Spräng vägg nära Kakariko för en Gold Skulltula.
- Liknande vägg finner du strax innan du når ingången till Goron City. Spräng denna för en skattkista med 50 rupier.

- I stencirkeln precis innan Goron City ska du lägga en bomb. Du finner en vanlig jordhåla med 200 rupier i skattkistan.
- Strax ovanför Goron City-ingången finner du en stor sten. Spräng den och du finner en ko och några rupier i hålan.

Goron City

- Som barn ska du spränga stenarna på översta våningen. Då kommer du till det nordvästra rummet med en massa stenar. Spräng de ljusgrå och de bildar en gång fram till två skattkistor med 50 rupier vardera, en staty och en låda med en Gold Skulltula. Återvänd hit som vuxen och slå sönder de mörkbruna stenarna med Megaton Hammer. Då når du en kista med 200 rupier.
- Som vuxen ska du gå till den östra gången på översta våningen och du når ett ställe med lava. Spela Song of Time för att få fram ett block. Ställ dig på det och använd Longshot för att komma över. Du hittar en håla med tre Deku Scrubs. De säljer dekunötter, pilar och bomber.

Gerudo Valley

Gerudo Valley

- Hoppa ned till den grå stenen från östra sidan av ravinen. Lyft på stenen när du har Silver Gauntlets och du finner ett hål med en Octorok och några rupier under vattnet.
- Precis bakom tätet ska du spela Song of Storms och du hittar ett hål med Deku Scrubs. De säljer Red/Green Potions.
- I sydvöstra hörnet finner du mörkbruna stenar. Slå sönder dem med hammaren och du finner en kista med 50 rupier bakom.

Gerudo's Fortress

Gerudo's Fortress

- Nära centrum finner du två par lådor vid två ingångar. Bakom ett av dessa par ska du spela Song of Storms och ett hål dyker upp. Här nere finner du en fekälla.
- Använd Longshot för att komma upp till cellen igen (sikta på fönstret) och hoppa åt vänster härifrån. Då kommer du till en skyddad terass. Följ gången härifrån och använd Longshot på bjälkar för att ta dig över hinder och du når till slut området ovanför cellen. Dunka sönder lådan för 50 rupier.

Haunted Wasteland

Desert Colossus

- När du fått Silver Gauntlets kan du lyfta på stenen nära Spirit Temple för att hitta två Deku Scrubs som säljer Red och Green Potions.

Haunted Wasteland

- Där du träffar Poe som guidar dig kan du hoppa ned i källaren. Använd Din's Fire/Fire Arrows på facklorna och du får en kista med 50 rupier.

Hylia Lakeside

Lake Hylia

- Flytta på gravsten på ön längst åt väster. Här nere finner du Deku Scrubs som säljer dekunötter, pilar/frön och bomber.

Hyrule Field

Hyrule Field

- Strax väster om ingången till Market finner du en sten. Spräng den för en vanlig jordhåla med fem rupier i skattkistan.
- I de nordvästra delarna finner du ett ensamt träd. Bomba detta träd och ett hål öppnar sig med en vattenbassäng med en hjärtbit på botten.
- I nordvästra hörnet, på andra sidan floden, finner du en sten. Spräng den för en fekälla.
- Trädet allra längst åt nordost ska du bomba. I hålet som dyker upp finner du en Big Skulltula och en Gold Skulltula.
- Det finns en sten i sydöstra hörnet. Bomba den för en vanlig jordhåla och 20 rupier i skattkistan.
- Det finns ett öppet hål nära ingången till Lake Hylia. Hoppa ner för en vanlig jordhåla och fem rupier i skattkistan.
- Mitt i den lilla hagen innan Lake Hylia ska du lägga en bomb. Då kommer du ner i ett hål där en Deku Scrub säljer dig en hjärtbit för bara 10 rupier.
- Precis innan Gerudo Valley finner du en stencirkel. Spräng i mitten (om du vuxen slå också bort stenen med hammaren) och du kommer ned i en jordhåla med nät. Bränn bort den och du finner sedan en ko, Gold Skulltula, staty Skulltula och lite annat smått och gott.

Kakariko Village

Graveyard

- Spela Zelda's Lullaby vid graven längst åt norr för att komma in i den. Tänd facklorna för att få en skattkista med bomber. Besegra fienderna och fortsätt längre in för att lära dig Sun's Song.
- Dra i gravstenen till fjärde längst åt höger på mittenraden. Spela Sun's Song här nere för att få en hjärtbit.
- Dra i graven med blommor på för att komma åt en fekälla och en skattkista med en Hylian Shield/fem rupier.
- När du är vuxen finns en annan grav med blommor. Häng med Dampé för Hookshot, klara det under en minut för en hjärtbit.

Kakariko Village

- I ett hål bakom Potion Shop i östra delarna finner du en vanlig jordhåla med tjugo rupier i en skattkista.
- Mitt i byn hittar du detta hål. Kan du inte känna vibrationer med din kontroll, lägg ut bomber mellan trädet, centrala bostadshuset och Skulltula-huset. I hålet finner du två ReDeads och du får en skattkista med 200 rupier om du besegrar dem.

Kokiri Forest

Kokiri Forest

- Det finns skattkistor i Midos hus, nordvästra delen. De innehåller en grön rupie, två blå rupier, recovery heart.
- Vid ingången till Lost Woods, precis framför statyn, ska du spela Song of Storms. Du når en vanlig jordhåla med tjugo rupier i kistan.

Lon Lon Ranch

Lon Lon Ranch

- I sydöstra hörnet finns ett öppet hål med Deku Scrubs som säljer dekunötter, frön och bomber. Bara när du är bar, Gud vet varför.

Lost Woods

Lost Woods

- Gå höger och vänster och bomba stenen för en vanlig håla med fem rupier.
- Precis innan Sacred Forest Meadow ska du också bomba en sten för Deku Scrubs som säljer dekunötter och en uppgradering.
- Gå höger, vänster, höger, vänster, vänster från Kokiri Forest-ingången och du når ett gräsigt område med ruttet träd. Det finns ett gömt hål i gräset där fjärilar håller till. Här nere kan du få uppgraderingar till Deku Sticks och Deku Nuts om du använder Skull Mask respektive Mask of Truth.

Sacred Forest Meadow

- Precis vid ingången ska kontrollen darra. Spela Song of Storms och du kommer till ett mycket färggrant hål där du får strida mot ett par Wolfos. Efter striden får du en skattkista med 50 rupier.
- Nära centrum finner du ett öppet hål med en fekälla.
- Våldigt nära Saria och stället du warpar till. I sydöstra hörnet i detta lilla område ska du spela Song of Storms och du hittar ett hål med två Deku Scrubs. Den vänstra säljer en Red Potion för 40 rupier och den högra säljer en Green Potion för 40 rupier.

Market

Hyrule Castle

- Spela Song of Storms vid trädet som är närmast slottet, inom borggården. Använd bomber för att spränga de tre väggarna. Här finner du en Gold Skulltula, några Skullwalltulas

Zora's Domain

Zora's Domain

- Nära ingången, på en ö i basängen. Använd bomb här och du når en fekälla.

Zora's Fountain

- Inget riktigt hål. Lyft grå sten i sydöst och spräng sten därunder. Leder till en Gold Skulltula.

Zora's River

- Spela Song of Storms i stencirkeln i den nordvästra delen. En höna står här när du är barn. Du hittar två Deku Scrubs som säljer Red/Green Potion.
- Klättra upp på platån i centrum (använd höna om du är barn). Det öppna hålet är en vanlig jordkula. Skattkistan innehåller en röd rupie.
- Nära ovannämnda finns en sten i en stencirkel. Spräng med en bomb och du hittar en fekälla.

21.0 Enögda statyer

Säkert har du sett de många enögda statyer som är utspridda i Hyrule. Dessa mystiska ting har flera olika avnänningsområden. Det mest självklara är att det visar klockan när du slår på det och det (för mig) mest tidskrävande är att alla bär på en hemlighet. När du sålt alla masker får du Mask of Truth. Sätt på dig den och läs på stenarna så får du information. Allt är nedskrivet nedan, dessutom med översättning och "analys". Denna lista är områdevis och strikt alfabetiskt ordnad. Inte som "hålen i marken" alltså. Hittar du fler än

jag, skicka mig ett e-mail så ordnar vi det. Här följer alla användningsområden.

| Föremål | Effekt |
|-----------------|---|
| Bomber | Statyn räknar ner från tre och avfyras sedan upp i luften |
| Bombchu | Som ovan |
| Din's Fire | Statyn snurrar runt |
| Fire Arrow | Som ovan |
| Ice Arrow | Som ovan |
| Light Arrow | Som ovan |
| Mask of Truth | Får information om Hyrule och dess befolkning |
| Megaton Hammer | Plattar till stenen |
| Svärd | Visar klockan i spelet |
| Epona's Song | En fe dyker upp |
| Song of Time | Som ovan |
| Sun's Song | Som ovan |
| Zelda's Lullaby | Som ovan |
| Song of Storm | En ickefångbar fe som helar upp magi också, dyker upp |

Hål

- Du finner alltid en staty i de "vanliga" jordhålorna. Det är dessa som också innehåller en fisk, några bikupor, en skattkista och lite annat. Dessa statyer säger alltid:

| | |
|---|---|
| "They say that the horse Ganondorf rides is a solid black Gerudo Stallion." | "Det sägs att hästen Ganondorf rider är en helt svart Gerudo-hingst." |
|---|---|

Analys: Det finns inte mycket att säga här. Beskriver bara hans häst.

Death Mountain Crater

- Spräng väggen i sydöstra hörnet. Gå in från toppen av Death Mountain Trail.

| | |
|--|---|
| "They say that Medigoron didn't think about his own size, so his store is really cramped." | "Det sägs att Medigoron inte tänkte på sin storlek, därför är hans affär mycket trång." |
|--|---|

Analys: Medigoron är alltså den stora Goron som bor i Goron City på näst-översta plan och säljer dig Giant's Knife. Man kan säga att han byggt in sig i sin egen affär. Dumhuvud!

Death Mountain Trail

- Nära toppen, på en plattform.

| | |
|--|--|
| "They say that Biggoron Sword is super sharp and will never break." | "Det sägs att Biggoron-svärdet är jätteskarpt och går aldrig sönder." |
|--|--|

Analys: Biggoron är den enorma Goron som bor på Death Mountains topp när du är vuxen. Genom byteshandeln (se dess avdelning) får du Biggoron Sword som är precis som Giant's Knife, men det håller för alltid. Starkaste vapnet i spelet och grymt användbart.

Desert Colossus

- I det sydvästra hörnet.

| | |
|---|---|
| "They say that the treasure you can earn in the Gerudo's Training Ground is not as great as you | "Det sägs att skatten du får i Gerudos Träningscenter inte är så bra man skulle kunna anta, |
|---|---|

would expect, given its difficulty." medtanke på svårighetsgraden."

Analys: Det stämmer bra det. Gerudos Träningscenter är stort och invecklat och det enda du får är Ice Arrows. Dessa kan frysa fiender. Ingen Deity Mask här alltså. Vad hade vi föredragit då? Någon fläskig ny svärds-teknik kanske. Varför inte skjuta blixtar vid full energi som i tidigare Zedla-spel? Få reda på mer om Hyrules antika slag, fjädern från Link's Awakening. Nej nu sitter jag bara och hittar på efterhand.

Dodongo's Cavern

- I nordöstra hörnet av ingångsrummet. I Master Quest, den västra väggen.

"They say that Gerudos worship Ganondorf almost like a God." "Det sägs att Gerudos dyrkar Ganondorf nästan som en gud."

Analys: Uppenbarligen inte Nabooru som skyr honom som pesten. Är det bara jag som finner det underligt att inte hela Gerudo-stammen vaktar Ganondorf i slottet. Istället sitter de ute i öknen medan deras store ledare blir slaktad av ett liten unge i trikåer. De vet ju inte ens om Naboorus revolt.

Graveyard

- Spela Nocturne of Shadows och du hamnar bredvid stenen.

"They say there is a secret near a tree in Kakariko Village." "Det sägs att det finns en hemlighet nära ett träd i Kakariko By."

Analys: Gå lite norr från trädet mitt i byn och du kan känna kontrollen skaka om du har Stone of Agony och en skakande kontroll. Sätt bomber lite här och var och du kommer ned i ett hål med två Zombies. Besegra dem för 200 rupier. Jag kan inte tänka mig att det är en annan hemlighet.

Gerudo Valley

- Hoppa från bron ned till ravinens landområde. Längst norrut här.

"They say that the thief named Nabooru, who haunts this area, is a Gerudo." "Det sägs att tjuven vid namn Nabooru, som hemsöker detta område, är en Gerudo."

Analys: Jo, definitivt. Finns det några andra skurkaktiga raser i Hyrule? Nej, tänkte väl det. Gerudos påminner lite om mongoler. Skoningslösa ökenmänniskor som plundrade och mördare till häst. Gerudos har ju deras pilbågsskytte från rygg, vet du. Lite som en blandning mellan amazoner, araber (kläderna) och mongoler.

Goron City

- I nordvästra rummet med stenarna. Spräng en gång dit.

"They say that there is a secret around the entrance to Gerudo Valley." "Det sägs att det finns en hemlighet runt ingången till Gerudodalen."

Analys: Jag är ganska övertygad om att det är så här. I västra delarna av Hyrule Field, precis innan Gerudo Valley finner du en stenring (med en brun sten i mitten när du är vuxen). Sätt en bomb i ringen och ett hål öppnar sig. Nere i hålet finner du bland annat en ko, en staty och en Gold Skulltula.

- I sydvästra hörnet, bredvid Medigoron.

"They say that Ganondorf is not satisfied with ruling only the" "Det sägs att Ganondorf inte är nöjd med att bara regera"

Gerudo and aims to conquer all
of Hyrule!"

Gerudo och siktar på att erövra
hela Hyrule!"

Analys: Det var inte dålig insidrerinformation denna sten bjöd på. Och han be-
finner sig långt in i Goron City! Ja, detta händer som du vet senare i
spelet och det är med råge.

Hyrule Castle

- Klättra uppför vinrankorna nära Market.

"They say that if you get close to a
butterfly while holding a Deku
Stick in your hands, something
good will happen."

"Det sägs att om du kommer nära en
fjäril medan du håller en dekestav
i dina händer, kommer något bra
hända."

Analys: Jag har för mig att en fe kan dyka upp, men det tycks aldrig göra det
för mig.

- Klättra uppför en vägg i nordvästra delen.

"They say that, contrary to her
elegant image, Princess Zelda of
Hyrule Castle is, in fact, a
tomboy!"

"Det sägs att, i strid mot hennes
eleganta yttre, är prinsessan Zelda
av Hyrules Slott egentligen en
pojkflicka!"

Analys: Ja, då vet vi.

- Spela Song of Storms vid trädet närmast slottet och spräng en av väggarna
nere i hålet som dyker upp.

"They say that you may find
something new in dungeons that
you have already finished."

"Det sägs att du kanske kan hitta
någonting nytt i dungeons du
redan har klarat."

Analys: Jag skulle tro att de endast syftar på Gold Skultulan du bara kan
ta i Dodongo's Cavern när du är vuxen och Gold Skultulan i Deku Tree
du endast kan ta när du fått bomber, alltså ett tag efter att du
klarat själva trädet.

Hyrule Field

- Sätt en bomb i stenringen nära ingången till Gerudo Valley. Använd sedan
Din's Fire för att bränna näten.

"They say that there is a switch
that you can activate only by
using the Spin Attack."

"Det sägs att det finns en switch
som du endast kan aktivera med
Virvelattacken."

Analys: Det stämmer nästan. I Water Temple i det södra rummet på B1/1F finner
du en switch och en Gold Skultula bakom en vägg. Då ska du hålla B-
knappen intryckt för att utföra attacken. Det är dock inte helt
korrekt eftersom att du också kan slå ett vanligt slag med Biggoron
Sword. Jag kan ha fel, men jag tror inte det. Jag har spelat igenom
spelet åtminstone ett halvt dussin gånger och en sådan sak skulle jag
kommit ihåg. I Master Quests dungeons finns det dock fler.

Kokiri Forest

- Närmast Lost Woods.

"They say that the small holes in
the ground that you can find all
over Hyrule make perfect breeding
ground for bugs."

"Det sägs att de små hålen i marken
du finner överallt i Hyrule utgör
perfekt alstringsjord för insekter."

Analys: I alla hål med buskar, statyer, skattkistor, bikupor, m.m finner du
Bugs i buskarna. Fånga sådana i en flaska och släpp ut dem på Magic

- Norr om Deku Tree.

"They say that the Kokiri are
always followed by small fairies."

"Det sägs att Kokiri alltid
förföljs av små feer."

Analys: Va! Nä, allvarligt talat?!

Lake Hylia

- I nordöstra hörnet, nära flodens utlopp.

"They say that there is a secret
on the road that leads to Lake
Hylia."

"Det sägs att det är en hemlighet
på vägen som leder till Lake
Hylia."

Analys: Mycket riktigt. I hagen på den södra spetsen av Hyrule Field ska du sätta en bomb. Då öppnas ett hål och du kommer ner till en Deku Scrub som säljer dig en hjärtbit för inte mer än tio rupier.

- I sydvästra hörnet, i vattnet.

"They say that Ruto, the Zora
Princess who is known for her
selfish nature, likes a certain
boy..."

"Det sägs att Ruto, Zora-prinsessan,
som är känd för sin själviska
natur, tycker om en speciell
pojke..."

Analys: Jo, hon är nerkärad i dig. Men det är ju läskigt, eller hur? Jag menar hur skulle era barn se ut. En Hylian och en Zora? Det är ungefär som zebra och schimpans. Eller...? Dessutom, varför är hon det? Det är inte precis som att du någonsin sa något åt henne.

- I sydsydöstra hörnet, i vattnet.

"They say that the chicken lady
goes to the Lakeside Laboratory
to study how to breed pocket-
sized Cuccos."

"Det sägs att höndamen
går till Strandlaboratoriet
för att studera hur man föder upp
Cuccos i fickstorlek."

Analys: Höndamen är med största sannolikhet flickan som står vid hönhagen i Kakariko. Hon ger dig en Pocket Cucco när du är vuxen så därför sägs detta nu. Laboratoriet är huset mitt i Lake Hylia, bara så du vet. Men det finns mer jag vill säga. Förmodligen är den magre, deprimerade killen som sitter vid ett träd i Kakariko hennes bror. Detta får man typ reda på när man ger hönan Cojiro till honom. Den magre killen ber dig gå till gumman i Kakariko för att brygga en medicin. Gumman i Kakariko är förmodligen hans mor och därmed också höndamens mor. Hon talar illa om den magre och kallar honom lodare. Dessutom har den magre tidigare sagt att han avskyr sina föräldrar. Den magre, som sitter i Lost Woods när du är vuxen försvinner därifrån och troligtvis förvandlas han till ett monster. Efter att han försvunnit talar höndamen om sin bror som att han var död och varit deprimerad. Ännu ett bevis på syskonkopplingen. Den magre lämnar en såg efter sig som visar sig tillhöra snickarchefen, han som står mitt i Kakariko när du är barn och i Gerudo Valley när du är vuxen. Denna karl är förmodligen den magres och höndammens far. Han säger att han trodde sig lämnat sågen hos sin fru där den magre förmodligen stal den. Dessutom talar han om sin son som en riktig latmask. Doktorn i laboratoriet säger att gumman i Kakariko är som en student för honom, och det är kanske också därför höndamen tar lektioner hos honom. Men, men, men. Han låter väldigt lurig när han säger detta. Tänk om han egentligen var gummans älskarinna och biologisk far till barnen. Det är därför höndamen tar lektioner, för att återknyta sina band med fadern. Eller också kanske inte...

Lost Woods

- Gå vänster två gånger och du finner den längst bort.
"They say that when non-fairy folk enter the Lost Woods, they become monsters!" "Det sägs att när ickefelfolk går in i de förlorade skogarna blir de monster!"
- Analys: Det var förmodligen vad som hände den magre derprimerade killen. Se analys högre upp. Jag kan acceptera att du som Hylia klarar dig eftersom att du har Navi. Men hur du grejade det innan du fick Navi begriper jag inte. Förmodligen gick du aldrig in i Lost Woods.

Market

- Vid Temple of Time, till vänster.
"They say that Malon set the original record in the obstacle course of Lon Lon Ranch." "Det sägs att Malon satte urprungsrekordet i Lon Lon Ranchs hinderbana."
- Analys: På Lon Lon Ranch finns en hinderbana för ridning när du befriat ranchen från den onde Ingo. Malon red alltså in rekordet från början. Vilken nyttig information. =(

- Vid Temple of Time, näst till vänster.
"They say that Malon of Lon Lon Ranch hopes a knight in shining armor will come and sweep her off her feet someday." "Det sägs att Malon från Lon Lon Ranch hoppas att en riddare i skinande rustning en dag ska komma och ta henne med storm."
- Analys: Ja, hur var det nu igen med Nintendos kvinnoroller? De lyckas bara inte på den punkten.

- Vid Temple of Time, näst till höger.
"They say that it is against the rules to use glasses at the Treasure Chest Shop in Hyrule Castle Town Market." "Det sägs att det är mot reglerna att använda olika typer av glas i Skattkisteaffären i Hyrules Slottstad."
- Analys: Syftar på skattkistespelet. Enda sättet att få hjärtbiten här med säkerhet är att använda Lens of Truth och trots att det inte är tillåtet lyckas man jämt smyga in det ändå. Hmm...

- Vid Temple of Time, till höger.
"They say that Gerudos sometimes come to Hyrule Castle Town to look for boyfriends." "Det sägs att Gerudos ibland kommer till Hyrules Slottstad för att leta efter pojkvänner."
- Analys: De tycks råda tuppsamhälle bland Gerudos. Det där med att endast en man föds på hundra år och han blir ledare av dem alla. För att de ska kunna fortleva som art måste alltså denna kung ha ett väldigt schå med att kliva på så många kvinnor som möjligt. Han befinner sig alltså i varje mans drömsituation. ^_^ Därför bryter Gerudos ibland sed för att få lite mer fasta och sunda relationer med män. Detta torde vara olagligt bland Gerudos.

Sacred Forest Meadow

- Nära Saria.
"They say that it's possible to find a total of 100 Gold Skulltulas throughout Hyrule." "Det sägs att att det är möjligt att hitta totalt 100 Gyllene Skulltulas genom hela Hyrule."
- Analys: Stämmer bra det.

- Ovanpå själva labyrinten, den norra.

"They say that strange owl,
Kaepora Gaebora, may look big and
heavy, but its character is rather
lighthearted."

"Det sägs att den konstiga ugglan,
Kaepora Gaebora, må se stor och
tung ut, men dess personlighet är
ganska sorglös.

Analys: Kaepora Gaebora är alltså ugglan som kommer med tips då och då och visst är han sorglös. Han är riktigt lugn trots att han redan från början verkar ha insikt i världens undergång och din betydelse.

- Ovan på själva labyrinten, den södra.

"They say that the owl named
Kaepora Gaebora is the
reincarnation of an ancient Sage."

"Det sägs att ugglan vid namn
Kaepora Gaebora är reinkarnationen
av en antik vis man."

Analys: Bästa stenen av dem alla. Det är precis sådan här information jag vill ha. Mystik och historia, inte vad snickarchefen åt till frukost. Just det ja, jag har redan predikat om detta. Se mer om ugglan i föregående analys. Det är inte konstigt att han tycks vara så vis, han har ju en rejäl själslig historia bakom sig. Kaepora Gaebora ska förmodligen uttalas Kajpårå Gajbårå. Ordet ser ganska latinskt ut och stämmer det ska det förmodligen uttalas enligt klassisk modell. Caesar=Kajsar.

Zora's Domain

- Framför King Zora.

"They say that players who select
the "Hold" option for "Z/L
TARGETING" are the real "Zelda
players!"

"Det sägs att spelare som väljer
"Hold"-alternativet för "Z/L-
FOKUSERING" är de riktiga "Zelda-
spelarna!"

Analys: Kvalificerat skitsnack! Switch går precis lika bra! ^_^ Dessutom skulle fingret inte överleva av att sitta mosa L-knappen på GameCube-kontrollen hela tiden. Om du inte vet vad jag talar om ska du gå till Options-menyn vid filväljarskärmen. Här får du välja på om du vill hålla i Z/L-knappen när du fokuserar eller bara snabbt trycka på den. Tydligt ska de som håller i den vara duktigare än de som inte gör så.

Zora's Fountain

- I nordväst.

"They say that there is a secret
near the lone tree which is not
far from the river in the
northwest part of Hyrule Field."

"Det sägs att det finns en hemlighet
nära de ensamma trädet som inte står
långt ifrån floden i den nordvästra
delen av Hyrulefältet."

Analys: Det ligger inte långt från Lon Lon Ranch heller. Spela Song of Storms här och ett hål öppnar sig. Sätt på dig Iron Boots i sjön för att få en hjärtbit.

- På sydöstra ön.

"They say that you can swim faster
by continuously pressing B."

"Det sägs att du kan simma fortare
genom att trycka upprepat på B."

Analys: Jo, men skillnaden är inte så stor. Hamra på B-knappen du bara.

Zora's River

- Nära centrum, på en plåtå. Använd hönan.

"They say that there is a man who
can always be found running
around in Hyrule Field."

"Det sägs att det finns en man som
man alltid kan se springa
runt Hyrule-fältet."

Analys: Han är en maratonlöpare som springer motsols runt Lon Lon Ranch medan du är barn. Till honom ska du sälja Bunny Hood för en enorm summa pengar. Han stannar bara på natten och det är först då du kan prata med honom.

- I vattnet, nära Zora's Domain.

"They say that Princess Zelda's nanny is actually one of the Sheikah, who many though had died out."

"Det sägs att Prinsessan Zeldas barnflicka egentligen är en av Sheikah, vilka många trodde var utdöda."

Analys: Impa är den enda riktiga Sheikah i spelet och hon är som du vet Zeldas omhändertagare. Förmodligen dog Sheikah ut i det stora kriget medan de försvarade Hylians. Det är min gissning ialla fall.

22.0 Hemligheter

Bara några få hemligheter i spelet som jag kom ihåg på stående fot.

Reparera skyltar

Som du vet kan du förstöra skyltar med diverse olika föremål. Spelar du Zelda's Lullaby framför en trasig skylt blir den hel igen och du kan läsa vad som står på den.

Fiskarens mössa

När du är vuxen vet du kanske att fiskaren i Lake Hylias fiskedamm har en mössa på huvudet. Står du på precis rätt avstånd och kastar ut mot fiskarens huvud kan du träffa hans mössa. Detta är svårt och det korrekta avståndet tycks variera så prova dig fram. När han förlorat mössan kommer du se att han blivit flintskallig och du kan sedan välja på om du vill ge tillbaka mössan eller inte. Ger du inte tillbaka den förblir han flintskallig för resten av spelet.

Sista hönan i Kakariko

När du är vuxen vet du kanske att det är ganska hönfritt i Kakariko Village, men det finns faktiskt en kvar. Denna befinner sig högt upp i väderkvarnen. När du fått Longshot ska du ställa dig framför väderkvarnen och sedan skjuta upp dig till taket där en gubbe sitter. Ställ dig sedan på den södra sidan av taket och titta mot väderkvarnen. Du borde kunna se ett fack och en liten markör där vingarna snurrar. Skjut på denna markör med Longshot och du kommer in i facket. Här finner du en höna som inte verkar ha någon funktion alls. Du kan ändå sväva runt byn med den.

Epona's Song för kor

Spelar du Epona's Song för kor så får du alltid Lon Lon Milk. Ställen du kan finna kor är Lon Lon Ranch; ett håll på Death Mountain Trail, precis ovanför Goron Citys ingång; i ditt hus när du är vuxen och klarat Malons hinderbana; när du är barn längst ned i Gerudo Valley; på Hyrule Field i det gömda hålet precis innan Gerudo's Valley.

Zeldas trädgård

När du träffar Zelda i början av spelet kommer du in i en trädgård. Då kan du se ett fönster på vardera sida. Skjuter du med slangbellan i det vänstra kommer en vakt fram och kastar en bomb mot dig och i det andra kan du se porträtt av Mario, Luigi, Peach, Yoshi och Bowser. Kul!

Detta är sista avdelningen av guiden och här finner du sådant som är strikt associerat med min guide eller med mig.

Versionshistoria

Version 1.1 - 8/11 2005

La in nya hemsidadressen.

Version 1.0 - 11/8 2004

Initiella versionen. Även om guiden är färdig kommer jag förmodligen erhålla korrigeringar och således uppdatera.

Källor och Tack

CJayC/GameFAQs

Fantastisk websida som drivs av en otrolig visionär. Han har antaget allt jag skrivit.

Nintendos officiella guide

Jag har inte kopierat någonting, men en gång i tiden använde jag den för att hitta alla Gold Skulltulas. Dessutom var det något gömt hål i marken jag inte hittade och så har jag förstås jämfört informationen i den med min. Det är mycket på grund av den officiella guidens dåliga och knapphändiga beskrivningar samt dess okorrekta och okompleta information som gjorde att jag bestämde för att skriva en guide själv. För lånet av hans knappt fungerande dator och hans ständiga stöd.

Min bror

Bara för att de än idag sätter sina konkurrenter på plats... åtminstone spelmässigt.

Nintendo

Om författaren

Jag är en nittonårig ung man som för tillfället bor i Mora här i Sverige. Jag bor i en liten lägenhet i stans sämsta område med min lillebror, en liten katt och ständiga ekonomiska problem. ^^ I våras (2004) tog jag studenten från gymnasiet och nu är jag faktiskt tidningsbud på mornarna - kvällarna i mitt fall. Detta hade jag tänkt fortsätta med i ungefär ett år och sedan bär det av mot juridik i Stockholm eller psykologi i Uppsala. Jag har inte riktigt bestämt mig, men lutar mot huvudstaden. Det var allt just nu.

Kontakta mig

Har du någonting på hjärtat är det bara att skicka ett e-mail. Korrigeringar, beröm, konstruktiv kritik. Vad du vill, men jag tar inte emot några alternativa strategier. Likaså kommer jag inte svara på frågor om spelet som redan finns besvarade i denna guide, såvida inte mina svar är överdrivet luddiga. Du får lägga till mig till din MSN Messengerlista om du vill. Adressen finner du nedan. Jag använder tyvärr inte programmet just nu på grund av föga fungerande dator. Av samma anledning kan det för tillfället ta lång tid innan du får svar på ditt e-mail.

Vill du ha min uppmärksamhet eller till och med ett svar då du kontaktar mig, ber jag dig vänligen att använda någorlunda korrekt svenska, engelska eller spanska. Annars blir ditt e-mail ignorerat och genast raderat. Jag kanske låter som en pretentiös förlorare, men detta beror endast på kvantiteten av dessa e-mails som jag tidigare erhållit.

cwall_85(at)hotmail.com

Juridiskt information

Detta dokument är skyddat genom den internationella upphovsrättslagen. Du får ladda ner detta dokument för privat konsumering, skriva ut det och/eller ladda upp det på din hemsida. Dokumentet får dock inte delas upp, ändras och inga delar får tas bort. Det får inte publiceras i någon tidning och får inte säljas för vinst. Du får inte konvertera detta dokument till HTML, ej heller något annat format. Det får endast visas i ASCII text (.txt). All ära skall ges åt mig, sålunda får du inte byta ut mitt namn. Följer du dessa krav, får du publicera detta dokument på din hemsida och du behöver inte skicka mig e-mail om det. Jag kommer dock inte att skicka uppdateringar till några andra sidor än dem nedanför. Vill du ha den senaste versionen, besök dessa sidor.

<http://home.swipnet.se/cpg>

<http://www.gamefaqs.com>

Copyright © 2004-2005 Christian Wall

Slutord

Jag hoppas att du funnit min hittills största guide intressant och hjälpsam. Det har varit ganska tungt, men också roligt. Jag hoppas att du ursäktar alla småfel du stött på under din läsning. Trots att jag läst igenom allt efterhand är det i princip omöjligt att göra en sådan här stor guide felfri, då endast undertecknad har arbetat med den. Vill du läsa mer av det jag skrivit kan du gå till min hemsida eller GameFAQs. Adresserna finner du ovan.

Alla varumärken och liknande inom detta dokument
är upphovsrättsskyddade av dess respektive ägare.
Copyright © 2004-2005 Christian Wall

————— Slut på dokumentet —————

This document is copyright CWall and hosted by VGM with permission.