



Nintendo

Nederland:

Nintendo Benelux B.V.
Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein
www.nintendo.nl

Belgium, Luxembourg:

Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 31-33, B-2000 Antwerpen
www.nintendo.be

Italia:

Nintendo Italia, Sede Secondaria Italiana
Via Pellizza da Volpedo 51/53
20092 Cinisello Balsamo (Milano)

Svizzera:

Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

PRINTED IN GERMANY

**HANDLEIDING
MANUALE DI ISTRUZIONI**



56051981



This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.



Hartelijk dank voor het kopen van THE LEGEND OF ZELDA™: COLLECTOR'S EDITION voor de NINTENDO GAMECUBE™.

WAARSCHUWING: Lees de folder met voorzorgsmaatregelen, geleverd bij dit product, voordat je het systeem, de spel-disc of het accessoire gebruikt. Deze folder bevat belangrijke veiligheidsinformatie.

Lees de handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier aan dit spel te beleven. De handleiding bevat tevens belangrijke informatie over de garantie en de Nintendo Help Desk. Bewaar de handleiding om er later nog iets in op te kunnen zoeken.



DIT SPEL KAN DOOR EEN PERSOON (MET EEN CONTROLLER) GESPEELD WORDEN.

1 Player



IN DIT SPEL IS EEN MEMORY CARD (GEHEUGENKAART) NODIG OM JE VOORTGANG, INSTELLINGEN OF STATISTIEKEN OP TE SLAAN.

Memory Card
Uses up to 36 blocks



Zie pagina 5 voor meer informatie.

RESET NEUTRALE POSITIE CONTROLLER

Als de L- of R-knop ingedrukt wordt gehouden, of de Control Stick of C-stick wordt bewogen, terwijl het systeem wordt aangezet, worden deze standen ingesteld als neutrale posities. Dit zorgt voor een afwijkende besturing tijdens het spelen.

Om de controller te resetten, moet je alle knoppen loslaten zodat ze naar hun neutrale positie terugkeren. Houd vervolgens tegelijkertijd de X-knop, Y-knop en START/PAUSE 3 seconden lang ingedrukt.



Control Stick

C-stick

Inhoud

Om te beginnen	4
THE LEGEND OF ZELDA	
Basisbesturing	7
ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK	
Basisbesturing	9
Ervaring en magie	10
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME	
Basisbesturing	13
Navi en L-doelwit kiezen	14
De Ocarina	16
Opslaan als je spel voorbij is	17
THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK	
Basisbesturing	19
Informatie in beeld	20
De vele maskers van Link	21
Het Bomber's Notebook	22
Opslaan en het verloop van de tijd	23
THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER speelbare demo ..	24

OPMERKING: deze software voor de NINTENDO GAMECUBE is een verzameling van titels die oorspronkelijk werden ontwikkeld voor andere Nintendo-systemen. Door het overzetten van software, van spelcassettes naar een spel-disc, kunnen tijdens het spelen kleine onregelmatigheden of korte onderbrekingen optreden. Dit is normaal en duidt niet op een gebrek in de software of hardware. Wacht in zo'n geval even tot de software is geladen, waarna je weer verder kunt spelen.

Om te beginnen

Plaats de disc van THE LEGEND OF ZELDA™: COLLECTOR'S EDITION in je NINTENDO GAMECUBE, sluit de discdeksel en zet het systeem aan. Volg de instructies in beeld om verder te gaan.

Het spel beginnen

Gebruik in het spelkeuzescherf de Control Stick om een spel te kiezen.

- Als je hebt gekozen voor THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME of THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK, wordt je gevraagd of je de trillfunctie aan (ON) of uit (OFF) wilt zetten.

In het volgende scherm wordt je gevraagd of je een spelbestand wilt creëren op de Memory Card in Slot A. Als je voor YES hebt gekozen, verschijnt het titelscherf van het gekozen spel in beeld.



- Om je spelgegevens op te kunnen slaan, moet de Memory Card in Slot A over minstens 36 geheugenblokken beschikken.
- Als je een spel hebt opgeslagen, kun je er later weer mee verder spelen. Zorg dat de Memory Card zich altijd in Slot A bevindt.

In de handleiding van de NINTENDO GAMECUBE vind je aanwijzingen voor het formateren en wissen van bestanden op de Memory Card.

Druk in het titelscherf op START/PAUSE om het bestandskeuzescherf te openen. Kies één van de bestanden met de Control Stick en bevestig je keuze met de A-knop. Bij de NES-titels selecteer je een bestand met de Y-knop en bevestig je je keuze met START/PAUSE.

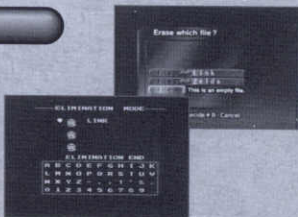
- Om verder te spelen met een eerder opgeslagen spel, moet je het betreffende bestand selecteren.



Bestanden kopiëren of wissen

Je kunt de spelgegevens uit een bestand naar een ander bestand kopiëren door voor COPY te kiezen. Je kunt een spelbestand ook wissen door te kiezen voor ERASE of ELIMINATION MODE.

- Als je spelgegevens hebt gewist, kun je deze niet meer terughalen.



Opties

SOUND

Geeluidsweggeve - kies uit vier opties: STEREO, MONO, HEADSET (hoofdtelefoon) en SURROUND.

CHECK BRIGHTNESS

Verander de helderheid van de beeldweergave om de actie beter te kunnen volgen. Zorg dat de vier verschillende tinten in beeld duidelijk te onderscheiden zijn.

- Deze opties gelden ALLEEN voor Ocarina of Time en Majora's Mask.

Naam invoeren

Kies een leeg bestand, of – voor de NES-games – kies voor REGISTER YOUR NAME (registreren). Gebruik de vierpuntsdruktoets om letters te kiezen en druk telkens op de A-knop om die te bevestigen. Druk als je klaar bent op START/PAUSE of verplaats de cursor naar END. Om je avontuur te beginnen moet je het bestand kiezen dat je een naam hebt gegeven en op START/PAUSE drukken.



Taalkeuze

De taal die in het spel wordt gebruikt, is in principe afhankelijk van de taal die op de NINTENDO GAMECUBE is ingesteld. Je kunt in het spel kiezen uit vijf verschillende talen: Engels, Duits, Frans, Spaans en Italiaans. Als één van deze talen is ingesteld op jouw NINTENDO GAMECUBE, zal die taal ook worden gebruikt in het spel. Als op je NINTENDO GAMECUBE een andere taal is ingesteld, zal Engels als taal worden gebruikt. Je kunt de taal veranderen door de taalinstellingen van je NINTENDO GAMECUBE aan te passen. Lees voor meer informatie de handleiding van de NINTENDO GAMECUBE.

LET OP: dit spel ondersteunt alleen de 60Hz-stand

Je hebt dus een tv nodig die hiervoor geschikt is. De 60Hz-stand zorgt voor een vloeiender en rustiger beeld.

Als je de NINTENDO GAMECUBE aanzet, verschijnt het NINTENDO-logo in de 50Hz-stand in beeld. Daarna schakelt het beeld om naar de 60Hz-stand.

Als je het NINTENDO GAMECUBE RGB-snoer gebruikt om de NINTENDO GAMECUBE via een SCART-ingang aan te sluiten op een tv die RGB en de 60Hz-stand ondersteunt, kun je genieten van een helderder beeld van betere kwaliteit. Als het beeld niet gecentreerd wordt weergegeven of naar beneden of boven rolt, kan het zijn dat je tv de 60Hz-stand niet ondersteunt. Als je wilt weten of je tv de 60Hz-stand ondersteunt, kun je het best de handleiding van je tv raadplegen of contact opnemen met de fabrikant van de tv.



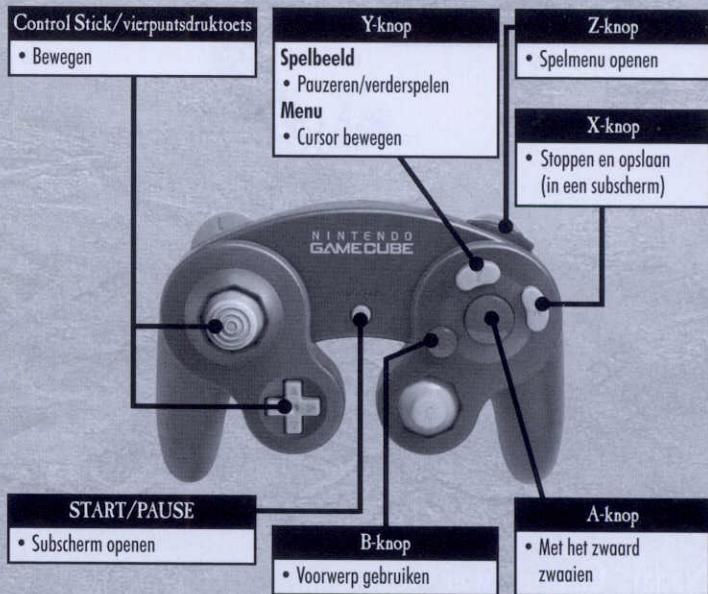


Lang geleden spraken legendes in het land Hyrule van de Triforce – drie gouden driehoeken met mystieke krachten. Toen Ganon, de prins der duisternis, het koninkrijk binnendrong en zich de Triforce van Kracht toeëigende, brak prinses Zelda de Triforce van wijsheid in acht stukken. Ze verstopte de scherven om te voorkomen dat Ganon de kracht van de Triforce kon gebruiken. Ganon was woedend en zette Zelda achter slot en grendel. Een jongen met de naam Link trok eropuit om haar te bevrijden...

Oorspronkelijke release: november 1987

Basisbesturing

The Legend of Zelda



- In dit spel worden de L-knop, de R-knop en de C-stick niet gebruikt.
- Om het menu te openen waarin je het spel kunt opslaan, moet je eerst op START/PAUSE en vervolgens op de X-knop drukken. Vanuit dit menu is het niet mogelijk terug te keren naar het veld waarin je je bevond. Als je kiest voor CONTINUE (verderspelen), begin je aan het begin van het spel met alle voorwerpen die je verzamelde in je bezit. Als je kiest voor SAVE (opslaan) wordt je spel opgeslagen op de Memory Card. Als je verder wilt spelen, moet je in het **bestandskeuzemenu** het bestand kiezen waarin het spel is opgeslagen.

Het zwaard van Link



Met zijn zwaard kan Link bijna alle onderdanen van Ganon verslaan. Als een vijand wordt geraakt,

zal hij knippen en achteruit bewegen. Link kan drie verschillende zwaarden in handen krijgen. Als Link een sterker zwaard heeft gevonden, wordt het zwakkere zwaard automatisch vervangen.

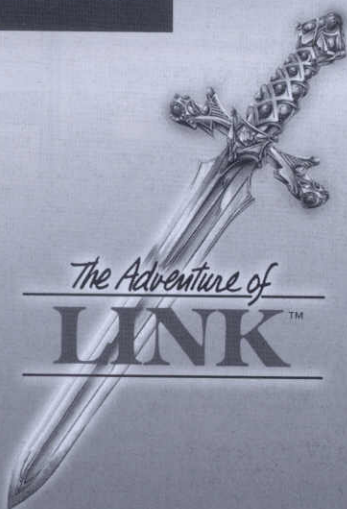
Het schild van Link



Als Link niet aanvalt, kan hij zijn schild voor zich houden om de meeste aanvallen af te weren. Link begint zijn

avontuur met een houten schild. Later in het spel krijgt hij het magische schild in bezit, dat een stuk krachtiger is.

ZELDA II™

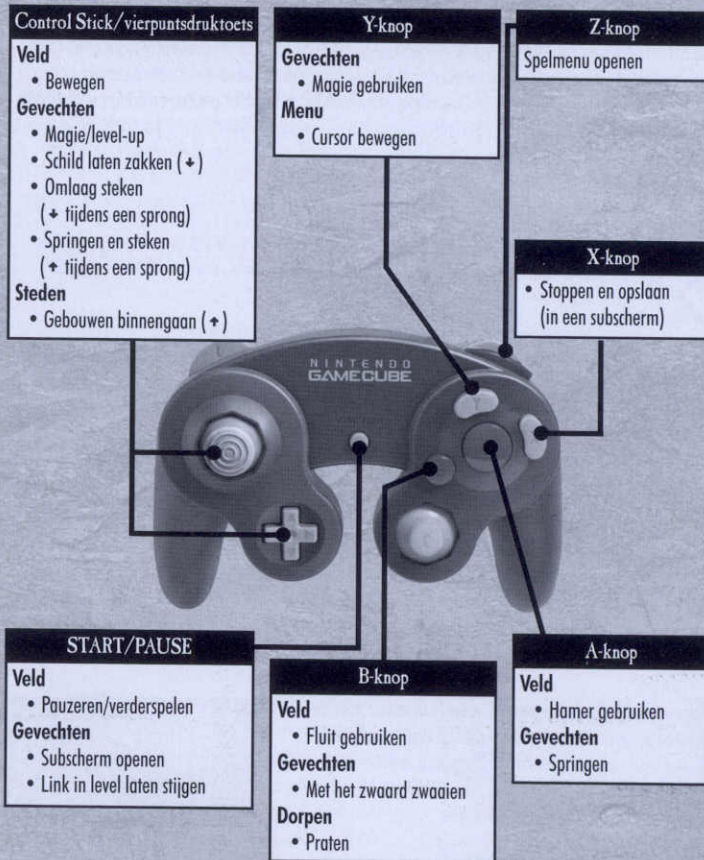


Nadat Ganon was verslagen vertelde Impa, het kindermisje van de prinses, aan Link dat Zelda was getroffen door een slaapvloek, en dat alleen de kracht van de Triforce haar kon wekken. Gewapend met zes kristallen en een eeuwenoud perkament, begon Link aan een zware beproeving. Hij kon niet vermoeden dat kwade krachten hem wilden offeren om met zijn bloed de kwaadaardige Ganon weer tot leven te wekken.

Oorspronkelijke release: juli 1988

Basisbesturing

Zelda II – The Adventure of Link



- De L-knop, de R-knop en de C-Stick worden in dit spel niet gebruikt.
- Om het menu te openen waarin je het spel kunt opslaan, moet je eerst op START/PAUSE en vervolgens op de X-knop drukken. Vanuit dit menu is het niet mogelijk terug te keren naar je huidige spel. Als je kiest voor CONTINUE (verderspelen), begin je aan het begin van het spel met alle voorwerpen die je verzameld in bezit. Als je kiest voor SAVE (opslaan) wordt je spel opgeslagen op de Memory Card. Als je verder wilt spelen, moet je in het **bestandskeuzemenu** het bestand kiezen waarin het spel is opgeslagen.

Ervaring en magie

Ervaring/in level stijgen

Na het verslaan van een vijand, verschijnt er een getal op de plaats waar de vijand stond. Dit getal geeft aan hoeveel ervaringspunten Link verdient voor het verslaan van de vijand. Naarmate de vijand sterker is, zal het getal hoger zijn en Link meer ervaringspunten ontvangen. Als Link genoeg ervaringspunten heeft verdiend, verschijnt er een menu waarin het mogelijk is één van de volgende drie eigenschappen in level te laten stijgen:



ATTACK (aanval)

Link kan vijanden meer schade toebrengen.



MAGIC (magie)

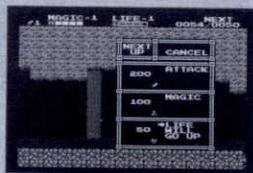
Link's magiepunten zullen minder snel afnemen.



LIFE (leven)

Link's levensenergie zal minder snel afnemen.

Om een eigenschap te verbeteren, moet je de cursor naar de eigenschap bewegen en op START/PAUSE drukken. Als je je punten voor een later moment wilt bewaren, moet je de cursor naar CANCEL verplaatsen en op START/PAUSE drukken. Iedere eigenschap kan acht keer in level stijgen.



Magische spreuken

Link kan acht magische spreuken leren. Iedere spreuk verbruikt een bepaalde hoeveelheid van Link's magiepunten, dus wees er zuinig mee.

SHIELD (schild)

Vermindert de schade die vijandelijke aanvallen veroorzaken met de helft.

JUMP (springen)

Hiermee kan Link hoger springen.

LIFE (leven)

Hiermee wordt een deel van Link's levensenergie hersteld.

FAIRY (fee)

Als fee kan Link vliegen en door smalle openingen gaan.

FIRE (vuur)

Hiermee kan Link vuurballen gooien.

REFLECT (weerkaatsen)

Deze magie weerkaatst de spreuken waar tovenaars Link mee belagen.

SPELL (spreuk)

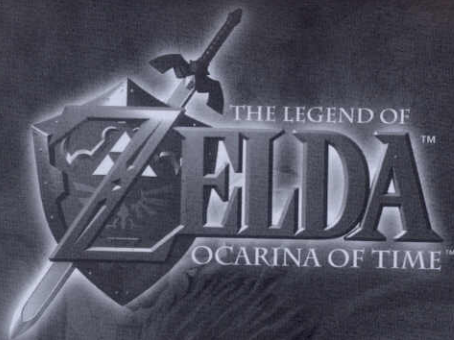
Een mysterieuze spreuk. Om je avontuur te kunnen voltooien, moet je erachter komen wat het effect ervan is.

THUNDER (donder)

De krachtigste van alle magie. De donder verslaat alle vijanden in de omgeving.

Als je in een dorp of tijdens een gevecht een magische spreuk wilt gebruiken, moet je op de Y-knop drukken. Om een spreuk te selecteren, moet je op START/PAUSE drukken om de cursor naar de gewenste spreuk bewegen. Druk op de Y-knop om je keuze te bevestigen. Het getal naast de spreuk geeft aan hoeveel magiepunten zijn vereist om de spreuk te gebruiken.





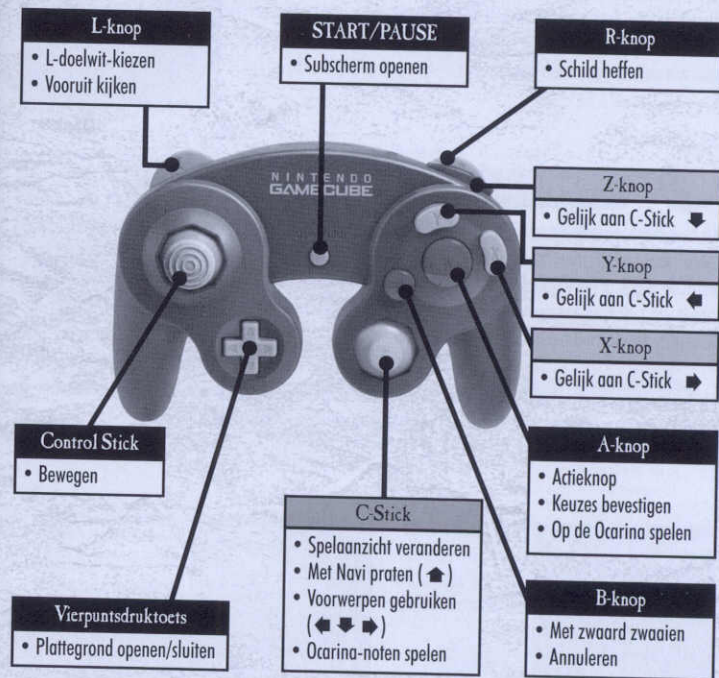
THE LEGEND OF
ZELDATM
OCARINA OF TIMETM

Lang, heel lang geleden heerste er vrede in het land Hyrule, gezegend door de drie gouden godinnen. Maar op een dag kwam een kwaadaardige man uit de woestijn. Hij was op zoek naar de deur van het heilige rijk waar de gouden Triforce lag verborgen. Vanwege zijn moed werd Link gekozen om te voorkomen dat deze duistere man het heilige rijk uit de legenden zou betreden, om het goddelijke relikwie te stelen.

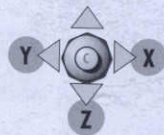
Oorspronkelijke release: december 1998

Basisbesturing

The Legend of Zelda: Ocarina of Time



De Y-, Z- en X-knop komen overeen met ◀, ↓ en ▶ op de C-Stick. Je kunt de C-stick voorwerpen dus ook gebruiken met de Y-, Z- en X-knop.



Beperkte besturing

In sommige fases van het spel is het niet mogelijk bepaalde acties te gebruiken. Knoppen die met deze acties verbonden zijn, zullen dan transparant in beeld worden weergegeven.



Navi en L-doelwit-kiezen

Navi is de beschermfee van Link. Navi helpt Link zo goed mogelijk tijdens zijn avonturen. Ze geeft waardevolle tips, bijvoorbeeld over de zwakke plekken van vijanden. Als Navi je tijdens het spel roept, kun je luisteren naar wat ze te zeggen heeft door met de C-stick omhoog te drukken.



Navi

Als Link een bepaalde vijand of object nadert, vliegt Navi ernaartoe om Link te helpen. Er verschijnt dan een driehoek bij de vijand of het object. Als je op de L-knop drukt, kijkt Link in de richting van Navi, en wordt de vijand of het object omringd door een doelwitcursor. Dit heet L-doelwit-kiezen. Als je gebruik maakt van L-doelwit-kiezen, verschijnt het Navi-icoontje in de rechterbovenhoek van het scherm. Beweeg de C-stick omhoog om het advies van Navi te lezen.

Als je mensen of bordjes tot doelwit maakt met de L-knop, zal het Navi-icoontje niet knipperen. In plaats daarvan zal het commando SPEAK (praat) of CHECK (onderzoek) verschijnen.



Spelbeeld

Druk op de L-knop terwijl je naar een vijand of object kijkt om deze tot doelwit te maken.



L-doelwit-kiezen

Doelwitcursor

Als L-doelwit-kiezen is geactiveerd, verschijnt er een zwarte balk aan de boven- en onderkant van het scherm.

Beweeg de C-stick omhoog wanneer het Navi-icoontje knippert.



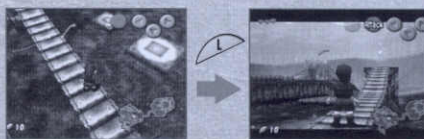
Als je gebruik maakt van L-doelwit-kiezen, en het Navi-icoontje knippert, kun je de C-stick omhoog bewegen om het advies van Navi te lezen.

OPMERKING: het Navi-icoontje knippert soms ook zonder dat je gebruik maakt van L-doelwit-kiezen. Vergeet dan niet om de C-stick omhoog te bewegen.

Een doelwit kiezen met de L-knop

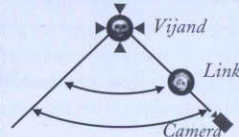
Het gebruik van L-doelwit-kiezen is niet alleen handig om te luisteren naar het advies van Navi, maar kan ook goed van pas komen bij het richten op voorwerpen, mikken met wapens en praten met personen.

Het veranderen van de camerahoek



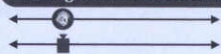
Als je tijdens het spel op de L-knop drukt, verschuift het spelaanzicht naar de achterkant van Link. Normaal verplaatst het spelaanzicht zich ook langzaam naar de achterkant van Link, zolang je geen knoppen indrukt of de Control Stick beweegt.

De camera



Met L-doelwit-kiezen kun je rond je vijand draaien zonder hem uit het zicht te verliezen.

Als er geen doelwit in zicht is



Als je de L-knop houdt ingedrukt, zal de camera evenwijdig aan Link bewegen.

Op afstand met personen praten.



Gebruik L-doelwit-kiezen als je met iemand wilt praten die zich niet in je buurt bevindt. Als de betreffende persoon is omgeven door de cursor, kun je op de A-knop drukken om te praten.

Richten



Als je ergens mee wilt schieten kun je L-doelwit-kiezen gebruiken om nauwkeurig te richten.

Driehoektekens

Iedere kleur heeft een betekenis.



Geel

Navi kent de zwakke plek van de vijand.



Groen

Navi heeft een hint voor je.



Lichtblauw

Een persoon of bordje. Druk op de A-knop.

Effecten van de Ocarina

Als je melodieën op de Ocarina speelt, kunnen er verschillende dingen gebeuren. Wijs de Ocarina toe aan een richting van de C-stick om hem te kunnen gebruiken. Speel op de Ocarina met de C-stick en de A-knop.



Effect #1

Als je de juiste melodie op de juiste plaats speelt, of voor de juiste persoon, kunnen er verschillende dingen gebeuren (een persoon geeft je bijvoorbeeld een aanwijzing of een deur gaat open).

Effect #2

Het spelen van een bepaalde melodie kan je naar een andere locatie verplaatsen.

Hoe je een melodie onthoudt

In totaal zul je 12 melodieën leren van verschillende mensen. Als je een nieuwe melodie leert, verschijnt de notenbalk in beeld. Als je op de aangegeven knoppen drukt, wordt de melodie opgeslagen. De melodie kun je terugvinden in het statusscherm.



Hoe je een melodie speelt

Als je op de Ocarina wilt spelen, moet je de Ocarina eerst toewijzen aan een richting van de C-stick. Als Link de Ocarina vasthoudt, kun je de A-knop en de C-stick gebruiken om erop te spelen. Druk op de B-knop om met spelen te stoppen.



Opslaan als het spel voorbij is

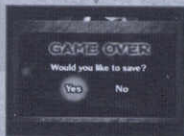
GAME OVER (spel voorbij)

Als Link zich verwondt, neemt zijn levensenergie af. Als alle harten zijn opgebruikt, is je spel voorbij. In zo'n geval verschijnt de tekst GAME OVER in beeld.



WOULD YOU LIKE TO SAVE? YES/NO (opslaan ja/nee)

Als het spel voorbij is, wordt je gevraagd of je je vorderingen op wilt slaan. Kies YES (ja) voor opslaan, of NO (nee) om te stoppen en terug te gaan naar het titelscherm.



WOULD YOU LIKE TO CONTINUE? YES/NO (verderspelen ja/nee)

Als je kiest voor YES (ja), begin je weer bij de ingang van het gebied waar je spel eindigde. Kies voor NO (nee) om terug te gaan naar het titelscherm. Hieronder vind je de plaatsen waar je weer begint als je spel eindigt.



Als je spel eindigt...	Speel je verder vanaf...
...in het veld (jonge Link)	...het huis van Link
...buiten een kerker (volwassen Link)	...the Temple of Time
...in een kerker	...de ingang van de kerker

Als je verder speelt zijn slechts drie harten van je levensenergiemeter gevuld.

Zelf stoppen met spelen

Vergeet niet om eerst je vorderingen op te slaan als je met spelen wilt stoppen. Zet dan de NINTENDO GAMECUBE uit.

Als je je spel opslaat wordt ook het aantal hartjes van je levensenergiemeter bewaard.

• Om problemen met het opslaan van spelgegevens te voorkomen, moet je de NINTENDO GAMECUBE tijdens het opslaan niet uitzetten.

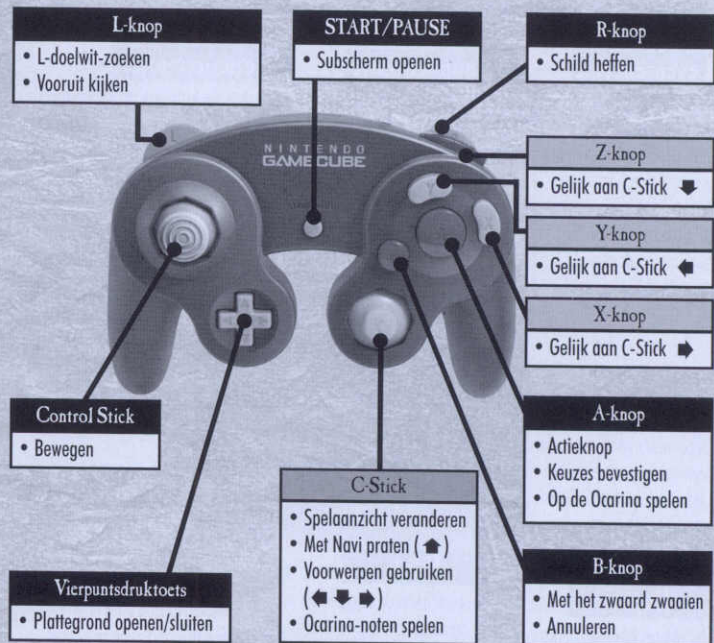


Nadat hij door de tijd had gereisd om de kwaadaardige Ganon te verslaan en de vrede in Hyrule te herstellen, liet Link het land dat hem tot een legende had gemaakt achter zich. Om persoonlijke redenen ging hij op zoek naar een geliefde vriend. In de Verloren Wouden liep Link echter in een hinderlaag en werden zijn paard en Ocarina gestolen. Op de hielen van zijn belager bereikte hij de mysterieuze wereld Termina, waar hij ontdekte dat zijn lot was verbonden met een dreigend onheil...

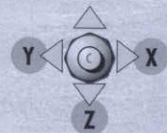
Oorspronkelijke release: november 2000

Basisbesturing

The Legend of Zelda: Majora's Mask



De Y-, Z- en X-knop komen overeen met ←, ↓ en → op de C-Stick. Je kunt de C-stick voorwerpen dus ook gebruiken met de Y-, Z- en X-knop.



LET OP: het is mogelijk dat je tijdens het spelen van THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK onregelmatigheden hoort in de geluidswaergave. Dit wordt veroorzaakt door het feit dat het spel is overgezet van de originele N64-spelcassette naar de spel-disc voor de NINTENDO GAMECUBE, en duidt dus niet op een mankement aan je spelsysteem. Deze onregelmatigheid treedt niet op bij het spelen van andere software voor de NINTENDO GAMECUBE.

Spelscherm

Levensenergie

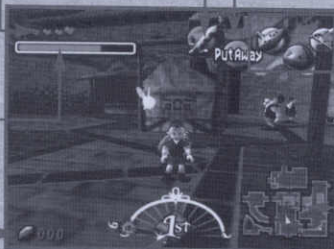
Deze harten geven aan hoeveel levensenergie Link bezit. Link begint het spel met drie harten. In de loop van het avontuur zal dit aantal toenemen. Als Link wordt geraakt, neemt het aantal harten af.

B-knop-icoontje

Dit icoontje geeft aan welke actie je uit kunt voeren met de B-knop. Meestal zie je hier een zwaard.

Actie-icoontje

Alle acties die Link kan uitvoeren met de A-knop verschijnen hier.



C-icoontjes

Deze geven aan welke voorwerpen zijn toegewezen aan de C-Stick.

Magiemeter

Deze meter geeft aan over hoeveel magische kracht Link beschikt. Deze meter verschijnt alleen als hij magie heeft verkregen.

Plattegrond

Klok

De klok geeft de dag en tijd in Termina aan.

De huidige positie van Link wordt hierop weergegeven. De gele pijl geeft aan in welke richting Link kijkt. De rode pijl geeft aan waarvandaan Link is gekomen. Druk op de vierpuntdruktoets om de plattegrond te openen of te sluiten.

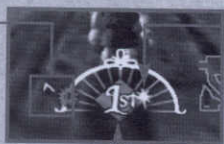
Rupee

Het aantal Rupees (de munteenheid van Hyrule) in je inventaris.

Klokkijken in Majora's Mask

Uurwijzer

Dit getal geeft de huidige tijd weer. Wanneer het een lijn passeert, betekent dit dat er één uur is verstreken.



Minutenwijzer

Iedere keer dat het licht de dag-display passeert, verstrijkt een minuut.

Dagwijzer

Hier wordt de huidige dag aangegeven: 1ST, 2ND of FINAL.

De vele maskers van Link

Sommige maskers die je tijdens je avontuur zult vinden, hebben de kracht om Link te transformeren wanneer hij zo'n masker opzet. Hierdoor zal zijn uiterlijk veranderen en kan hij beschikken over wonderlijke vaardigheden.

Goron Link



Speciale vaardigheden

- Rol jezelf op tot een bal en rol waar je wilt (beweeg de Control Stick terwijl je de A-knop houdt ingedrukt). Als je lichaam is bepanst, kun je vijanden verslaan door tegen ze aan te rollen (vereist magie).
- Terwijl je bent opgerold, kun je omhoog springen om met een flinke dreun weer te landen (druk op de A-knop terwijl je de B-knop houdt ingedrukt). Hierdoor veroorzaakt je schade aan nabije vijanden.
- Gooi je gewicht in de strijd en deel stevige stoten uit (B-knop). Met de juiste timing kun je een combinatie van drie stoten maken.

Zwakke plekken

- Vanwege zijn grote gestalte kan Goron Link zich niet in diep water begeven, en loopt hij na een val van grote hoogte schade op.

Zora Link



Speciale vaardigheden

- Beweeg je vrijelijk door het water en over de zeebodem (druk op de A-knop).
- Creëer een barrière van elektrische spanning (vereist magie). Druk tijdens het zwemmen op de R-knop.
- Val aan met drie opeenvolgende trappen (B-knop).
- Schiet je armvinnen naar tegenstanders voor aanvallen op afstand (B-knop ingedrukt houden en loslaten).

Zwakke plekken

- Omdat Zora waterwezens zijn, zijn ze kwetsbaar voor zowel vuur als ijs.

Deku Link



Speciale vaardigheden

- Gebruik Deku-bloemen om te vliegen (over een beperkte afstand). Hiervoor moet je de A-knop ingedrukt houden en loslaten.
- Val vijanden aan door bubbels te schieten (vereist magie). Druk op de B-knop.
- Stuipt over het wateroppervlak (een beperkt aantal keren). Beweeg de Control Stick omhoog als je het water raakt.

Zwakke plekken

- Omdat de Deku plantaardig is, is hij erg kwetsbaar voor vuur.
- Deku Link loopt flinke schade op wanneer hij van een grote hoogte valt.

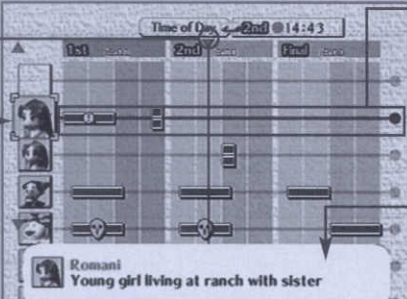
Dit notitieboek kan Link gebruiken om bij te houden welke figuren hij tijdens zijn zwerftochten allemaal is tegengekomen. De conversaties met - en de beloftes aan - deze figuren worden automatisch opgeslagen.

Wanneer je in het **Statusscherm** de cursor verplaatst naar het Bomber's Notebook en op de A-knop drukt, verschijnt het scherm dat hieronder is afgebeeld. In dit scherm kun je zien met wie je hebt gesproken en met wie je eventueel een afspraak hebt gemaakt. Verplaats de cursor met de Control Stick naar een bepaald persoon om details over het schema van deze persoon te bekijken. Link moet hard werken om de inwoners van Termina gelukkig te maken!

Huidige tijd

Personages

Hier verschijnen afbeeldingen van personages. Naarmate je met meer mensen hebt gesproken, zal het aantal afbeeldingen toenemen. Je kunt hier informatie over maximaal 20 personen bewaren.

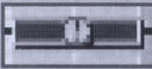



Schema


De tijden waarop je met figuren hebt gepraat of voorwerpen hebt ontvangen zijn hier zichtbaar.


Details

Informatie over de conversaties of de voorwerpen die je hebt ontvangen.

 Deze markering verschijnt bij belangrijke conversaties. Een blauwe tijdsbalk geeft aan dat je die conversatie op ieder moment tijdens deze periode kunt voeren. Taken die je opnieuw uit moet voeren nadat je je spel hebt opgeslagen en terug bent gegaan naar de eerste dag, worden met een grijs icoontje gemarkeerd.

 Wanneer je van een persoon een bepaald voorwerp ontvangt, verschijnt dit symbool op het tijdstip waarop je dit voorwerp ontving.

 Dit symbool wordt toegevoegd wanneer je van iemand een masker krijgt.

 Wanneer je de problemen van een personage hebt opgelost, verschijnt dit symbool aan de rechterkant van de informatie van dit personage.

De inhoud van je Bomber's Notebook wordt opgeslagen wanneer je de SONG OF TIME gebruikt, je conversaties worden echter niet opgeslagen, dus misschien moet je sommige handelingen en conversaties nog eens herhalen.

Tijd in het spel

De tijd tikt onophoudelijk door in dit spel, behalve tijdens conversaties en op momenten dat je het spel hebt gepauzeerd door op START/PAUSE te drukken. Wanneer drie dagen (72 uur) zijn verstreken zal het spel eindigen, dus houd de tijd in de gaten. Je kunt op de Ocarina of Time de SONG OF TIME spelen om te voorkomen dat het spel eindigt. Wanneer je deze melodie fluit, zal Link een tijdsortex passeren, waardoor hij terug wordt verplaatst naar 6.00 uur op de eerste dag. Wanneer het spel eindigt, kun je door de SONG OF TIME te spelen opnieuw beginnen vanaf het laatste punt waar je het spel had opgeslagen.



De tijd in het land Termina verstrikt sneller dan je zou verwachten. De uren lijken slechts minuten te duren.

Opslaan

Wanneer je de SONG OF TIME speelt, zullen je vorderingen in het spel worden opgeslagen. Dit houdt in dat alle voorwerpen die je hebt verzameld bewaard blijven, maar puzzels en andere zaken die je hebt opgelost of veranderd zullen terugkeren naar hun oorspronkelijke staat – wees dus voorzichtig met saveen! Aangezien Link de enige is die door de tijd kan reizen, zullen de andere figuren in het spel zich niet kunnen herinneren dat ze hem hebben ontmoet.

Wanneer je je spel wilt opslaan en met spelen wilt stoppen, speel dan de SONG OF TIME en wacht tot de tekst DAWN OF THE FIRST DAY in beeld verschijnt, voordat je de console uitschakelt. De volgende keer dat je het spel speelt, zul je vanaf dat punt beginnen. Wanneer je de console uitschakelt zonder opslaan, zul je de volgende keer verderspelen vanaf het punt waar je de laatste keer het spel hebt opgeslagen.



WANNEER JE LEVENSENERGIE IS OPGEBRUIKT

Wanneer je energiemeter leeg is, word je teruggezet naar de ingang van het gebied waar je je laatste stukje energie verloor. Je begint dan altijd weer met drie harten, ongeacht het aantal hartcontainers dat je verzamelde.

De Song of Time spelen

- Je wordt altijd teruggezet naar 6.00 uur 's morgens op de eerste dag.
- Je vorderingen in het spel worden opgeslagen.

Opmerking: sommige zaken in het spel kun je wel saveen en andere weer niet. Het is dus van groot belang dat je goed nadenkt voordat je het spel opslaat.

The Legend of Zelda: The Wind Waker

OPMERKING: dit is een speelbare demo en dus NIET de volledige versie van THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER. Na twintig minuten zal het spel automatisch opnieuw worden gestart.

L-knop

- L-doelwit-kiezen
- Vooruit kijken

START/PAUSE

- Subschermen openen

R-knop

- Bukken/schild (met getrokken zwaard)
- Duwen/trekken/vastpakken (samen met Control Stick)

Z-knop

- Voorwerpen gebruiken

Y-knop

- Voorwerpen gebruiken

X-knop

- Voorwerpen gebruiken

A-knop

- Actieknop
- Keuzes bevestigen

B-knop

- Met zwaard zwaaien
- Annuleren

Control Stick

- Bewegen

C Stick

- Spelaanzicht veranderen

Vierpuntdruktoets

- Plattegrond openen/sluiten

Inzoomen (↑) / **Uitzoomen** (↓)

Roteren (←) / (→)

Draaiaanval
Houd de **B**-knop kort ingedrukt en laat los.

Of gebruik de

Sprongaanval

Als je een object of vijand nadert, kan het zijn dat ↓ in beeld verschijnt. Druk in zo'n geval de helemaal omlaag. Als het icoontje verandert in ↓, kun je het object tot doelwit kiezen. Met L-doelwit-kiezen kun je preciezer aanvallen. Als je de maar een klein eindje indrukt, verschijnt in beeld. In dit geval kun je met C-Stick overschakelen naar een eerste-persoons perspectief. Tijdens L-doelwit-kiezen is het niet mogelijk over te schakelen naar een eerste-persoons perspectief.

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER maakt gebruik van Dolby Pro Logic II. Sluit de spelcomputer aan op een Dolby Pro Logic II decoder en ervaar het spel in surround sound.

Nintendo Company, Ltd.

Executive Producer

Satoru Iwata

Producers

Shigeru Miyamoto
Takashi Tezuka
Eiji Aonuma

Coordination

Shigeo Kimura
Tomooki Kuroume

Engineering

Tomohiro Kawase
Hideaki Shimizu

Music

Kenta Nagata

Sound Effect Programming

Yoji Inagaki

Art Design

Satoshi Furukawa
Keijiro Inoue
Yusuke Akifusa

SRD

Coordination

Toshihiko Nakago

Engineering

Yasunari Soejima
Yuichi Yamamoto
Kenzo Hayakawa
Kunihiro Komatsu

Nintendo Software

Technology Corporation

Coordination

Claude Comair
Shigeki Yamashiro
Lawrence Schwedler
Hiroto Alexander

Engineering

Robert Champagne
Stephen Lee
Rory Johnston
Yoonjoon Lee
David Devaty
Max Szlagor

Nintendo of America Inc.

Coordination

Tom Prata, Tim Bechtel
Kiyohiko Ando, Todd Buechele

Video

Charles Nishida, Satoru Hosogai
Tom Eberspacher

Product Testing

Yoshinobu Mantani, Zac Evans

Artwork

Jim Wornell, Jim Catechi

North American Localization

Bill Trinen, Nate Bihldorff

Nintendo of Europe GmbH

Manual Localisation and Layout

Robert de Boer
Silke Sczyrba, Daniela Schmitt,
Martina Taxis, Jens Peppel,
Carolin Fickert,
Adrian Michalski, Nadine Straub,
Sascha Nickel, Mario Kraus,
Manfred Anton, Peter Swietochowski
Rudi Schnitzer

[0603/HOL/GCN]

Het PEGI classificatiesysteem:

Leeftijdscategorie:



Let op: de beoordeling kan in bepaalde landen enigszins afwijken.

Inhoudspictogrammen:



GROF TAALGEBRUIK



DISCRIMINATIE



DRUGS- EN/OF ALCOHOLMISBRUIK



ANGST



SEKS



GEWELD

Voor meer informatie over het Pan European Game Information (PEGI) classificatiesysteem:

<http://www.pegi.info>

24-maanden-garantie

Gedurende een periode van 24 maanden na de datum van koop binnen de Europese Economische Ruimte garandeert Nintendo Benelux B.V. de koper tegen gebreken zowel in het materiaal als in de vervaardiging van dit Nintendo product bestaande op het ogenblik van de koop. Deze garantie is aan de volgende voorwaarden onderworpen:

- Nintendo zal zonder kosten voor de koper naar vrije keuze het gebrekkige product repareren, dan wel vervangen. Nintendo accepteert voor het overige geen aansprakelijkheid, in het bijzonder niet voor schadevorderingen.
- Er wordt geen garantie verstrekt, indien het gebrek is veroorzaakt door nalatigheid van de koper en/of een derde partij, onverantwoordelijk gebruik, wijzigingen/aanpassingen, ondeugdelijke reparatie, gebruik van het product door de koper en/of door een derde dat niet in overeenstemming is met de door Nintendo verstrekte handleiding, of het gevolg is van bijkomende of gevolgschade.

Let op: deze garantie is verstrekt in toevoeging op de wettelijke garantierechten, die de consumentkoper kan doen gelden jegens zijn eindverkoper. De hierbij verstrekte garantie doet geen afbreuk aan die wettelijke garantierechten.

In geval van een gebrek onder deze garantie neemt u dan alstublieft contact op met:

Nintendo Benelux B.V.

Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein

Telefoon: 030-6097166 (van maandag tot vrijdag, tussen 11.00 en 17.00 uur)

Indien het product aan Nintendo wordt toegestuurd, zorg er dan alstublieft voor dat u daarbij de originele verpakking gebruikt, een beschrijving van het gebrek geeft, alsmede bijvoegt een kopie van uw bewijs van aankoop, waaruit de datum van koop blijkt.

Indien uw bewijs van aankoop niet langer geldig is of als de periode van 24 maanden is verstreken, dan kan Nintendo Benelux B.V. er alsnog toe overgaan om het product te vervangen, dan wel te repareren. Voor meer informatie, in het bijzonder met betrekking tot de daarvoor in rekening te brengen kosten, kunt u contact opnemen met:

Nintendo Benelux B.V.

Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein

Telefoon: 030-6097166 (van maandag tot vrijdag, tussen 11.00 en 17.00 uur)

[0503/NNL/GCN]

VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES? **BEL DE NINTENDO HELPDESK!**

Hoe leuk videogames ook zijn, als het niet lukt om verder te komen is de lol er snel af. Gelukkig hoeft dat nooit lang te duren. Bel gewoon de Nintendo Helpdesk!

Nederland:

0909-NINTENDO (0,45 Euro per min.)

of

0909-0490444 (0,45 Euro per min.)

Je kunt hier 24 uur per dag terecht bij een sprekende computer, voor informatie en tips over de belangrijkste games. De Nintendo Speladviseurs zijn van maandag t/m vrijdag bereikbaar tussen 10.00 en 18.00 uur.

Informatie over Nintendo en de nieuwste producten vind je on line:

www.nintendo.nl

24-maanden-garantie

Gedurende een periode van 24 maanden na de datum van koop binnen de Europese Economische Ruimte garandeert Nintendo Benelux B.V. de koper tegen gebreken zowel in het materiaal als in de vervaardiging van dit Nintendo product bestaande op het ogenblik van de koop. Deze garantie is aan de volgende voorwaarden onderworpen:

- Nintendo zal zonder kosten voor de koper naar vrije keuze het gebrekkige product repareren, dan wel vervangen. Nintendo accepteert voor het overige geen aansprakelijkheid, in het bijzonder niet voor schadevorderingen.
- Er wordt geen garantie verstrekt, indien het gebrek is veroorzaakt door nalatigheid van de koper en/of een derde partij, onverantwoordelijk gebruik, wijzigingen/aanpassingen, ondeugdelijke reparatie, gebruik van het product door de koper en/of door een derde dat niet in overeenstemming is met de door Nintendo verstrekte handleiding, of het gevolg is van bijkomende of gevolgschade.

Let op: deze garantie is verstrekt in toevoeging op de wettelijke garantierechten, die de consumentkoper kan doen gelden jegens zijn eindverkoper. De hierbij verstrekte garantie doet geen afbreuk aan die wettelijke garantierechten.

In geval van een gebrek onder deze garantie neemt u dan alstublieft contact op met:

Nintendo Benelux B.V.

Belgium Branch, Frankrijkple 31 - 33, B - 2000 Antwerpen

Telefoon: 03-2247683 (van maandag tot vrijdag, tussen 11.00 en 17.00 uur)

Indien het product aan Nintendo wordt toegestuurd, zorg er dan alstublieft voor dat u daarbij de originele verpakking gebruikt, een beschrijving van het gebrek geeft, alsmede bijvoegt een kopie van uw bewijs van aankoop, waaruit de datum van koop blijkt.

Indien uw bewijs van aankoop niet langer geldig is of als de periode van 24 maanden is verstreken, dan kan Nintendo Benelux B.V. er alsnog toe overgaan om het product te vervangen, dan wel te repareren. Voor meer informatie, in het bijzonder met betrekking tot de daarvoor in rekening te brengen kosten, kunt u contact opnemen met:

Nintendo Benelux B.V.

Belgium Branch, Frankrijkple 31 - 33, B - 2000 Antwerpen

Telefoon: 03-2247683 (van maandag tot vrijdag, tussen 11.00 en 17.00 uur)

[0503/NBE-NL/GCN]

VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES? **BEL DE NINTENDO HELPDESK!**

Hoe leuk videogames ook zijn, als het niet lukt om verder te komen is de lol er snel af. Gelukkig hoeft dat nooit lang te duren. Bel gewoon de Nintendo Helpdesk!

België:

0900-10800 (0,45 Euro per min.)

Je kunt hier 24 uur per dag terecht bij een sprekende computer, voor informatie en tips over de belangrijkste games. De Nintendo Speladviseurs zijn van maandag t/m vrijdag bereikbaar tussen 10.00 en 18.00 uur.

Informatie over Nintendo en de nieuwste producten vind je on line:

www.nintendo.be

Grazie per aver scelto il disco di gioco THE LEGEND OF ZELDA™: COLLECTOR'S EDITION per la console NINTENDO GAMECUBE™.

ATTENZIONE: Leggere attentamente il libretto di precauzioni allegato al prodotto prima di utilizzare il NINTENDO GAMECUBE, un disco di gioco o un accessorio. Il libretto contiene informazioni importanti per la sicurezza.

Per ottenere il massimo divertimento leggere attentamente e completamente il manuale di istruzioni del nuovo gioco. Esso, inoltre, contiene importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni. Conservare questo manuale come riferimento.

QUESTO GIOCO SUPPORTA ESCLUSIVAMENTE UN GIOCATORE E CONTROLLER.



1 Player

QUESTO GIOCO RICHIEDE UNA MEMORY CARD (SCHEDA MEMORIA) PER I SALVATAGGI DEL GIOCO IN CORSO, DELLE IMPOSTAZIONI O DELLE STATISTICHE.



Memory Card
Uses up to 36 Blocks

Solo a

60 Hz

Per ulteriori informazioni vedi pag. 31.

REIMPOSTAZIONE DELLA POSIZIONE NEUTRA DEL CONTROLLER

Se all'accensione vengono premuti i pulsanti L o R o vengono spostati il Control Stick o lo Stick C dalla posizione neutra, la nuova posizione sarà riconosciuta come quella neutra. Ciò causerà un controllo scorretto durante il gioco.

Per reimpostare la posizione neutra del controller, rilasciare tutti i pulsanti e le leve e lasciare che tornino nella loro posizione neutra. Successivamente premere simultaneamente i pulsanti X, Y e START/PAUSE per 3 secondi.



Nintendo

© 1986 - 2003 NINTENDO.

TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO.

© 2003 NINTENDO.

Indice

Come iniziare	30
THE LEGEND OF ZELDA	
Comandi di base.....	33
ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK	
Comandi di base.....	35
Esperienza e magia	36
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME	
Comandi di base.....	39
Le fate e il puntamento L	40
L'Ocarina	42
Salvare dopo il Game Over	43
THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK	
Comandi di base.....	45
Lettura dello Schermo di Gioco.....	46
Le numerose maschere di Link	47
Il diario di Bomber.....	48
I salvataggi e il trascorrere del tempo	49
Demo giocabile di THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER.....	50

NOTA: questo prodotto per NINTENDO GAMECUBE è una raccolta di giochi prodotti originariamente per altre console Nintendo. A causa del trasferimento dei dati dalle cassette di gioco al disco, è possibile che si verifichino alcune irregolarità nei sonori oppure brevi pause durante il caricamento dei dati dal disco di gioco. Il verificarsi di questi problemi è normale e non indica la presenza di difetti software o hardware. Nel caso si verifichino queste irregolarità, attendere il termine del caricamento e proseguire nel gioco.

Come iniziare

Inserisci correttamente il disco di gioco di THE LEGEND OF ZELDA™: COLLECTOR'S EDITION nel NINTENDO GAMECUBE, chiudi il coperchio del disco e accendi la console. Prosegui seguendo le istruzioni a schermo.

Inizio del gioco

Nello **schermo di Selezione Gioco**, usa il Control Stick per scegliere il gioco desiderato.

- Scegliendo THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME o THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK, ti sarà chiesto se vuoi attivare la funzione Rumble.

Nello schermo successivo ti sarà chiesto se intendi creare un file contenente dei dati di gioco nella Memory Card (Scheda Memoria) inserita nello Slot A del NINTENDO GAMECUBE. Dopo aver scelto Sì, apparirà lo **schermo del titolo**.



- Per salvare i dati di gioco saranno necessari almeno 36 blocchi vuoti nella Memory Card (Scheda Memoria) nello Slot A.
- Puoi proseguire il gioco nel punto in cui hai salvato. Assicurati che la Memory Card (Scheda Memoria) sia sempre inserita nello Slot A.

Fai riferimento al manuale di istruzioni del NINTENDO GAMECUBE per indicazioni su come formattare e cancellare i dati nella Memory Card (Scheda Memoria).

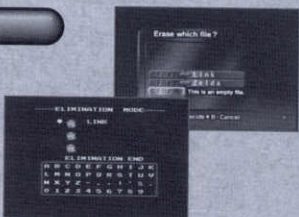
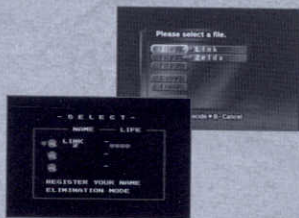
Per accedere allo **schermo di Selezione File**, premi START/PAUSE nello **schermo del titolo**. Con il Control Stick scegli i dati di gioco e conferma la scelta con il pulsante A. Nei giochi per NES, seleziona un file con il pulsante Y e premi START/PAUSE.

- Seleziona il file del gioco che intendi proseguire.

Copia e cancellazione dei file

Puoi copiare dei dati di gioco salvati in un file vuoto scegliendo l'opzione COPY (Copia). Inoltre, è possibile cancellare i dati di gioco non più necessari selezionando ERASE (Cancella) oppure ELIMINATION MODE (Modalità Eliminazione).

- I dati di gioco, una volta cancellati, non possono essere recuperati.



Options (Opzioni)

SOUND (Suono)

Scegli la modalità sonora preferita: STEREO, MONO, HEADSET (cuffie) e SURROUND.

CHECK BRIGHTNESS (Controllo luminosità)

Imposta correttamente la luminosità assicurandoti che siano visibili a schermo almeno quattro livelli di colore.

- Queste opzioni sono presenti unicamente in Ocarina of Time e Majora's Mask.

Inserimento nome

Seleziona un file vuoto, oppure l'opzione REGISTER YOUR NAME per i giochi NES. Usa il Control Stick per selezionare una lettera e il pulsante A per confermare la scelta. Una volta terminato, premi START/PAUSE o sposta il cursore su END (Fine). Per iniziare l'avventura, seleziona il file in cui si è inserito il nome e premi START/PAUSE.



Selezione lingua

La lingua del gioco dipende da quella impostata nella console. I giochi di questo disco di gioco possono contenere più lingue. Se il tuo NINTENDO GAMECUBE è impostato su una delle lingue presenti, essa sarà automaticamente selezionata e utilizzata nel gioco. Se invece nel NINTENDO GAMECUBE è impostata un'altra lingua, il gioco sarà in inglese. Puoi impostare la lingua di gioco attraverso lo **schermo Opzioni del menu principale** del NINTENDO GAMECUBE. Per ulteriori informazioni consulta il manuale di istruzioni del NINTENDO GAMECUBE.

ATTENZIONE: questo gioco supporta solo la modalità a 60Hz

Questo gioco funziona esclusivamente nella **modalità a 60Hz**, è quindi necessario dotarsi di un televisore che supporti il segnale PAL60, che consente una migliore resa visiva riducendo significativamente lo sfarfallio delle immagini.

All'accensione della console, il logo NINTENDO è visualizzato in **modalità a 50Hz**. Lo schermo successivo sarà visualizzato in **modalità a 60Hz**.

In alcuni casi, in relazione al tipo di televisore e al cavo in uso, è impossibile visualizzare questo schermo. Se il televisore dispone di connessione RGB, è possibile migliorare la qualità delle immagini utilizzando il cavo RGB per NINTENDO GAMECUBE. Se lo **schermo selezione gioco** non è mostrato al centro dello schermo TV oppure se lo schermo TV si sposta verso l'alto o il basso, è possibile che il televisore non possa supportare la **modalità a 60Hz**.

Per maggiori informazioni sul supporto della modalità PAL60, consultare il manuale d'istruzioni del televisore, oppure contattarne il produttore.

Solo a
60Hz

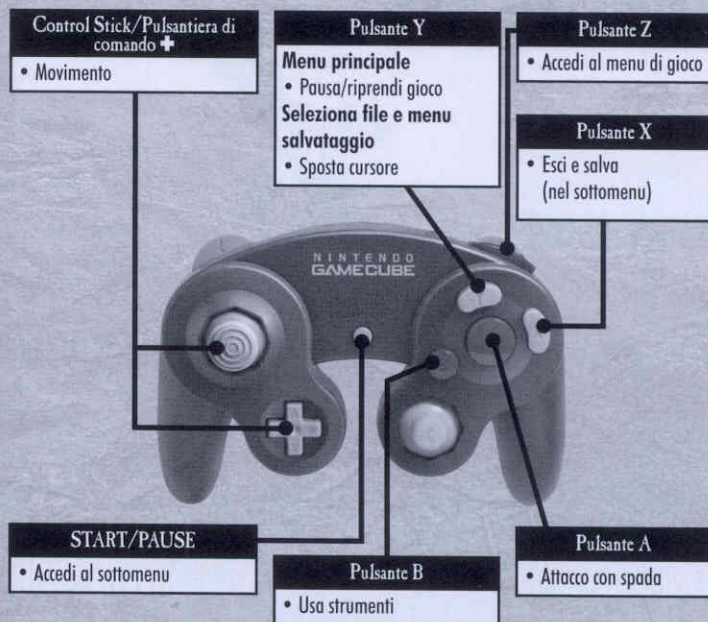


Molto tempo fa, nella terra di Hyrule, le leggende narravano dei tre triangoli d'oro dotati di poteri mistici che, insieme, formavano la Triforza. Quando Ganon, il Principe dell'Oscurità, invase il regno e si impossessò della Triforza della Forza, la principessa Zelda spezzò la Triforza della Saggezza in otto parti, e le nascose per evitare che Ganon prendesse il controllo della Triforza. Tuttavia il Principe dell'Oscurità, adirato, imprigionò Zelda. Fu allora che un giovane ragazzo di nome Link decise di salvarla...

Data di pubblicazione: novembre 1987

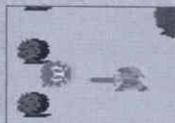
Comandi di base

The Legend of Zelda



- Il pulsante L, il pulsante R e lo Stick C non sono usati in questo gioco.
- Per accedere al **Menu Salvataggio**, premi START/PAUSE e quindi il pulsante X. Quando si entra in questo menu non è più possibile tornare al gioco in corso. Selezionando CONTINUE (Continua), ricomincerai all'inizio del gioco con tutti gli strumenti ottenuti. Selezionando SAVE (Salva), il gioco sarà salvato nella Memory Card (Scheda Memoria). Per proseguire potrai allora scegliere il file nello **schermo di Seleziona File**.

La spada di Link



Quasi tutti i servitori di Ganon possono essere sconfitti con la spada. Se colpito, il nemico lampeggia

e retrocede. Link può ottenere tre diversi tipi di spada. Quando Link trova una spada più potente, la sostituisce alla spada in suo possesso.

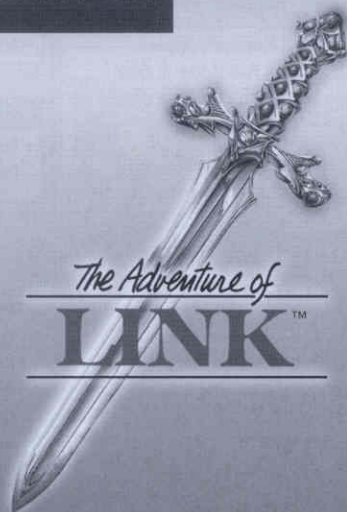
Lo scudo di Link



Link può usare lo scudo per proteggersi da quasi tutti gli attacchi nemici. All'inizio

dell'avventura, Link disporrà solo di uno scudo di legno, ma in seguito potrà avvalersi anche dello scudo magico, più efficace.

ZELDA II™

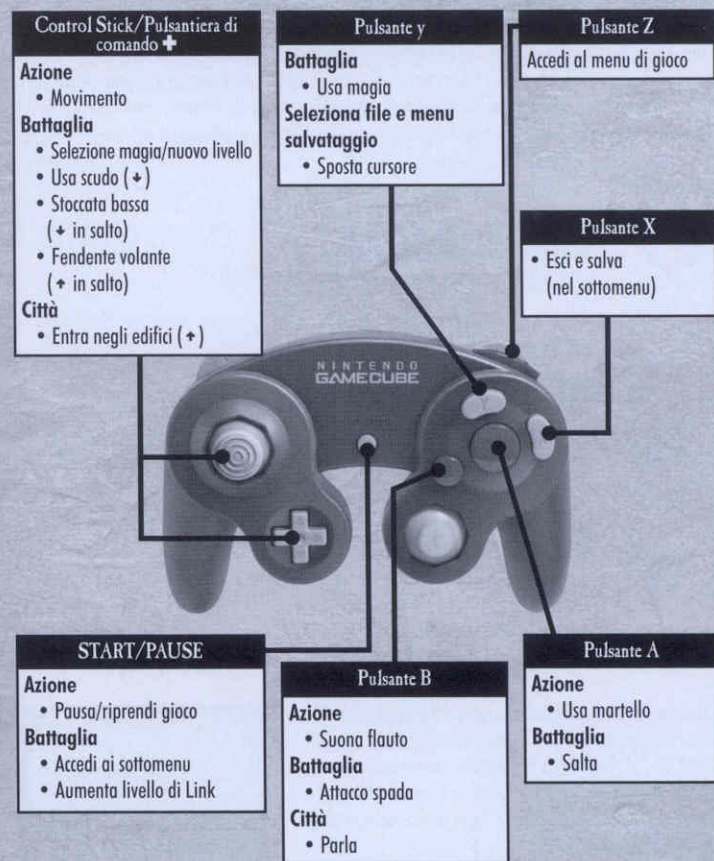


Dopo la disfatta di Ganon, Impa, damigella della Principessa Zelda, rivelò a Link che la principessa era stata addormentata con un incantesimo, e che solo la Triforza avrebbe potuto svegliarla. Dotato di sei cristalli e un'antica pergamena, Link intraprese la difficile avventura, ignaro che le forze del male gli stavano dando la caccia con lo scopo di sacrificare il suo sangue per far risorgere il terribile Ganon.

Data di pubblicazione: luglio 1988

Comandi di base

Zelda II - The Adventure of Link



- Il pulsante L, il pulsante R e lo Stick C non sono usati in questo gioco.
- Per accedere al **Menu Salvataggio**, premi START/PAUSE e quindi il pulsante X. Quando si entra in questo menu non è più possibile tornare al gioco in corso. Selezionando CONTINUE (Continua), ricomincerai all'inizio del gioco con tutti gli strumenti ottenuti. Selezionando SAVE (Salva), il gioco sarà salvato nella Memory Card (Scheda Memoria). Per proseguire potrai allora scegliere il file nello schermo **Selezione File**.

Esperienza e magia

Esperienza/aumento di livello

Dopo aver sconfitto un nemico, la sua immagine sarà sostituita da un numero che rappresenta la quantità di punti esperienza che Link ha ricevuto per aver sconfitto quel nemico. Più esso è forte, maggiori saranno i punti esperienza ottenuti. Al raggiungimento di un numero di punti prefissato, apparirà un menu nel quale è possibile incrementare una delle tre caratteristiche di Link:



ATTACK (Attacco)

Link infligge ai nemici una maggior quantità di danni.



MAGIC (Magia)

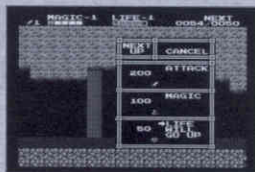
I punti magia di Link si consumano più lentamente.



LIFE (Vita)

L'energia vitale di Link si consuma più lentamente.

Per aumentare una caratteristica, sposta il cursore a fianco della caratteristica che intendi aumentare e premi START/PAUSE. Se invece preferisci attendere e conservare i punti per l'aumento, sposta il cursore a fianco di CANCEL (Annulla) e premi START/PAUSE. Ogni caratteristica dispone di otto livelli d'incremento.



Incantesimi

Link può imparare fino a otto incantesimi. Usali con attenzione: ognuno di essi consuma una differente quantità di punti magici.

SHIELD (Scudo)

Dimezza i danni subiti.

JUMP (Salto)

Aumenta l'altezza a cui può saltare Link.

LIFE (Vita)

Per recuperare parte dell'energia vitale di Link.

FAIRY (Fata)

Tramuta Link in una fata consentendogli di volare ed entrare in spazi angusti.

FIRE (Fuoco)

Link può lanciare palle di fuoco.

REFLECT (Riflesso)

Per respingere gli incantesimi lanciati dai maghi.

SPELL (Incantesimo)

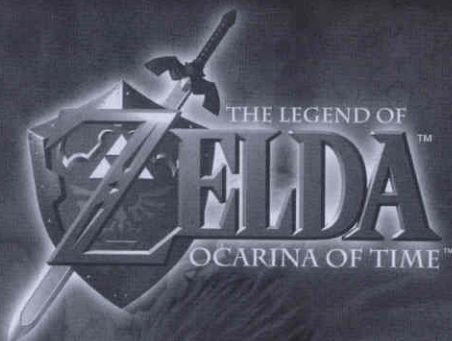
Un incantesimo misterioso. Per completare l'avventura dovrai comprenderne il funzionamento.

THUNDER (Tuono)

Tuono, la magia più potente, fa piazza pulita di tutti i nemici presenti nello schermo.

Per lanciare un incantesimo, premi il pulsante Y mentre sei in città o nello **schermo Combattimento**. Per selezionare l'incantesimo desiderato, premi START/PAUSE e sposta il cursore a fianco dell'incantesimo, quindi premi il pulsante Y. A fianco dell'incantesimo sono indicati i Punti Magia necessari per lanciarlo.



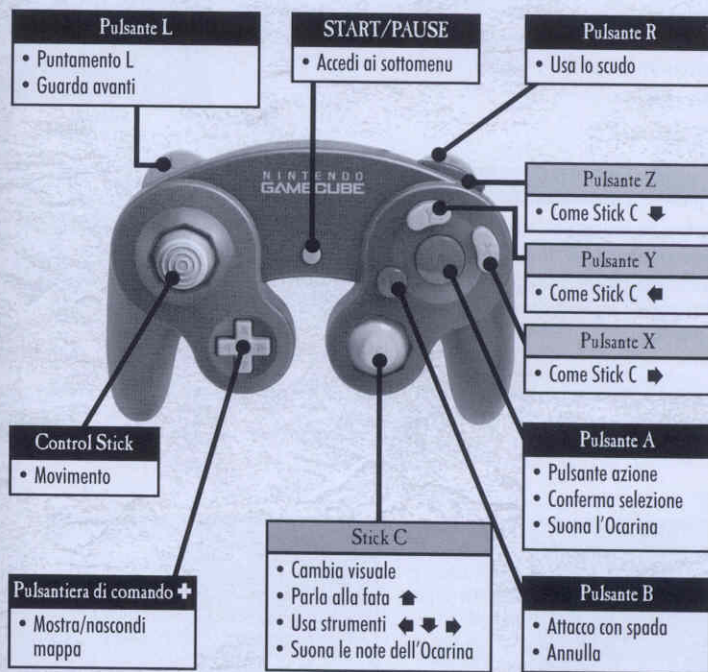


Molto, molto tempo fa, la pacifica terra di Hyrule godeva della protezione delle tre dee d'oro. Tuttavia, un giorno un uomo malvagio apparve dal deserto e si mise alla ricerca del portale per il Reame Sacro, dove risiedeva il Potere Dorato, la Triforza. Link, in virtù del suo coraggio, fu chiamato a impedire il trionfo delle forze del male, e a proteggere la divina reliquia.

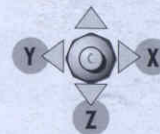
Data di pubblicazione: dicembre 1998

Comandi di base

The Legend of Zelda: Ocarina of Time



I pulsanti Y, Z e X corrispondono, nell'ordine, a ← ↓ → con lo Stick C. Puoi quindi usare gli strumenti assegnati allo Stick C con i pulsanti Y, Z e X.



Comandi limitati

In alcuni casi il gioco non ti consentirà di effettuare alcune azioni. Le icone relative saranno trasparenti.



Le fate e il puntamento L

La fata custode di Link lo aiuta e lo sostiene nella sua avventura. Inoltre, offre preziosi consigli, ad esempio a proposito dei punti deboli dei nemici. Se la fata ti chiama durante il gioco, inclina lo Stick C in su per comunicare con lei.



La fata

La fata, per aiutare Link, si avvicina al nemico o ad un oggetto caratterizzati da un segno triangolare. Se premi il pulsante L, Link si volterà nella direzione della fata, mentre il nemico o l'oggetto sarà indicato dal cursore. Questo è il sistema di puntamento L. Quando usi questa funzione appare un'icona nell'angolo in alto a destra dello schermo. Per leggere il suggerimento della fata inclina lo Stick C in su.

Se usi il puntamento L su persone o cartelli, l'icona della fata non lampeggia. Al suo posto, saranno presenti i comandi SPEAK (Parla) o CHECK (Controlla).



Premi il pulsante L per prendere di mira il nemico o l'oggetto verso cui sei rivolto.



Cursore

Quando la funzione puntamento L è attiva, nella parte superiore e inferiore dello schermo compare una banda nera.

Inclina lo Stick C in su quando l'icona lampeggia.



Quando usi il puntamento L e l'icona lampeggia, inclina lo Stick C in su per leggere il consiglio della fata.

NOTA: in alcuni casi l'icona può lampeggiare nonostante non si stia utilizzando il puntamento L. Anche in questi casi, ricorda di inclinare in su lo Stick C.

Uso del puntamento L

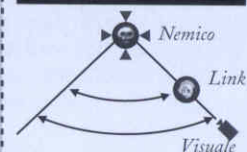
Questa funzione non ti sarà utile solo per ottenere i consigli della fata, ma ti consentirà anche di procedere al puntamento di oggetti, effettuare attacchi mirati e interagire con gli altri personaggi.

Cambia visuale



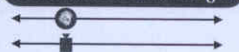
Durante il gioco, è possibile spostare velocemente la visuale alle spalle di Link premendo il pulsante L. La stessa operazione sarà effettuata lentamente nel caso in cui non si prema alcun pulsante o non si inclini il Control Stick.

La visuale



Con il puntamento L puoi ruotare intorno ai nemici.

Se non è attivato alcun bersaglio:



Mentre si preme il pulsante L la visuale si sposta parallelamente a Link.

Parla a persone distanti



Per parlare a persone distanti usa il puntamento L. Se sul personaggio è posizionato il cursore, premi il pulsante A.

Mira



Quando usi armi da lancio, usa il puntamento L per effettuare accurati attacchi mirati.

Segni triangolari

 Ogni colore ha un diverso significato:

Giallo

La fata conosce i punti deboli del nemico.



Verde

Un consiglio è pronto per te!



Azzurro

Una persona o un cartello. Premi il pulsante A.

L'Ocarina

Effetti dell'Ocarina

Suonando le melodie dell'Ocarina è possibile far cadere eventi straordinari. Usa le icone dello Stick C per assegnare l'Ocarina. Suonala inclinando lo Stick C e premendo il pulsante A.



Effetto n°1

Suonando la melodia giusta al posto giusto, o di fronte alle persone giuste, potrai ottenere informazioni ed aiuti (ad esempio, un personaggio potrebbe rivelarti un segreto oppure una porta potrebbe aprirsi).

Effetto n°2

Suonando alcune melodie potrai teletrasportarti in luoghi differenti.

Come ricordare una melodia

Vari personaggi ti insegneranno fino a 12 melodie. Non appena ne impari una, sullo schermo compare uno spartito musicale. Premendo i pulsanti corrispondenti potrai registrare la melodia che apparirà nel **sottoschermo Avventura**.



Come suonare

Per suonare l'Ocarina, assicurati che sia assegnata ad una delle icone dello Stick C. Attivala e premi il pulsante A e lo Stick C per suonarla. Interrompi l'esecuzione premendo il pulsante B.



Salvare dopo il Game Over

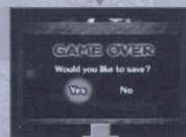
GAME OVER

Quando vieni colpito, il livello di vita nell'angolo dello schermo in alto a sinistra diminuisce. Una volta esauriti tutti i cuori, la partita termina e appare lo schermo GAME OVER.



WOULD YOU LIKE TO SAVE? YES/NO (Vuoi salvare? Sì/No)

Quando il tuo gioco termina, ti viene offerta la possibilità di salvare i dati. Seleziona YES per salvarli, e NO per abbandonare il gioco e tornare allo **schermo del titolo**.



CONTINUE PLAYING? YES/NO (Vuoi proseguire? Sì/No)

Selezionando YES ricomincerai il gioco all'inizio del labirinto in cui ti trovavi prima del GAME OVER. Scegliendo NO, invece, tornerai allo **schermo del titolo**. Ecco un elenco dei luoghi in cui ricomincerai dopo il termine del gioco.



Se il gioco termina...	Proseguirà...
... all'aria aperta (Link bambino)	... nella casa di Link
... fuori da un labirinto (Link adulto)	... nel Tempio del Tempo
... in un labirinto	... all'entrata del labirinto

Proseguendo il gioco dopo un GAME OVER, nel tuo livello di vita solo tre dei cuori saranno pieni.

Abbandonare durante il gioco

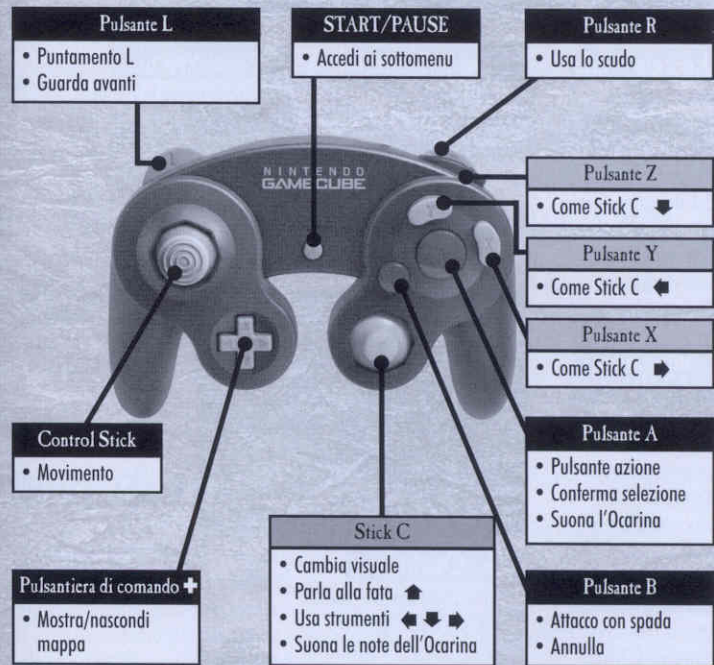
Se vuoi abbandonare il gioco, assicurati di aver salvato i tuoi progressi. Una volta completato il salvataggio, spegni la console.

Uscendo dal gioco in questo modo, i cuori presenti nel tuo livello di vita saranno conservati.

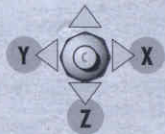
- **NON** spegnere la console durante l'operazione di salvataggio: potresti causare la perdita di tutti i dati salvati.

Comandi di base

The Legend of Zelda: Majora's Mask



I pulsanti Y, Z e X corrispondono, nell'ordine, a ← ↓ → con lo Stick C. Puoi quindi usare gli strumenti assegnati allo Stick C con i pulsanti Y, Z e X.



Dopo aver combattuto il malvagio Ganon e riportato la pace su Hyrule, Link se ne andò dalla terra che lo elesse a leggenda. Impegnato in un viaggio alla ricerca di un caro amico, Link subì un'imboscata nella Foresta Perduta in cui gli vennero sottratti il cavallo e la preziosa Ocarina. La caccia al colpevole lo condusse fino al singolare mondo parallelo di Termina, il cui destino sembrava segnato...

Data di pubblicazione: novembre 2000

ATTENZIONE: giocando a THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK è possibile che si verifichino alcune irregolarità nel sonoro, causate dalla conversione del gioco dalla versione per Nintendo 64 a quella per NINTENDO GAMECUBE, e non sono segnale di un problema della console. Il problema non si manifesta con gli altri software per NINTENDO GAMECUBE.

Schermo di Gioco

Energia vitale

I cuori rappresentano l'energia vitale di Link. All'inizio sono disponibili tre cuori, ma nel corso dell'avventura il loro numero cresce. Quando Link viene colpito, il numero di cuori diminuisce.

Indicatore Magia

Mostra le riserve di energia magica in possesso di Link. Appare solamente una volta scoperta la magia.

Rupie

Mostra il numero di Rupie (la valuta di Hyrule) ottenute.

Icona pulsante B

L'icona mostra quale azione può essere eseguita premendo il pulsante B. Nelle gran parte delle situazioni sarà mostrata una spada.

Icona Azione

Qui appaiono tutte le azione che possono essere eseguite premendo il pulsante A.



Icone C

Queste icone mostrano gli strumenti assegnati allo Stick C.

Mappa

Orologio

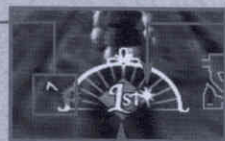
L'orologio indica il giorno e l'ora o Termina.

Mostra la posizione di Link. La freccia gialla indica la direzione in cui Link è voltato, mentre la freccia rossa mostra il luogo da cui proveniva. Usa la pulsantiera di comando + per aprire e chiudere la mappa.

Letture dell'orologio

Indicatore ore

Il numero indica l'ora. Quando supera una tacca, un'ora è trascorsa.



Indicatore minuti

Ogni volta che la luce attraversa l'indicatore del giorno, trascorre un minuto.

Indicatore giorno

Mostra il giorno: 1st, 2nd o FINAL (Ultimo).

Nel corso del gioco possono essere trovate numerose maschere. Una volta indossate, molte delle maschere hanno il potere di trasformare Link e conferirgli nuove abilità speciali.

Goron Link



Abilità speciali

- Accucciati fino a diventare una sfera e muoviti rotolando (premendo il pulsante A mentre inclini il Control Stick). Quando il corpo diventa corazzato, è possibile sconfiggere i nemici travolgendoli. Attenzione: è necessaria l'energia magica.
- Mentre sei arricciato, salta e schiantati a terra, infliggendo danni ai nemici più vicini (tieni premuto il pulsante B e premi il pulsante A).
- Sferra pugni micidiali con il pulsante B e cerca il giusto tempismo per portare a segno una raffica di tre colpi.

Punto debole

- A causa della sua stazza, Goron Link non può avventurarsi in acque profonde, e deve evitare le cadute da grandi altezze.

Zora Link



Abilità speciali

- Muoviti liberamente nell'acqua e sui fondali premendo il pulsante A.
- Crea una barriera di corrente elettrica (è necessaria l'energia magica). Mentre nuoti, premi il pulsante R.
- Porta una raffica di colpi rapidi premendo il pulsante B.
- Lancia le pinne delle braccia per colpire i nemici lontani tenendo premuto e poi rilasciando il pulsante B.

Punto debole

- Poiché gli Zora sono creature marine, sono vulnerabili al fuoco e al ghiaccio.

Deku Link



Abilità speciali

- Usando i fiori Deku puoi volare per distanze limitate tenendo premuto e poi rilasciando il pulsante A.
- Attacca i nemici lanciando bolle con il pulsante B (è necessaria l'energia magica).
- Effettua qualche balzo sull'acqua inclinando il Control Stick verso l'alto.

Punto debole

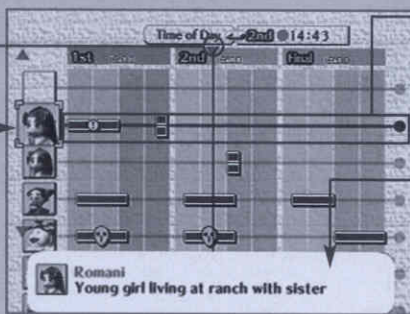
- Essendo di origine vegetale, è vulnerabile al fuoco.
- Le cadute da grandi altezze possono essere pericolose per Deku Link...

Il diario di Bomber

Questo è il diario usato da Link per prendere nota dei diversi personaggi incontrati nel corso delle sue avventure. Le conversazioni e gli impegni presi saranno automaticamente segnati qui.

Nel **sottoschermo Avventura**, spostando il cursore sul diario di Bomber e premendo il pulsante A, si aprirà uno schermo come quello rappresentato qui sotto. Puoi usarlo per confermare gli appuntamenti e gli orari registrati. Con il Control Stick puoi muovere il cursore per vedere i dettagli degli orari relativi ai differenti personaggi. Link non risparmia certo le energie per far felici i poveri abitanti di Termina!

Tempo attuale



Personaggi

Qui saranno visualizzate le immagini dei personaggi. La lista andrà completandosi ad ogni personaggio conosciuto. È possibile registrare le informazioni di 20 personaggi al massimo.

Orari

Sono mostrati gli orari in cui si è parlato con i personaggi o si sono ricevuti strumenti.

Dettagli

Qui sono visualizzate le informazioni relative alle conversazioni o agli strumenti ricevuti.



Questo simbolo indica le conversazioni importanti. Le barre blu indicano che è possibile sostenere le conversazioni in ogni momento all'interno dell'intervallo. Un'icona grigia indica invece i compiti da eseguire dopo aver salvato ed essere tornati al primo giorno.



Quando ricevi uno strumento da un personaggio, questo simbolo comparirà nel momento della giornata in cui l'hai ricevuto.



Questo simbolo indica che ti è stata data una maschera.



Una volta risolti i problemi di un personaggio in difficoltà, questo simbolo comparirà alla destra delle informazioni relative all'orario. È una prova del tuo successo!

Usando la **SONG OF TIME** (Canzone del Tempo) potrai salvare i contenuti del diario di Bomber, ma non le conversazioni sostenute con i differenti personaggi, quindi è possibile che sia necessario ripetere alcuni compiti o alcune conversazioni.

I salvataggi e il trascorrere del tempo

Il tempo nel gioco

Nel gioco il tempo scorre incessantemente, ad eccezione di due situazioni: durante le conversazioni e mentre si mette il gioco in pausa premendo **START/PAUSE**. Attenzione: quando sono trascorsi tre giorni (72 ore), il gioco finirà. Tuttavia, puoi evitare che il gioco finisca suonando la Canzone del Tempo con l'Ocarina del Tempo. Quando suoni la canzone, Link entra in vortice temporale che lo riporta alle ore 6:00 del primo giorno. Se il gioco finisce, dovrai ricominciare dall'ultimo salvataggio effettuato attraverso la Canzone del Tempo.



Nel mondo di Termina il tempo scorre assai velocemente, tanto che un'ora sembra passare in pochi minuti!

I salvataggi

Quando si suona la Canzone del Tempo, il gioco sarà salvato mentre torni indietro nel tempo. Tuttavia, mentre potrai conservare gli strumenti ottenuti, alcuni trabocchetti superati o problemi risolti torneranno alla loro condizione iniziale, per cui scegli di salvare al momento giusto! Inoltre, Link è l'unico personaggio che può tornare indietro nel tempo, per cui tutti i suoi conoscenti non si ricorderanno di lui, una volta tornato al primo giorno.



Se vuoi salvare ed uscire dal gioco, suona la Canzone del Tempo e spegni la console solo dopo che sia comparso il testo **DAWN OF THE FIRST DAY** (Alba del primo giorno). Potrai proseguire il gioco da questo punto. Spegnendo la console senza salvare, proseguirai dall'alba del primo giorno dall'ultimo salvataggio effettuato.

QUANDO L'ENERGIA VITALE SCENDE FINO A ZERO

Quando subisci danni e il tuo indicatore di Energia Vitale si svuota completamente, sarai riportato all'ingresso dell'area in cui ti trovavi. Indipendentemente dal numero di cuori massimo a tua disposizione, ricomincerai con tre cuori.



Suonando la Canzone del Tempo

- Sarai sempre ricondotto alle ore 6:00 del primo giorno.
- I dati di gioco saranno salvati.

NOTA: il gioco non salverà tutti gli eventi accaduti, perciò è importante scegliere con cura il momento in cui effettuare il salvataggio.

Comandi di base

The Legend of Zelda: The Wind Waker

NOTA: questo disco di gioco contiene la versione demo, e NON quella completa, di THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER. Il gioco si interromperà dopo venti minuti.

Pulsante L

- Puntamento L
- Guarda avanti

START/PAUSE

- Accedi ai sottomenu

Pulsante R

- Accovacciati/scudo (quando si impugna la spada)
- Spingi/tira/afferra (con il Control Stick)

Pulsante Z

- Usa strumenti

Pulsante Y

- Usa strumenti

Pulsante X

- Usa strumenti

Pulsante A

- Pulsante azione
- Conferma selezione

Pulsante B

- Attacco con spada
- Annulla

Control Stick

- Movimento

Stick C

- Cambia visuale

Pulsantiera di comando +

- Mostra/nascondi mappa

Attacco rotante
Tieni premuto brevemente **B** quindi rilascia.

Oppure usa

Colpo in salto

Quando ti avvicini ad un nemico o ad un oggetto ed appare l'icona ↓, premi ↵ fino in fondo. Se l'icona si trasforma in ↓, puoi prendere di mira l'oggetto. Effettuando il puntamento L puoi attaccare con maggiore accuratezza. Inoltre, premendo ↵ leggermente, compariranno le icone 👁️. Inclinando Ⓢ/Ⓜ️ attiverai la visuale in soggettiva. Non puoi accedere a questa visuale mentre stai effettuando il puntamento L.

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER supporta la modalità Dolby Pro Logic II. Per provare la qualità del suono surround connetti la console ad un impianto sonoro che supporta la modalità Dolby Pro Logic o Dolby Pro Logic II.

Riconoscimenti

Nintendo Company, Ltd.

Executive Producer
Satoru Iwata

Producers
Shigeru Miyamoto
Takashi Tezuka
Eiji Aonuma

Coordination
Shigeo Kimura
Tomoaki Kuroume

Engineering
Tomohiro Kawase
Hideaki Shimizu

Music
Kenta Nagata

Sound Effect Programming
Yoji Inagaki

Art Design
Satoshi Furukawa
Keiji Inoue
Yusuke Akifusa

SRD

Coordination
Toshihiko Nakago

Engineering
Yasunari Soejima
Yuichi Yamamoto
Kenzo Hayakawa
Kunihiko Komatsu

Nintendo Software Technology Corporation

Coordination
Claude Comair
Shigeki Yamashiro
Lawrence Schwedler
Hiroto Alexander

Engineering
Robert Champagne
Stephen Lee
Rory Johnston
Yoonjoon Lee
David Devaty
Max Szlagor

Nintendo of America Inc.

Coordination
Tom Prata, Tim Bechtel
Kiyohiko Ando, Todd Buechele
Video
Charles Nishida, Satoru Hosogai
Tom Eberspecher

Product Testing
Yoshinobu Mantani, Zac Evans

Artwork
Jim Wornell, Jim Catechi
North American Localization
Bill Trinen, Nate Bihldorff

Nintendo of Europe GmbH
Manual Localisation and Layout
Massimo Maietti, Christian Massi
Silke Szyrba, Daniela Schmitt,
Martina Taxis, Jens Peppel,
Carolin Fickert, Adrian Michalski,
Nadine Straub, Sascha Nickel,
Manfred Anton, Mario Kraus,
Peter Swietochowski
Rudi Schnitzer

[0603/ITA/GCN]

Sistema di classificazione per età PEGI

Categorie di classificazione per età



NOTA: Vi sono differenze locali.

Descrizione del contenuto



LINGUAGGIO VOLGARE



DISCRIMINAZIONE



DROGA



PAURA



CONTENUTO SESSUALMENTE ESPlicitO



VIOLENZA

Per maggiori informazioni sul sistema di classificazione PEGI (Pan European Game Information) visitare il sito:

<http://www.pegi.info>

GARANZIA DI 24 MESI

Per un periodo di 24 mesi a far data dall'acquisto effettuato all'interno dell'Area Economica Europea Nintendo of Europe GmbH garantisce all'acquirente che il presente prodotto è esente da vizi inerenti al materiale usato o al processo di fabbricazione al momento dell'acquisto ed inoltre:

- Nintendo provvederà, a propria discrezione e gratuitamente per l'acquirente, alla riparazione o alla sostituzione del prodotto difettoso. Nintendo non sarà in alcun altro modo responsabile ed in particolare non sarà tenuta al risarcimento degli eventuali danni.
- La presente garanzia non si applica qualora il vizio sia causato da negligenza, uso irragionevole, modifica, riparazione inadeguata o utilizzo del prodotto in modo non conforme a quanto indicato nel manuale di istruzioni di Nintendo da parte dell'acquirente e/o di terzi, o sia effetto di un danno accidentale.

La presente garanzia è concessa in aggiunta ai diritti che la legge conferisce all'acquirente di beni di consumo nei confronti del venditore da cui il prodotto è stato acquistato. La presente garanzia concessa da Nintendo non pregiudica tali diritti conferiti dalla legge.

In caso di vizi coperti dalla presente garanzia si prega di contattare:

Saima Avandero S.p.A.
Via Dante, 134 - 20090 Limito di Pioltello (MI)
Telefono: 02 9213 4587 o 02 9213 4744

Nello spedire il prodotto a Saima Avandero S.p.A. si prega di utilizzare, se possibile, la confezione originale, di aggiungere una descrizione del vizio riscontrato e di allegare una copia del documento di acquisto che comprovi la data dello stesso.

Se il periodo di 24 mesi dalla data di acquisto è già decorso, ovvero se il vizio non è coperto da questa garanzia, Nintendo of Europe GmbH potrebbe essere comunque disposta a riparare o sostituire il prodotto. Per ulteriori informazioni a questo proposito, ed in particolare per quanto riguarda i dettagli dei costi di tali servizi, si prega di contattare:

Saima Avandero S.p.A.
Telefono: 02 9213 4587 o 02 9213 4744

SERVIZIO INFORMAZIONI

Se hai bisogno di qualsiasi tipo di informazione sui nostri prodotti, puoi chiamare il Servizio Informazioni al numero:

199 191 199*

Non è un servizio a pagamento. La tariffa telefonica minima applicata è di € 0,0465 al minuto IVA esclusa (costo riferito all'operatore telefonico Telecom Italia SpA).

SERVIZIO INFORMAZIONI SUI GIOCHI

Un eccezionale servizio automatico offre preziose informazioni che ti saranno utili per riuscire a completare i giochi. Il servizio è disponibile 7 giorni su 7, 24 ore al giorno, ed è accessibile solo ai maggiori di 18 anni. Il numero per accedere a questo servizio è:

166 619 019

Il servizio costa € 0,4917 al minuto IVA esclusa. L'abilitazione alle chiamate a questo numero è da richiedere espressamente al proprio operatore telefonico.

* Le tariffe per le chiamate al numero 199 191 199 variano a seconda degli operatori telefonici utilizzati. Per ulteriori informazioni sulle tariffe in vigore si prega di rivolgersi ai singoli operatori telefonici. Tali tariffe sono soggette a modifiche da parte degli operatori in base alle variazioni delle normative vigenti.