



1 Player



2 - 4 Player  
Simultaneous\*



Game Boy Advance  
Compatible



Memory Card  
Uses 03 Blocks



50Hz  
60Hz  
Modes  
Supported

DEUTSCHER  
BILDSCHIRMTXT

## Ein Schwert, vier Schicksale!

Für lange Zeit hatte das Schwert der Vier das Böse gebannt, . . . bis eines Tages ein dunkler Schatten den jungen Link zwang, das legendäre Schwert aus dem heiligen Stein zu ziehen. Durch des Schwertes Fluch in Vier geteilt müssen die Helden nun gemeinsam Hyrule von der Finsternis befreien!



Bring die vier Links zusammen, erlerne die Formationen und schlage die feindlichen Horden in die Flucht oder trenne das Quartett und löse als Einzelner die alten Mysterien des sagenhaften Hyrule.

Erforsche Hyrule mit bis zu drei Freunden über bis zu vier Game Boy Advance™-Systeme. Kämpfe mit deinen Mitstreitern für die gemeinsame Sache, aber vergiss nicht: Es kann nur einen Heroen des Lichts geben! Besiege die Monster! Aber lass dir nicht die Schätze von den anderen wegschnappen, sonst wird die Finsternis nie weichen!



\* Für den Mehrspieler-Modus (zwei bis vier Spieler) werden ein Game Boy Advance-System und ein NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance™-Kabel pro Spieler benötigt (jeweils separat erhältlich).

**Nintendo**

ASSEMBLED IN GERMANY

**WICHTIG:** Dieses Produkt ist durch technische Schutzmaßnahmen kopiergeschützt.

**WICHTIG:** Lies bitte vor Inbetriebnahme des Geräts die Bedienungsanleitung durch.

**WICHTIG:** Nur zur Verwendung mit der PAL-Version des NINTENDO GAMECUBE. Nicht kompatibel mit der japanischen, amerikanischen und brasilianischen Version des NINTENDO GAMECUBE.



**Nintendo** D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN. CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING. POR FAVOR, GUARDE ESTA CAJA. ALI THPHETE TIN ZEKRYAZIA. FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FORPACKNINGEN. GEM EMBALLAGEN. SÄILYTTÄ PAKKAUS. CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

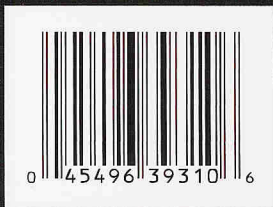
Auf [www.nintendo.de](http://www.nintendo.de) findest du nähere Informationen!

PAT. PEND.

MODEL NO.: DOL-006(EUR)

DOL P G4SP

DOL-G4SP-NIOE



© 2004 - 2005 NINTENDO. TM, © AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2005 NINTENDO.

NINTENDO  
GAMECUBE™

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES

ONLY FOR



NINTENDO  
GAMECUBE™

DEUTSCHER BILDSCHIRMTXT

# THE LEGEND OF ZELDA™ FOUR SWORDS ADVENTURES



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



PAL

**Nintendo**

*Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass du Nintendo-Qualität gekauft hast. Achte deshalb immer auf dieses Siegel, wenn du Spiele oder Zubehör kaufst, damit du sicher bist, dass alles einwandfrei zu deinem Nintendo-System passt.*



Wir freuen uns, dass du dich für die THE LEGEND OF ZELDA™: FOUR SWORDS ADVENTURES Game Disc für dein NINTENDO GAMECUBE™-System entschieden hast.

**WARNING: Bitte lies vor Inbetriebnahme des Geräts, der Game Disc und des Zubehörs unbedingt die Warnhinweise durch, die diesem Produkt beiliegen. Diese Anleitung enthält wichtige Sicherheitsvorschriften.**

Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Hebe diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.



1 Player

2 – 4 Player  
Simultaneous

DIESER SPIELTITEL UNTERSTÜTZT DAS SPIELEN FÜR EINEN SPIELER UNTER VERWENDUNG EINES CONTROLLERS ODER GLEICHZEITIGES SPIELEN FÜR BIS ZU VIER SPIELER UNTER VERWENDUNG DER ENTSPRECHENDEN ANZAHL VON GAME BOY ADVANCE-SYSTEMEN.

Memory Card  
Uses 03 Blocks

DIESER SPIELTITEL ERFORDERT EINE MEMORY CARD (SPEICHERKARTE), UM SPIELSTÄNDE, EINSTELLUNGEN ODER -STATISTIKEN ABZUSPEICHERN.

Modes  
Supported

DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT SOWOHL DEN 50HZ- ALS AUCH DEN 60HZ-MODUS.

Game Boy Advance  
Compatible

DIESER SPIELTITEL IST KOMPATIBEL MIT DEM MOBILEN GAME BOY ADVANCE VIDEOSPIEL-SYSTEM.

## Inhalt



The Legend of Zelda: Four Swords Adventures . . . .	4
Menü-Steuerung . . . . .	6
Verbindung über das NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel . . . . .	7
Vor dem Spiel . . . . .	8
Abenteuer Hyrule – die Geschichte . . . . .	11
Steuerung . . . . .	12
So läuft das Abenteuer Hyrule . . . . .	16
Der Bildschirm . . . . .	20
Das Abenteuer Hyrule beginnt . . . . .	22
Links Aktionen . . . . .	24
Items . . . . .	27
Objekte und Rätsel . . . . .	30
Schattenschlacht . . . . .	32

© 2004 – 2005 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.

© 2005 NINTENDO.

# The Legend of Zelda: Four Swords Adventures

**Lerne mit Hilfe deines Game Boy Advance™ eine vollkommen neue Spielqualität kennen!**

THE LEGEND OF ZELDA™: FOUR SWORDS ADVENTURES präsentiert eine innovative, neue Möglichkeit, den Mehrspieler-Modus zu spielen – und zwar über das so genannte Link-System.

## Was ist dieses Link-System?

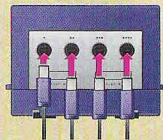


Es ist eine neue Methode des Mehrspieler-Modus, bei dem du deinen Game Boy Advance über das NINTENDO GAMECUBE™ Game Boy Advance™-Kabel mit deinem NINTENDO GAMECUBE verbindest. So kannst du THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES mit deinem Game Boy Advance als Controller auf deinem Fernsehbildschirm spielen!

ABENTEUER HYRULE ist im Einzeler-Modus das einzige Spiel, in dem du auch einen NINTENDO GAMECUBE Controller verwenden kannst.

## Controller anschließen

Am Mehrspieler-Modus können insgesamt bis zu vier Spieler teilnehmen. Um den Einzeler-Modus zu spielen, stecke einen NINTENDO GAMECUBE Controller oder ein NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel in Controller Anschlussbuchse 1 des NINTENDO GAMECUBE ein. Für den Mehrspieler-Modus verwende bitte die Anschlussbuchsen 1 bis 4. Wer seinen Game Boy Advance über ein NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel in Anschlussbuchse 1 einsteckt, ist Spieler 1. Spieler 2 ist verbunden mit Anschlussbuchse 2 und so fort.



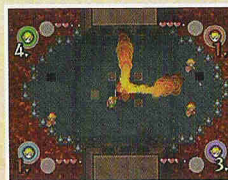
## Abenteuer Hyrule

Nutze die Macht des SCHWERTES DER VIER, um HYRULE vom Bösen zu befreien und wieder Frieden zu schenken! In diesem spannenden 2D-Multi-Abenteuer erlebt Link sein vierfaches Comeback. Spielst du mit deinen Freunden, müssen alle zusammenarbeiten, um erfolgreich das Böse zu bekämpfen. Aber am Ende kann es nur einen Gewinner geben!

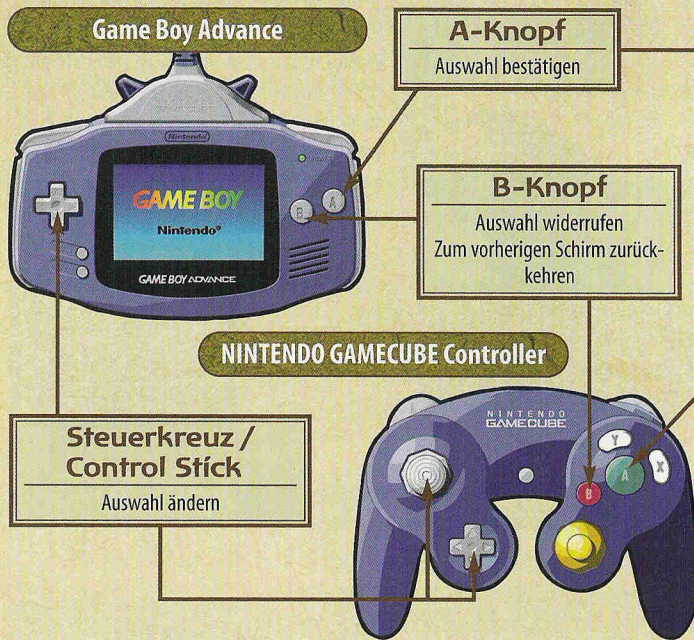


## Schattenschlacht

Welcher Link bleibt als letzter übrig? Es ist ein ehrlicher, einfacher Wettstreit. Ihr spielt mit Hilfe eurer Game Boy Advance-Systeme und nutzt die Macht der Überraschungsangriffe!



## Menü-Steuerung



Der NINTENDO GAMECUBE Controller findet nur Verwendung im Einzspieler-Modus des Spiels ABENTEUER HYRULE.

Weitere Informationen zur Spiel-Steuerung findest du auf Seite 12.

### WIEDERHERSTELLUNG DER NEUTRALEN POSITION DES CONTROLLERS

Sollten die L- oder R-Tasten gedrückt sein oder sich der Control Stick oder C-Stick nicht in der neutralen Position befinden, wenn du die Stromversorgung einschaltest, kann dies zu Fehlfunktionen während des Spielens führen.

Um die ursprüngliche, neutrale Position wieder herzustellen, musst du zunächst sämtliche Knöpfe, Tasten und Sticks loslassen. Vergewissere dich, dass sich der Control Stick und der C-Stick in der neutralen Mittelposition befinden. Halte danach gleichzeitig den X-Knopf und den Y-Knopf in Verbindung mit START/PAUSE für mindestens drei Sekunden gedrückt.



## Verbindung über das NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel

Dieser Spieltitel ermöglicht eine Verbindung mit einem Game Boy Advance™-Video-spiel-System. Um den Game Boy Advance mit einem NINTENDO GAMECUBE zu verbinden, wird ein NINTENDO GAMECUBE™ Game Boy Advance™-Kabel (separat erhältlich) benötigt. Lies bitte die Anleitung, die dem Kabel beiliegt, um weitere Informationen zum Verbinden zu erhalten.

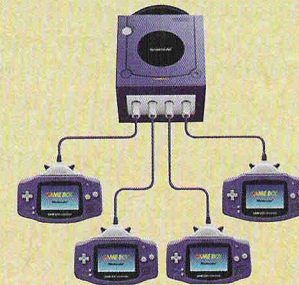
Hier findest du alle Informationen, die du brauchst, um ein Game Boy Advance-System unter Verwendung eines NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabels mit einem NINTENDO GAMECUBE-System zu verbinden.

### Erforderliche Bestandteile

- Game Boy Advance-Systeme: ..... 1 pro Spieler
- NINTENDO GAMECUBE-Systeme: ..... 1
- THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES-Game Discs: ..... 1
- NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel: ..... 1 pro Spieler

### Erforderliche Schritte

1. Verbinde zunächst die NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel mit den Anschlussbuchsen des NINTENDO GAMECUBE.
2. Verbinde dann die NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.
3. Folge nun den Anweisungen auf den Seiten 8 – 10.



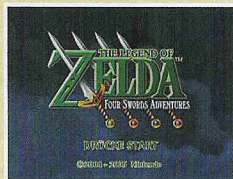
## Problemlösungen

Folgende Umstände können dazu führen, dass die Kommunikation nicht zustande kommt oder gestört wird:

- Im Game Boy Advance befindet sich ein Spielmodul.
- Ein anderes als das NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel wird verwendet.
- Das NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel ist nicht ganz eingesteckt.
- Das NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel, der Game Boy Advance oder der NINTENDO GAMECUBE ist nicht richtig angeschlossen.
- Das NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel wurde während der Kommunikation ein- oder ausgesteckt.
- Der NINTENDO GAMECUBE oder der Game Boy Advance wurde ausgeschaltet oder der RESET-Knopf des NINTENDO GAMECUBE wurde gedrückt.

## Vor dem Spiel

Lege die THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES-Disc in den NINTENDO GAMECUBE ein und stecke eine NINTENDO GAMECUBE Memory Card (Speicherkarte) in Steckplatz A. Schließe den Disc-Deckel und betätige den POWER-Schalter. Starte daraufhin das Spiel, indem du START auf deinem Game Boy Advance, bzw. START/PAUSE auf deinem NINTENDO GAMECUBE Controller drückst.



Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung des NINTENDO GAMECUBE übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wenn für den NINTENDO GAMECUBE bereits eine dieser Sprachen ausgewählt worden ist, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist aber eine Sprache für den NINTENDO GAMECUBE ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel standardmäßig der englische Bildschirmtext verwendet.

Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich verändern, indem die Spracheinstellung des NINTENDO GAMECUBE verändert wird. Bitte schlage in der Bedienungsanleitung des NINTENDO GAMECUBE nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.

## 60Hz-Modus

Dieser Spieltitel ermöglicht eine bessere und qualitativ hochwertigere Bildarstellung auf Fernsehgeräten, die den **60Hz-Modus** unterstützen (PAL60-Kompatibilität).



Um den **60Hz-Modus** zu aktivieren, wähle bitte 60HZ-MODUS aus, wenn folgender Text erscheint: „DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT DEN 60HZ-MODUS. BITTE MODUS AUSWÄHLEN.“ Der Modus, der beim letzten Spielen mit dem NINTENDO GAMECUBE ausgewählt wurde, erscheint markiert. Wenn du keine Auswahl triffst, wird dieser Modus automatisch gewählt. Sollte der Bildschirminhalt nach Auswahl des 60Hz-Modus nicht einwandfrei angezeigt werden, schalte den NINTENDO GAMECUBE bitte aus, anschließend wieder ein und wähle dann den **50Hz-Modus** aus.

Wenn du zum Anschluss ein NINTENDO GAMECUBE RGB-Kabel (separat erhältlich) verwendest und das Fernsehgerät über einen RGB-Eingang und PAL60-Kompatibilität verfügt, erfolgt eine sanftere Bildwiedergabe mit reduziertem Flimmern.



## Spielauswahl

Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes ein Spiel aus und drücke den A-Knopf zur Bestätigung. Entscheide dich dann für einen Spielstand und bestätige wieder durch Drücken des A-Knopfs.

Spielst du zum ersten Mal, musst du eine FOUR SWORDS-Datei auf deiner Memory Card (Speicherkarte) in Steckplatz A anlegen. Drücke den A-Knopf, sobald du gefragt wirst, ob du eine Spieldatei erstellen möchtest.



### ABENTEUER HYRULE

1 bis 4 Spieler

In diesem Abenteuerspiel zählen Kooperation aber auch Kampfkunst und ein gesunder Ehrgeiz, um alle Level erfolgreich zu bestreiten.



### SCHATTENSCHLACHT

2 bis 4 Spieler

Kämpfe gegen deine Mitstreiter mit deinem Schwert und anderen Items. BLEIBE ALS LETZTER ÜBRIG, um zu gewinnen!

## Speichern und die NINTENDO GAMECUBE Memory Card (Speicherkarte)



Sobald du ein Gebiet im ABENTEUER HYRULE erfolgreich beendet hast, kannst du deinen Spielstand speichern. In der SCHATTENSCHLACHT können keine Spieldaten gespeichert werden.

### Tipps zur Memory Card

- Vergewissere dich, dass eine NINTENDO GAMECUBE Memory Card in Steckplatz A eingesteckt ist.
- ABENTEUER HYRULE benötigt 3 Blöcke auf deiner Memory Card.
- Du kannst auch ohne eine Memory Card spielen, dann wird aber dein Spielfortschritt nicht gespeichert, wenn der NINTENDO GAMECUBE ausgeschaltet wird.
- Bitte schlage in der Bedienungsanleitung des NINTENDO GAMECUBE nach, um Anweisungen zum Formatieren und Löschen von Memory Cards (Speicherkarten) zu erhalten.

**Entferne während des Speichervorgangs nicht die Memory Card und betätige nicht den POWER-Schalter des NINTENDO GAMECUBE, da dies das Gerät beschädigen könnte.**



### OPTIONEN

Schalte hier die Musik auf STEREO oder MONO, oder schalte die RUMBLE-FUNKTION AN oder AUS.

Die RUMBLE-FUNKTION steht nur im Einspieler-Modus im Spiel ABENTEUER HYRULE zur Verfügung und auch nur dann, wenn man einen Controller verwendet.

Hier kannst du auch eine der folgenden Sprachen auswählen: English (ENGLISH), DEUTSCH, Spanisch (ESPAÑOL), Französisch (FRANÇAIS) oder Italienisch (ITALIANO).



## Abenteuer Hyrule – die Geschichte

1SP



oder



2 – 4SP



Einst trug sich im Lande Hyrule Übles zu. Der böse Magier Vaati, der Herr der Winde, entführte die hübschen Töchter der Hylianer – eine nach der anderen.

Niemand konnte Vaati aufhalten und das Volk von Hyrule stürzte in tiefe Verzweiflung. Doch dann tauchte ein mutiger junger Mann auf. Seine einzige Waffe war sein Schwert.

Als der junge Recke sein Schwert zückte, teilte er sich in Vier. Wie die Legenden berichten, kämpften die Vier wie Einer und konnten Vaati Einhalt gebieten.

Der Held, wieder in einer Person, nahm Vaati gefangen, verbannte ihn tief in einer vergessenen Gegend Hyrules und versiegelte das Gefängnis mit seinem Schwert. Dieser Ort wurde fortan genannt: KATHEDRALE DES SCHWERTES DER VIER.

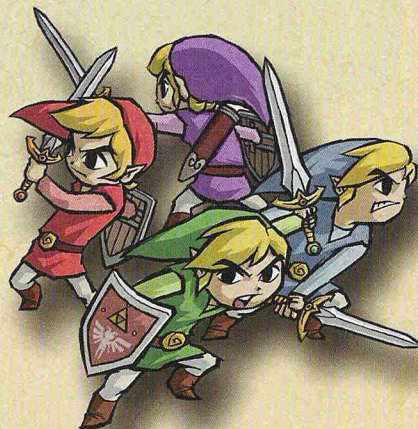
Die Zeit verging.

Vaati, dem dunklen Herrn der Winde, gelang die Flucht aus seinem Gefängnis und er nahm Prinzessin Zelda von Hyrule in seine Gewalt.

Zeldas Freund aus Kindertagen, ein Knabe namens Link, konnte die wundersame Macht des SCHWERTES DER VIER einsetzen und trat Vaati tapfer entgegen. Tatsächlich bezwang er Vaati mit Hilfe des sagenhaften Schwertes und verbannte ihn erneut.

Und so kehrte wieder Frieden in Hyrule ein.

So glaubte man zumindest...



# Steuerung

## Game Boy Advance

### L-Taste

#### Formationen ändern

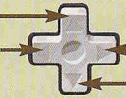
Formationen schnell ändern (Flugs-Formation):

Halte die L-Taste gedrückt und drücke das Steuerkreuz.

*Rote Schrift bezieht sich nur auf Zwei- oder Dreispieler-Modi.*

**L-Taste + Oben:** Box / Vertikale

**L-Taste + Links:** Kreuz / Horizontale

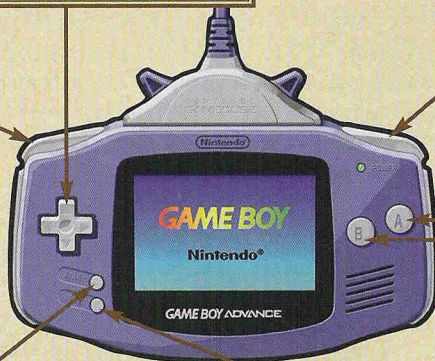


**L-Taste + Rechts:** Horizontale

**L-Taste + Unten:** Vertikale

### Steuerkreuz

Laufen / Auswahl ändern



### START

Status-Schirm einblenden

### SELECT

Hauptcharakter auswählen

### R-Taste

- Greifen** (Gedrückt halten und das Steuerkreuz drücken, um etwas zu ziehen.)
- Hochheben** (Zweimal drücken, um etwas zu werfen.)
- Rollen** (Gleichzeitig mit dem Steuerkreuz drücken, um eine Rolle zu machen.)
- Items aufnehmen**

### A-Knopf

- Items einsetzen**
- Truhen öffnen / Schwimmen / Reden**
- Items ablegen** (Manche Items kann man nicht ablegen.)

### B-Knopf

#### Schwert-Attacken

**Wirbelattacke** (Es gibt vier Arten.)

1. Halte den B-Knopf gedrückt und lass dann los.
2. Beschreibe mit dem Steuerkreuz einen Kreis und drücke dann den B-Knopf.
3. Drücke wiederholt den B-Knopf und drücke gleichzeitig das Steuerkreuz (Combo-Attacke ► Wirbelattacke).
4. Halte den B-Knopf während einer Rolle gedrückt.

#### Sprungattacke

Halte das Steuerkreuz gedrückt, lass es los und drücke dann das Steuerkreuz und den B-Knopf gleichzeitig.

#### Tornado

(Wenn dein Schwert genügend gestärkt ist durch FORCE-KRISTALLE.)

Halte den B-Knopf gedrückt und lass ihn los, sobald das Schwert zweimal aufleuchtet.

#### Sturzattacke

Drücke in der Luft den B-Knopf.

## NINTENDO GAMECUBE Controller (nur für Einzelspieler)

### Z-Knopf (Nur wenn ein GBA-Fenster auf dem Bildschirm erscheint.)

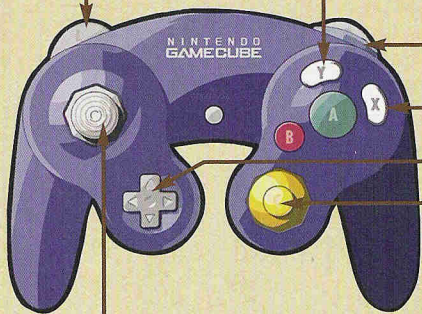
#### GBA-Fenster öffnen oder schließen

Wenn du im Einzelspieler-Modus einen NINTENDO GAMECUBE Controller verwendest, erscheint ein **Game Boy Advance-Schirm** auf dem **Fernsehbildschirm**.



### L-Taste / Y-Knopf

Formations-Fenster einblenden



### Steuerkreuz / X-Knopf

Formation auflösen /  
Hauptcharakter ändern

### Control Stick

Laufen / Auswahl ändern

### C-Stick

Flugs-Formation

## Formationen

Wie viele Spieler auch beteiligt sind, es werden immer vier Links sein, die Hyrule retten müssen. Drücke die L-Taste, um das **Formations-Fenster** einzublenden. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes eine der Formationen aus und drücke dann den A-Knopf zur Bestätigung.



### Formationen



#### Kreuz

Alle vier Links stehen Rücken an Rücken, bereit in alle Himmelsrichtungen anzugreifen. Diese Formation bietet sich an, wenn man umzingelt ist. In dieser Formation kann man auch eine geniale Wirbelattacke ausführen!



#### Horizontal

Die Links bilden eine Längsreihe. In dieser Formation lassen sich gut breite Hebel ziehen oder man kann großflächig den Rasen mähen!



#### Vertikal

Die vier Links stellen sich hochkant in Reihe. Auch in dieser Formation lassen sich gut Hebel oder Blöcke schieben oder ziehen. Manche Blöcke kann ein Link allein nicht bewegen!



#### Box

Zwei Links oben, zwei unten! In dieser kompakten Formation kann man gegnerischen Angriffen besser ausweichen als in den anderen Formationen. Eine sehr wirksame Angriffsformation in engen Passagen!



**Box- und Kreuz-Formation sind im Zwei- oder Dreispieler-Modus nicht verfügbar. Im Vierspieler-Modus stehen überhaupt keine Formationen zur Verfügung. Außerdem lösen sich Formationen automatisch auf, wenn die Links zum nächsten Bildschirm wandern.**

### Formationen lösen

Die anderen Links folgen automatisch dem Hauptcharakter. Du kannst den Hauptcharakter auch wechseln, indem du SELECT oder den X-Knopf drückst. Nur der Anführer der Gruppe kann Items tragen, aber in einer Formation, können alle vier Links Items tragen und einsetzen.



### Trennen

Möchtest du mal allein auf Wandschaft gehen und nur einen Link steuern, dann drücke SELECT oder den X-Knopf.



## So läuft das Abenteuer Hyrule

### Missionsziel



Am Ende jedes Gebietes eines Levels gilt es, die Barrieren der Finsternis zu zerstören. Diese Barrieren sind nur mit der Macht der Force-Kristalle im legendären SCHWERT DER VIER zu vernichten. Rette Hyrule als kooperatives Link-Team, denn nur gemeinsam lassen sich genügend Force-Kristalle sammeln, um die Barrieren zu zerstören!

### FORCE-KRISTALLE

Force-Kristalle sind in ganz Hyrule zu finden. Diese Kristalle bilden die Energiequelle des SCHWERTES DER VIER. Sie erscheinen, wenn man Gegner besiegt oder Gräser und Büsche abschneidet.

Grün		Blau		Rot		Violett	
Klein	Groß	Klein	Groß	Klein	Groß	Klein	Groß
1 FORCE	100 FORCE	5 FORCE	150 FORCE	20 FORCE	200 FORCE	50 FORCE	300 FORCE



## Das SCHWERT DER VIER

Hat das Schwert der Vier nicht genügend Energie, kann es die Barriere nicht zerstören. Blende den **Status-Schirm** (Seite 21) ein, um zu sehen, wie viele Force-Kristalle noch nötig sind, bis das Schwert das Böse vernichten kann.



### HEROEN-RÄNGE



In den ZWEI- bis VIERSPIELER-MODI zeigt der **Ergebnis-Bildschirm** die Ränge aller beteiligten Spieler nach erfolgreichem Beenden eines Gebietes. Die Bewertung richtet sich nach der Zahl der Force-Kristalle, die ein Spieler gesammelt hat, und nach der Zahl der Gegner, die man besiegt hat.

### HEROE DES LICHTS und HEROE DES SCHATTENS

Heroe des Lichts ist derjenige, der am meisten half, das Böse zu vernichten, und Heroe des Schattens wird derjenige, der am meisten Unruhe stiftete.

In den DREI- oder VIERSPIELER-MODI werden die Heroen des Lichts und Schattens in geheimer Wahl über den Game Boy Advance bestimmt. Wird ein Spieler von den anderen zum Heroen des Lichts gewählt, erhält er Bonuspunkte. Wird ein Spieler von den anderen zum Heroen des Schattens gewählt, verliert er Punkte.

## Combo

Die Ziffer, die angezeigt wird, wenn man einen Gegner mit dem Schwert niederstreckt, zeigt die Zahl aller vom Spieler hintereinander besieigten Gegner an, ohne selbst Schaden genommen zu haben. Je höher diese Ziffer, desto mehr Force-Kristalle fallen daraufhin vom Himmel.



## Am Boden

Verlierst du all deine Herzen, bist du am Boden und kannst dich eine Zeit lang nicht rühren. Geschieht dies, fällt mit dir die Hälfte deiner bisher gesammelten Force-Kristalle zu Boden. In den ZWEI- bis VIERSPIELER-MODI kann ein Kämpfer schneller wieder zu sich kommen, wenn ein anderer ihn aufhebt und wegwirft. Bist du am Boden, kannst du das Steuerkreuz (oder den Control Stick) drücken, um dich wieder zu bewegen. Drücke die R-Taste, wenn ein anderer Mitstreiter neben dir steht, um ihn dir zu schnappen.



## Wiederbeleben

Ist ein Spieler am Boden, erscheint eine FORCE-FEE, um ihn wiederzubeleben. Wie oft ein Spieler wiederbelebt werden kann, hängt von der Zahl der gesammelten FORCE-FEEN ab.



## GAME OVER

Sind alle Spieler am Boden, ist das Spiel beendet.

**Hast du nicht genügend Force-Feen, heißt es GAME OVER.**



## Los, weiter!

Hältst du dich zu lange in einem Gebiet auf, erscheint Tingle und stiehlt alle Force auf dem Schirm. Außerdem wird er versuchen, allen Spielern die Force-Kristalle abzunehmen! Arbeitet zusammen und kommt schnell ans Ziel!



## TINGLES TURM

Irgendwann im Laufe des Spiels wirst du Tingles Turm finden. In jedem Level befindet sich sein Turm. **Tingles Turm erscheint aber nicht im Einspieler-Modus.**



## Der Bildschirm

Du verfolgst das Spiel hauptsächlich auf dem **Fernsehbildschirm**. Informationen über die Energie-Anzeige jedes Spielers werden aber auf dem jeweiligen Game Boy Advance eingeblendet.

### Hauptmenü

#### Spielerreihenfolge

SP1 – Grün    SP2 – Rot  
SP3 – Blau    SP4 – Lila



Spieler, die sich innerhalb eines Gebäudes aufhalten, werden auf diese Weise dargestellt.

### Game Boy Advance-Schirm

#### Energie-Anzeige

Das ist die Energie eines Spielers. Sind alle Herzen verloren, ist die Spielfigur am Boden.

#### Item

Hier erscheint das Item, das man gerade bei sich hat.



#### Höhlen oder Gebäude betreten

Betrittst du Höhlen, Häuser oder Ähnliches, wird der jeweilige Innenraum auf deinem Game Boy Advance eingeblendet. Spiele also auf deinem **Game Boy Advance-Schirm** weiter.



## Status-Schirm



Drücke während des Spiels **START**, um das Spiel zu pausieren und den **Status-Schirm** aufzurufen. Dort siehst du, wie viele Force-Kristalle noch nötig sind, bis das Schwert der Vier stark genug ist, das Böse zu vernichten. Auch alle **MAIDEN**, die du bisher retten konntest, sind hier zu sehen wie auch alle bedeutenden Gegenstände, die du schon gefunden hast.

#### FORTFAHREN

Schließe den **Status-Schirm**, um das Spiel fortzusetzen.

#### WÄHLE EIN GEBIET

Verlasse das Gebiet, in dem du dich gerade aufhältst und kehre zurück zum **Levelauswahl-Bildschirm**.

#### WÄHLE EIN SPIEL

Beende das aktuelle Spiel und kehre zurück zum **Spielauswahl-Bildschirm**.

## Der NINTENDO GAMECUBE Controller-Bildschirm

Verwendest du einen **NINTENDO GAMECUBE** Controller, erscheint die Spielerinformation oben links auf dem Fernsehbildschirm.



## Das GBA-Fenster

Verwendest du einen Controller und betrittst Gebäude oder Höhlen, erscheint der jeweilige Innenraum in einem **GBA-Fenster** auf dem **Fernsehbildschirm**. Dieses Fenster kannst du öffnen oder schließen, indem du den **Z**-Knopf drückst.



## Das Abenfeuer Hyrule beginnt

### REISETAGEBUCH

Wähle einen Spielstand aus und bestimme die Anzahl der Spieler. Es stehen maximal drei Speicherplätze in Form eines Reisetagebuchs zur Verfügung. Sobald du einen Spielfortschritt gespeichert hast und das Spiel beendest, kannst du das Spiel vom letzten Speicherpunkt aus fortsetzen. Wähle dazu nur das entsprechende Reisetagebuch aus.



### Daten kopieren oder löschen

Du kannst einen Spielstand in einen leeren Speicherplatz kopieren oder ihn löschen. Wähle den gewünschten Speicherstand aus und wähle dann im Menü unten KOPIEREN oder LÖSCHEN.



**Gelöschte Daten sind unwiderruflich verloren! Also überlege gut, bevor du einen Speicherstand löschst.**

### Zahl der Spieler

Bestimme die Zahl der teilnehmenden Spieler – ein bis vier Spieler. Nehmen zwei oder mehr Spieler teil, benötigt jeder Spieler einen Game Boy Advance (oder SP) und ein NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance-Kabel.



### LEVEL WÄHLEN

Wähle als Nächstes einen Level, bzw. ein Gebiet aus. Spielst du im ZWEI- bis VIERSPIELER-MODUS, kannst du auch die EINSTELLUNGEN einblenden, indem du START drückst.



### EINSTELLUNGEN

Spielst du im ZWEI- bis VIERSPIELER-MODUS, kannst du besondere REGELN oder HANDICAPS im **Einstellungs-Bildschirm** aktivieren.



### HANDICAP

Bestimme die Zahl der FORCE-KRISTALLE und HERZ-CONTAINER jedes einzelnen Spielers, so dass die Anfänger unter euch eine faire Chance gegenüber den Profis haben.



<b>FORCE-KRISTALLE</b>	Stelle hier 0, 300, 600 oder 900 ein. Das ist die Zahl der Force-Kristalle, die der Spieler am Ende eines Durchlaufs zusätzlich erhält.
<b>HERZCONTAINER</b>	Stelle hier die Energie-Anzeige jedes Spielers ein. Man kann mit 2, 4 oder 6 Herzen starten.

### REGELN



Folgende Regeln können aktiviert werden:

<b>TINGLE-AUS</b>	<b>JA/NEIN</b> Aktivierst du das TINGLE-AUS, indem du JA einblendest, erscheint Tingle, wenn man zu lange im selben Gebiet bleibt.
<b>STATUS-ANZEIGE</b>	<b>JA/NEIN</b> Entscheidest du dich hier für NEIN, wird die Anzahl deiner Force-Kristalle und Herzen nicht eingeblendet.

## Links Aktionen



### Steuerkreuz **Bewegen**

#### Laufen

Du kannst in acht verschiedene Richtungen gehen.

#### Herabspringen

Springe von einem Vorsprung herunter. Drücke das Steuerkreuz in die Richtung, in die du springen möchtest, und halte es gedrückt.



#### Schieben

Du kannst zum Beispiel Blöcke schieben. Drücke das Steuerkreuz in die Richtung, in die du den Gegenstand schieben möchtest.



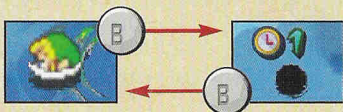
### A-Knopf **Items einsetzen / Schwimmen**

#### Items einsetzen

Du kannst jedes Item, das du trägst, einsetzen. Manche Items haben noch einen zusätzlichen Effekt, wenn du den A-Knopf eine Zeit lang gedrückt hältst, bevor du das Item einsetzt.

#### Schwimmen

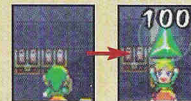
Drücke den A-Knopf und das Steuerkreuz, um in die gewünschte Richtung zu schwimmen. Drückst du den B-Knopf, tauchst du ab in die Fluten und entkommst möglicherweise gegnerischen Angriffen. Drücke erneut den B-Knopf, um wieder aufzutauchen.



**Du kannst nur für eine begrenzte Zeit unter Wasser bleiben!**

### Truhen öffnen

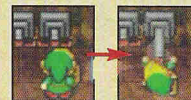
Stell dich vor eine Schatztruhe und drücke den A-Knopf.



### R-Taste **Greifen / Hochheben / Rollen**

#### Greifen / Ziehen

Drücke die R-Taste, um Hebel oder Statuen zu greifen. Halte die R-Taste gedrückt und drücke gleichzeitig das Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung, um an einem Hebel zu ziehen.



#### Hochheben / Werfen

Du kannst Krüge, Steine und sogar deine Mitstreiter hochheben und wegwerfen! Gehe heran und drücke die R-Taste. Drückst du dann den A-Knopf, setzt du das Item ab. Oder du drückst die R-Taste, um das Item zu werfen. Hältst du gerade ein Item hoch und drückst den B-Knopf, kannst du mit diesem Item angreifen.



Drücke den A-Knopf, um Items wie Schlüssel, Bomben oder andere Spieler auf den Boden zu setzen. Drückst du die R-Taste, wirfst du das Getragene weg.

Setz du die R-Taste ein, um etwas zu halten, kannst du dieses Item verwenden.

#### Rollen

Drücke die R-Taste und gleichzeitig das Steuerkreuz, um einen Purzelbaum zu machen. Du kannst eine Wirbelatacke ausführen, wenn du während der Rolle oder genau danach den B-Knopf drückst.



## Wirbelattacke

- Du kannst sehr vielen Gegnern auf einmal großen Schaden zufügen, wenn du den B-Knopf so lange gedrückt hältst, bis genügend Energie aufgeladen wurde. Lass dann den B-Knopf los!
- Wird du angegriffen, während du gerade Energie sammelst für eine WIRBEL-ATTACKE, geht alle Energie verloren und du führst keine Wirbelattacke aus.
- Um eine gewöhnliche Wirbelattacke auszuführen, musst du nur mit dem Steuerkreuz einen Kreis beschreiben und dann den B-Knopf drücken.

## Combo-Attacke

Drücke wiederholt den B-Knopf und drücke gleichzeitig das Steuerkreuz.

Halte das Steuerkreuz gedrückt.



## Tornado

Erst wenn dein Schwert genügend gestärkt ist durch Force-Kristalle, kannst du diese Attacke ausführen! Halte den B-Knopf gedrückt und lass ihn los, sobald das Schwert zweimal aufleuchtet. Du kannst dich während dieser Attacke auch mit Hilfe des Steuerkreuzes bewegen.

## Sturzattacke

Drücke im Sturz oder Sprung den B-Knopf.



## Sprungattacke

Halte das Steuerkreuz gedrückt, lass es los und drücke dann das Steuerkreuz und den B-Knopf gleichzeitig.



## Der SCHILD

Mit Hilfe des Schildes kannst du Angriffe abwehren. Aber sei trotzdem auf der Hut! Manche Attacken kann nicht einmal dein Schild abblocken!



Mit manchen Items erreichst du einen anderen Effekt, wenn du den A-Knopf eine Zeit lang gedrückt hältst, um Energie aufzuladen. Du kannst immer nur ein Item halten. Möchtest du ein Item gegen ein anderes austauschen, dann stell dich vor den Sockel, auf dem das gewünschte Item steht, und drücke den A-Knopf.

## Items hochstufen

Nutze die Macht der GROSSEN FEE, um dein Item zu stärken. Legst du ein Level 2-Item wieder ab, wird es automatisch wieder abgestuft auf normales Level.



## SCHLEUDER

Triff einen Gegner mit einer DEKU-NUSS, um ihn für kurze Zeit zu betäuben. Halte den A-Knopf gedrückt und lass ihn dann los, um noch mehr DEKU-NÜSSE auf ihn abzufeuern!



## Level 2 (L2)

Halte den A-Knopf gedrückt und sammle genügend Energie, um in drei verschiedene Richtungen zu feuern.



## BOGEN

Schieße mit Pfeilen auf deine Gegner. Halte den A-Knopf gedrückt und lass dann los, um einen besonders schnellen Pfeil abzufeuern.



## Level 2 (L2)

Drücke kurz auf den A-Knopf, um drei Pfeile in schneller Folge abzuschließen. Bei dem hochgestuften Bogen muss man den A-Knopf nur ganz kurz drücken, um besonders schnelle Pfeile abzufeuern.



## SCHAUFEL

Grabe in lockerer Erde nach großen oder kleinen Schätzen.



## Level 2 (L2)

Wenn du genau hinhörst, fällt dir bestimmt ein Geräusch auf. Es zeigt dir, wo sich Force-Kristalle unter der Erde befinden!



## BOMBEN

Mach Gegner damit platt oder spreng Löcher in Wände. Drücke den A-Knopf, um eine Bombe abzulegen. Du kannst sie mit Hilfe der R-Taste auch hochheben und wegwerfen.



**Level 2 (L2)**

Pass bloß auf! Da draußen gibt es so richtig GROSSE BOMBEN!



## PEGASUS-STIEFEL

Drücke den A-Knopf schnell mehrmals hintereinander für einen flotten Sprint. Hm... Was wohl passiert, wenn du bei der Geschwindigkeit gegen einen Baum rennst?



**Level 2 (L2)**

Du bist so schnell, dass du sogar über ziemlich große Löcher rennen kannst!



## HAMMER

Du kannst manche Pflöcke in den Boden rammen oder zerschlagen. Wenn du erst etwas Energie auflädst und dann mit dem Hammer auf den Boden schlägst, löst du eine kleine Schockwelle aus, die einen oder mehrere Gegner in der Nähe kurz betäuben kann.



**Level 2 (L2)**

Je mehr Energie du erst auflädst vor dem Schlag, desto weiter wird die Schockwelle reichen.



## BUMERANG

Mit dieser Waffe kannst du Gegner aus größerer Entfernung treffen und betäuben. Du kannst damit aber auch Force-Kristalle, Herzen und sogar andere Charaktere zu dir heranziehen. Halte den A-Knopf gedrückt, um den Bumerang in der Luft schweben zu lassen.



**Level 2 (L2)**

Diese schnellere Version fliegt auch weiter.



## GREIFENFEDER

Damit kannst du über Löcher und Erdspalten springen. Drücke in der Luft den B-Knopf, um mit gezücktem Schwert zu Boden zu stürzen.



**Level 2 (L2)**

Du kannst in der Luft sogar noch einen zweiten Sprung machen!



## FEUERSTAB

Damit kannst du Feuerbälle verschießen oder eine Stichflamme auflodern lassen. Halte den A-Knopf gedrückt, um den Stab wie einen Flammenwerfer einzusetzen.



**Level 2 (L2)**

Mit dem Feuerstab, Level 2, kann man sogar selbst Blöcke schaffen. Drückst du danach erneut auf den A-Knopf, explodiert der Block und schießt flammende Feuerbälle in vier Richtungen!



## LAMPE

Sobald du dieses Item besitzt, umgibt dich an dunklen Orten automatisch ein Lichtschein. Drücke den A-Knopf, um etwas vor dir in Brand zu setzen.



## Weitere Items



### Herzen

Fülle deine Energie-Anzeige am besten etwas auf.



### KLEINER SCHLÜSSEL

Öffne damit verschlossene Türen.



### KRAFT-ARM BAND

Hebe damit Gegenstände hoch, die vorher zu schwer waren – zum Beispiel Bäume!



### ERDE-MEDAILLON

Löse ein gigantisches Erdbeben aus und verwandle deine Gegner in Wackelpudding.



### MÖHRE

Reite auf EPONA. Hoch zu Ross bist du unverwundbar! Du kannst die Gegner einfach umreiten und die Force-Kristalle einsammeln, die sie hinterlassen.



### FORCE-FEE

Sie füllt deine Energieleiste wieder auf. Sammle möglichst viele, um die Zahl deiner Versuche zu erhöhen.



### HERZCONTAINER

Damit erhöht sich die Zahl deiner Herzen jeweils um eines.



### BLAUES KRAFT-ARM BAND

Deine Verteidigung wird erhöht. Schaden wird um die Hälfte reduziert.



### FEUER-MEDAILLON

Alle Gegner auf dem Bildschirm werden ausgelöscht.

# Schattenschlacht

2 – 4SP



## So läuft die SCHATTENSCHLACHT

Die Steuerung unterscheidet sich nicht von der in ABENTEUER HYRULE, nur das Spielprinzip ist ein anderes. Hier müssen alle gegeneinander kämpfen! Wer als Letzter übrig bleibt, gewinnt!



Wenn du einem gegnerischen Link viel Schaden zufügst, lässt dieser sein Item fallen. Alle anderen Spieler können dieses Item dann an sich nehmen!



Ist eine Schlacht beendet, erscheint der **Ergebnis-Bildschirm**. Für jeden Sieg erhält ein Spieler einen Stern.

## Die SCHATTENSCHLACHT beginnt

Du startest die SCHATTENSCHLACHT genauso wie das ABENTEUER HYRULE. Die Zahl der verfügbaren Kampfplätze erhöht sich, je weiter du im ABENTEUER HYRULE vorangeschritten bist.

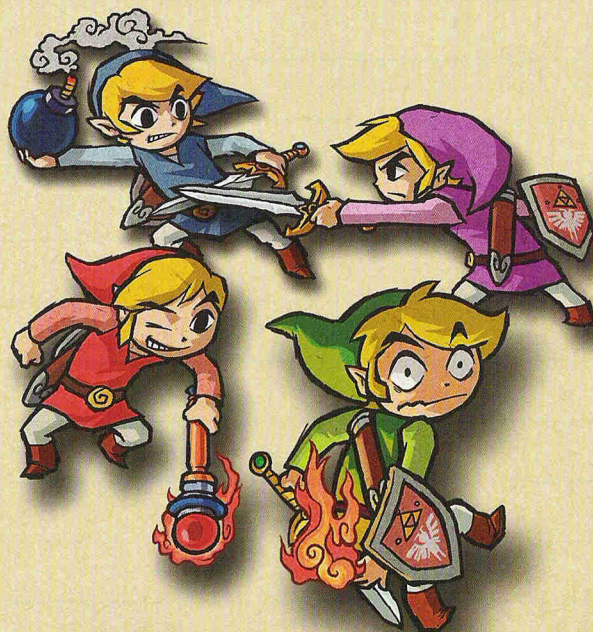


## REGELN

Folgende Regeln kannst du einstellen.



<b>VAATI</b>	<b>JA / NEIN</b> Schaltest du auf JA, endet das Spiel mit einem Unentschieden, sobald die Zeit abgelaufen ist. Möchtest du kein Zeitlimit, dann schalte auf NEIN.
<b>MÄCHTIGE ITEMS</b>	<b>BEHALTEN / ABLEGEN</b>
<b>STATUS-ANZEIGE</b>	<b>JA / NEIN</b> Entscheidest du dich hier für NEIN, wird die Anzahl deiner Force-Kristalle und Herzen nicht eingeblendet.

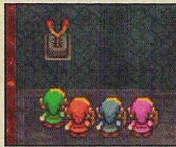


## Objekte und Rätsel



### Item-Sockel

Auf solchen Sockeln sind alle möglichen Items zu finden. Drücke den A-Knopf, um das Item aufzunehmen oder mit dem zu tauschen, das du bereits hältst. Du kannst sie auch dazu verwenden, Items mit deinen Freunden zu tauschen.



### Bodenschalter

Aktiviere diesen Schalter, indem du dich darauf stellst.



### Große Schalter

Ein Einzelner kann diese Schalter nicht bedienen. Versuche in Formation einen solchen Schalter zu aktivieren.



### Kristallschalter

Aktiviere diesen Schalter mit dem Bumerang oder dem Bogen.



### Hebel ziehen

Es gibt eine Reihe unterschiedlicher Hebel. Manche Schalter muss man gemeinsam ziehen.



### Plattform steuern

Um diese Plattform zu bewegen, muss man sich auf einen der Schalter stellen. Sie bewegt sich dann in die entsprechende Richtung. Ihr müsst hier gut zusammenarbeiten!



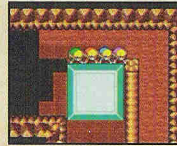
### Blöcke

Solche Blöcke lassen sich manchmal verschieben.



### Große Blöcke

Einen solchen Block kann ein Einzelner nicht bewegen. Aber vielleicht schafft man es ja zu viert?



### Schlüssel-Blöcke

Diese Blöcke kann man nur mit einem Schlüssel öffnen.



### MOND-PORTAL



### MONDPERLE

An manchen Orten spürst du vielleicht eine merkwürdige Aura. Dort befindet sich wahrscheinlich ein MOND-PORTAL, das in die SCHATTENWELT führt. Um das Portal zu öffnen, musst du eine MONDPERLE tragen.



### SCHATTENWELT? Was ist das denn?

Diese Welt ähnelt zwar Hyrule, weist jedoch erhebliche Unterschiede auf. In der Welt von Hyrule sieht man manchmal die Schatten der Kreaturen, die sich in der Schattenwelt befinden!



**Vorsicht! Spieler, die sich in der Schattenwelt befinden, können ihre Mitspieler auch in der anderen Welt ergreifen und herumtragen!**



## Notizen

## ÖSTERREICH / SCHWEIZ

[0603/NOE/GG

### Alterseinstufung gemäß PEGI

Alters-  
einstufungen



**Hinweis:** Es gibt  
länderspezifische  
Abweichungen!

Inhalts-  
beschreibung



VULGAR-  
SPRACHE



DISKRI-  
MIERENDE  
INHALTE



DROGEN-  
MISSBRAUCH



ANGST-  
VERURSACHENDE  
INHALTE



SEXUELLE  
INHALTE



GEWALT-  
DARSTELLUNG

Weitere Informationen zum europäischen Einstufungssystem (PEGI) sind auf folgender Internetseite zu finden:

<http://www.pegi.info>

## DEUTSCHLAND

### Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,

das von Ihnen erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Die Kennzeichnung erfolgt unter Verwendung der nachstehenden USK-Kennzeichen sowohl auf der Verpackung des Produktes als auch auf dem Datenträger selbst. Bitte beachten Sie, dass die USK-Kennzeichnung auf dem Datenträger gemäß einer Ausnahmegenehmigung der Obersten Landesjugendschutzbehörden aus produktionstechnischen Gründen nur im Zweifarbendruck erfolgt. Beziehen Sie sich in diesem Fall bitte auf die Texte im Inneren des USK-Kennzeichens auf dem Datenträger.



Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG finden Sie unter

<http://www.usk.de> sowie <http://www.nintendo.de>

## 24-MONATIGE GEWÄHRLEISTUNG

Für einen Zeitraum von 24 Monaten ab dem Datum des Kaufs innerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums gewährleistet die Nintendo of Europe GmbH wie folgt dem Käufer, dass dieses Produkt zum Zeitpunkt des Kaufs frei von Mängeln in Material und Verarbeitung ist:

- Nintendo wird andernfalls kostenfrei für den Käufer nach eigener freier Wahl das mangelhafte Produkt entweder reparieren oder austauschen. Andere Ansprüche gegen Nintendo bestehen aufgrund dieser Gewährleistung nicht, insbesondere ergibt sich aus dieser Gewährleistung kein Anspruch auf Schadensersatz.
- Diese Gewährleistung tritt nicht ein, wenn der Mangel dadurch entstanden ist, dass der Käufer und/oder irgendein Dritter nachlässig mit dem Produkt umgegangen sind, es in unvernünftiger Weise genutzt haben, es verändert oder nicht ordnungsgemäß repariert oder es anders als in Übereinstimmung mit der von Nintendo herausgegebenen Bedienungsanleitung genutzt haben. Die Gewährleistung tritt ferner nicht ein, wenn der Mangel durch eine zufällige Beschädigung des Produktes entstanden ist.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass diese Gewährleistung zusätzlich zu etwaigen gesetzlichen Gewährleistungsansprüchen gewährt wird, die dem Käufer als Verbraucher gegenüber demjenigen Einzelhändler zustehen können, von dem er das Produkt gekauft hat. Diese gesetzlichen Ansprüche werden durch die vorliegende Nintendo-Gewährleistung in keiner Weise eingeschränkt.

Sollte ein Mangel vorliegen, der von dieser Gewährleistung erfasst wird, wenden Sie sich bitte an:

**Nintendo of Europe GmbH**  
**Reparaturabteilung**  
**Nintendo Center • 63760 Großostheim**

Wenn Sie das Produkt an die Nintendo of Europe GmbH einschicken, verwenden Sie bitte, wenn möglich, die Originalverpackung und fügen Sie eine Beschreibung des aufgetretenen Mangels sowie, soweit vorhanden, eine Kopie Ihres Kaufnachweises bei, aus dem das Kaufdatum ersichtlich ist.

Falls die 24-monatige Gewährleistungsfrist bereits abgelaufen ist oder der Mangel nicht von dieser Gewährleistung erfasst wird, wird die Nintendo of Europe GmbH möglicherweise dennoch bereit sein, das Produkt zu reparieren oder auszutauschen. Für weitere Informationen hierzu und insbesondere zu den Einzelheiten etwaiger Kosten für diesen Service wenden Sie sich bitte an:

**Nintendo of Europe GmbH**  
**Konsumentenberatung**  
**Tel.: 0180 / 5 00 58 06 (0,12 EURO pro Minute)**

## SERVICE

Bei der Nintendo **Konsumentenberatung** gibt es unter der Rufnummer **0180 – 5 00 58 06** (0,12 € pro Minute) Antworten zu allgemeinen und technischen Fragen rund um Nintendo.

Bei Spielefragen hilft die Nintendo **Spieleberatung** unter der Rufnummer **0190 – 00 00 00** (ein Anruf kostet max. 1,50 € aus dem deutschen Festnetz) gerne weiter.

Beide Hotlines sind montags bis freitags von 13 bis 17 Uhr erreichbar.

## SERVICE 24:7

Zusätzlich zu den beiden Live-Hotlines haben wir noch weitere Service-Angebote, die 24 Stunden täglich genutzt werden können:

**Consumer Service Online:** Ob technische Daten, Infos zu original Nintendo-Zubehör und Ersatzteilen, Erklärung der diversen Anschlussmöglichkeiten der Nintendo-Geräte und Hilfe bei der Durchführung einer Fehlersuche – Informationen dazu und selbstverständlich vieles mehr erfährt man unter **www.nintendo.de**.

**Nintendo Helpline:** Auch unter der Rufnummer **0190 – 10 10 00** (legion, 0,62 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz) erhält man Tipps und Spielehilfen zu zahlreichen Nintendo-Titeln.

**Nintendo GameCube Helpline:** Die Rufnummer **0190 – 91 20 20** (legion, 1,24 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz) hält Tipps und Spielehilfen speziell zu diversen Nintendo GameCube-Titeln bereit.

**Nintendo SMS2Mail:** Mittels Premium SMS können schriftliche Spielehilfen zu vielen Nintendo-Titeln bestellt werden. Diese werden dann per E-Mail mit einer PDF-Datei an die angegebene E-Mail-Adresse gesendet.

**Nintendo Fax-Abruf:** Mit einem Faxgerät können hier schriftliche Tipps und Spielehilfen zu vielen Nintendo-Titeln abgerufen werden.

Genauere Informationen zu **SMS2Mail** und dem **Fax-Abruf** gibt es auf den Consumer Service-Seiten von **www.nintendo.de** oder bei der Nintendo Konsumentenberatung.

THE LEGEND OF  
**ZELDA**™  
THE SWORD AND SHIELD  
ADVENTURES

Freigegeben  
Abstrahlwirkung  
gemäß § 14 NDSG



usk



NINTENDO  
GAMECUBE™

PAL

DL DOL G4SP EUR  
MODEL No. DOL 006(EUR)