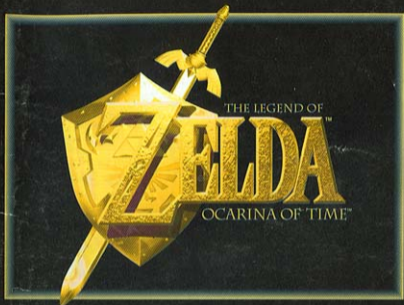


MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



Nintendo

Distributed by Nintendo
Distribue par Nintendo
Distributed by Contact Data Belgium
Distribue par Contact Data Belgium

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu THE LEGEND OF ZELDA™ - OCARINA OF TIME™ pour votre Nintendo⁶⁴ System.

Veuillez lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

▲ ATTENTION!

LA NINTENDO⁶⁴ PERMET DE VOIR DES IMAGES ET DES SIMULATIONS 3D D'UN RÉALISME SAISSANT. CERTAINES PERSONNES PEUVENT ÊTRE AFFECTÉES DE VERTIGES, NAUSEES OU AUTRES MALAISES DU MEME TYPE. SI VOTRE ENFANT PRÉSENTE CES SYMPTÔMES, DEMANDEZ-LUI D'ARRÊTER DE JOUER PENDANT QUELQUES INSTANTS ET DE REPRENDRE LA PARTIE PLUS TARD.

N64, TM AND © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
© 1998 NINTENDO CO., LTD.

LA MANETTE DE JEU NINTENDO⁶⁴

La manette multidirectionnelle de la manette Nintendo⁶⁴ est dotée d'un système unique de capteurs analogiques qui répondent à vos commandes instantanément et avec précision, principalement lors de brusques changements de direction. Un contrôle aussi précis est impossible avec une manette conventionnelle.



Lorsque vous allumez la console (interrupteur sur ON), laissez la manette multidirectionnelle en position verticale.

Si le stick est incliné (comme dans la figure ci-contre) au moment où vous allumez la console, c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant la manette multidirectionnelle ne pourront donc pas fonctionner correctement.



Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le remonter jusqu'à sa position centrale (comme dans la figure ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

La manette multidirectionnelle est un instrument de précision. Assurez-vous de ne le mettre en contact avec aucun liquide ou corps étranger.

En cas de problème, contactez le service clientèle de Nintendo au 08-36-68-77-55 ou votre réparateur Nintendo agréé le plus proche.

Pour jouer à ce jeu, nous vous recommandons de positionner vos mains comme sur la figure ci-dessous.



En tenant ainsi votre manette, vous déplacez le stick multidirectionnel avec le pouce gauche et, avec le pouce droit, vous activez les boutons A, B, C.

Recherchez la position idéale pour votre index gauche, en évitant toutefois de le placer à l'endroit où vous pourriez accidentellement appuyer sur le bouton Z, situé au dos de la manette.

Pour jouer à ce jeu connectez la manette dans la prise n° 1, située à l'avant de la console.

Si vous changez la connexion pendant une partie, vous pourrez appuyer sur RESET ou éteindre la console (interrupteur sur OFF) pour rendre effective la nouvelle connexion.

Ce jeu est conçu pour un joueur, une seule manette est donc nécessaire.





TABLE DES MATIERES

Histoire	6
Hyrule	8
Commencer la Partie	10
Navi et la fonction Visée Z	12
Lecture de l'écran de Jeu	14
Fonctions de base de la commande	16
Utiliser l'épée	20
Ecran de Sélection des Objects	22
Ecran Equipement	28
Ecran du Niveau de Progression de la Quête ..	30
Ecran Carte	32
Sauvegarder une Partie Terminée	34



Il y a très très longtemps...

Avant le début de la vie, avant la création du monde, trois déesses descendirent sur le monde chaotique d'hyrule. L'une s'appelait Din, la déesse de la force, l'autre nayru, la déesse de la sagesse et la dernière farore, la déesse du courage.

Din, de ses puissants bras de flammes, cultiva le sol pour créer la terre. Nayru parsema sa sagesse sur la terre pour donner au monde l'esprit de la loi. L'âme de farore, pleine de richesses, créa toutes les formes de vie pour le respect de la loi.

Ces trois grandes déesses regagnèrent les cioux, laissant derrière elles la Triforce sacrée en or. Dès lors, la Triforce fut à l'origine de la providence d'hyrule. Le lieu où se trouvait la Triforce devint une terre sacrée.

Dans la vaste forêt profonde d'hyrule, un grand arbre, le grand Mojo, tenait le rôle de gardien spirituel. Les enfants de la forêt, les kokiris, vivaient avec lui. Chaque kokiri, garçon ou fille, était sous la protection d'une fée, sauf l'un d'eux. Celui-ci répondait au nom de Link.

Un matin très tôt, Link fit un cauchemar. Il faisait ce même cauchemar toutes les nuits. L'orage grondait et Link se trouvait devant un château mystérieux. Un cavalier sur sa monture, avec une jeune fille, poursuivait sa course devant lui. Cette jeune fille regardait Link, comme si elle voulait lui dire quelque chose. Puis, un autre cavalier apparaissait. Ce gros homme tout de noir vêtu posait un regard menaçant sur Link. Puis Link se réveillait.

"Hé, Link, debout! Le grand Mojo veut te parler!"

Link, ouvrant les yeux, découvrit une fée, flottant dans les airs, devant lui. Cette fée portait le nom de navi. Elle avait été envoyée pour conduire Link au grand Mojo.

"Ob, navi, te voilà de retour!" dit le grand Mojo "Merci Link d'être venu. Ton sommeil au cours des dernières lunes a dû être sans repos et perturbé par bon nombre de cauchemars. Un climat d'ignorance se répand dans ce monde. Tu l'as sûrement senti. Le temps est venu de mettre ton courage à l'épreuve. Je suis victime d'une malédiction. J'ai besoin de ton aide pour la lever, j'ai besoin de ta sagesse et de ton courage. Es-tu prêt?"

Link entra dans l'arbre du grand Mojo et leva la malédiction.

"Tu as réussi, Link! Je savais que tu étais digne d'exaucer mes souhaits. Un homme malfaisant venu du désert m'a lancé cette terrible malédiction. Utilisant ses viles énergies magiques, ce démon recherche le royaume sacré rattaché à hyrule. Car c'est là que quelqu'un trouvera la relique divine, la Triforce, qui contient l'essence des dieux. Celui ou celle qui l'aura en sa possession pourra réaliser tous ses désirs. Tu ne devras jamais permettre à l'homme du désert de s'emparer de la Triforce sacrée. Tu ne devras jamais permettre à ce démon de pénétrer dans le royaume sacré légendaire. Maintenant, Link, va au château d'hyrule. Tu y rencontreras sûrement la princesse de la destinée. Montre-lui cette pierre. Je sais, grâce à un présage, qu'elle comprendra tout."

Le grand Mojo donna à Link la pierre ancestrale de la forêt. Avant de mourir, le grand Mojo dit: "L'avenir est entre tes mains, Link, tu es courageux."

HYRULE

Princesse Zelda

Fille du roi et princesse d'Hyrule. Elle compte sur Link pour sauver le royaume.



Ganondorf

Ce sinistre personnage vient du désert situé dans la partie ouest d'Hyrule. Il veut le Triforce.



Talon

Ingo

Malon

Tous les trois travaillent au Ranch Lon Lon, le seul ranch d'Hyrule.

Ces personnages ressemblant à des enfants habitent dans la Forêt de Kokiri. Chaque Kokiri est protégé par une fée. Aucun d'eux ne peut quitter la forêt sous peine de perdre la vie.



Darunia

A la tête du peuple de Goron, Darunia est un personnage célèbre et aimé.



Le peuple de Goron

Ces gens habitent dans la Montagne de la Mort, un volcan en activité dans la partie nord d'Hyrule. Ils tirent leur nourriture des minéraux qu'ils déterrent du volcan.

Le peuple de Zora

Le peuple du Domaine de Zora ressemble à des poissons évolués. Ils vivent sous l'eau, mais peuvent en sortir pendant de courtes périodes.

La princesse Ruto

Ruto, princesse de Zora, ressemble beaucoup à un garçon manqué.

Le roi Zora

Roi de Zora et père de la princesse Ruto.

Link

Link habite dans la forêt de Kokiri. Contrairement aux autres Kokiri, Link n'est protégé par aucune fée.

Salia

Salia et Link sont amis depuis toujours.

Le peuple de Kokiri



Insérez correctement la cartouche "La Légende de Zelda - Ocarina of Time" dans votre Nintendo⁶⁴ et allumez la console en mettant l'interrupteur sur la position ON. Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur START pour accéder à l'écran de sélection des fichiers. Utilisez le stick multidirectionnel pour sélectionner l'un des trois fichiers sauvegardés. Appuyez sur le Bouton A pour atteindre l'écran Enregistrer un nom.



Ecran titre

Qu'est-ce qu'un fichier ?

Votre progression dans le jeu est enregistrée dans un fichier. Ceci inclut les objets que vous avez acquis, le nombre de cœurs que vous avez recueillis et de donjons que vous avez libérés. Si vous quittez le jeu en cours de partie, vous pourrez reprendre là où vous vous êtes arrêté.



Ecran de sélection des fichiers

Enregistrement d'un nom

Les noms ne peuvent pas dépasser huit caractères. Utilisez le stick multidirectionnel pour sélectionner une lettre et appuyez sur le Bouton A pour confirmer. Appuyez sur le Bouton B pour supprimer un caractère. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur START pour déplacer le curseur vers FIN. Appuyez sur le Bouton A pour enregistrer votre nom.



Ecran Enregistrer un nom

Copie et suppression de fichiers

Sur l'écran de sélection des fichiers, sélectionnez COPIER, déplacez le curseur vers le fichier que vous voulez copier et appuyez sur le Bouton A. Sélectionnez le fichier dans lequel vous voulez copier et appuyez une nouvelle fois sur le Bouton A (vous ne pouvez pas copier de fichier vierge). Pour supprimer un fichier, procédez de la même façon.

N'oubliez pas: il est impossible de récupérer un fichier supprimé.



Options

Sound

Sélectionnez l'un des quatre modes suivants: STEREO, MONO, CASQUE ou SURROUND.

Casque

Ce mode vous permet de jouer agréablement, tout en ayant un son proche de la réalité.

Surround

Ce mode crée un relief acoustique presque parfait. Pour bénéficier d'un effet maximum, assurez-vous d'être assis directement entre les haut-parleurs lorsque vous jouez.



Ecran Options



Visée Z

Sélectionnez le mode SWITCH ou HOLD pour la fonction Visée Z.

Fixe

Si vous appuyez une fois sur le Bouton Z, le curseur de convergence apparaît. Appuyez une nouvelle fois sur ce bouton et il disparaît. La première fois que vous commencez la partie, le mode FIXE est le paramètre par défaut.

Maintenue

Le curseur de convergence apparaît uniquement lorsque vous appuyez sur le Bouton Z. Cette option est très intéressante pour les joueurs confirmés.

Lumière

Ajustez l'intensité lumineuse de votre téléviseur pour avoir un meilleur affichage du jeu. Assurez-vous de pouvoir distinguer clairement les quatre niveaux d'ombrage différents à l'écran.



La fée Navi est la gardienne de Link. Navi aide et soutient Link tout au long de son aventure. Elle lui donne des informations fort utiles concernant les faiblesses de ses ennemis, par exemple. Si Navi vous appelle au cours du jeu, appuyez sur le Bouton C ▲ pour connaître les informations qu'elle veut vous communiquer.



Navi

▲ Navi

icône
Navi

Quand Link s'approche d'un ennemi ou d'un objet sur lequel Navi peut lui donner des informations, elle vole dans sa direction. Cet ennemi ou objet est suivi d'une marque triangulaire. Si vous appuyez sur le Bouton Z, Link regarde dans la direction de Navi et l'ennemi ou l'objet est entouré du curseur de convergence. Cette fonction est appelée "Visée Z". Lorsque vous l'utilisez, l'icône représentant Navi apparaît dans l'angle supérieur droit de l'écran. Appuyez sur le Bouton C ▲ pour lire les conseils de Navi.

Si vous utilisez la fonction Z sur des personnages ou des signes, l'icône représentant Navi n'apparaît pas. Celle-ci est remplacée par la commande PARLER ou VOIR.



Appuyez sur le Bouton Z lorsque vous voyez un ennemi ou un objet que vous voulez cibler.



Curseur de convergence

Lorsque la fonction Visée Z est activée, deux bandes noires apparaissent, l'une en haut de l'écran, l'autre en bas.

Appuyez sur le Bouton C ▲ lorsque l'icône représentant Navi apparaît.



Lorsque vous utilisez la fonction Visée Z et que l'icône représentant Navi apparaît, appuyez sur le Bouton C ▲ pour lire les conseils de Navi.

REMARQUE: L'icône Navi apparaît occasionnellement, même lorsque vous n'utilisez pas la fonction Visée Z. Lorsqu'elle apparaît, assurez-vous d'appuyer sur le Bouton C ▲.

Utilisation de la fonction Visée Z

Cette fonction permet non seulement d'obtenir des informations de la part de Navi, mais aussi de poursuivre plus facilement votre aventure.

Changement d'angle de vision



Si vous appuyez sur le Bouton Z au cours de la partie, vous changez de champ de vision. Celui-ci se centrera derrière Link. De même, ce champ se déplacera lentement pour se situer derrière Link si vous n'appuyez sur aucun bouton ou ne touchez pas au stick multidirectionnel.

Parler à des personnages éloignés



Pour parler à des personnages éloignés, utilisez la fonction Visée Z. Si l'individu est entouré d'une marque, appuyez sur le Bouton A pour lui parler.

Atteindre



Lorsque vous vous servez d'une arme à projectile, utilisez la fonction Visée Z pour atteindre l'ennemi avec précision.

REMARQUE: Il est important d'utiliser la fonction Visée Z lorsque vous combattez des ennemis.

Marques triangulaires



Lorsque vous utilisez la fonction Visée Z, une marque triangulaire peut apparaître près d'un ennemi ou d'un objet. Faites très attention à la couleur de ce triangle (la couleur de Navi change pour correspondre à celle de cette marque). Chaque couleur a une signification différente.



Jaune
Navi connaît le point faible de l'ennemi.



Vert
Elle peut vous donner un conseil.



Bleu clair
Personnage ou signe. Appuyez sur le Bouton A.

Écran de jeu

Energie vitale

Le cœur représente la vie de Link. Link commence la partie avec trois cœurs. Au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, le nombre de cœurs augmente. Lorsque Link est blessé, le nombre de cœurs diminue.

Icône B

Cette icône indique les actions que vous pouvez exécuter avec le Bouton B. La plupart du temps, elle indique une épée.

Icône Action

Toutes les actions que Link peut accomplir lorsque vous appuyez sur le Bouton A apparaissent ici. Si Link se trouve près d'un personnage, la commande PARLER apparaît. S'il est à côté d'une porte, la commande OUVRIRE s'affiche.

Compteur de magie

Ce compteur représente la puissance magique dont Link dispose encore. Ce compteur apparaît uniquement lorsque Link a acquis de la magie.

Icônes C

Ces icônes représentent les objets courants sélectionnés pour les Boutons C.

Rubis

Indique le montant en roupies (monnaie hyrullienne) dont vous disposez.

La position actuelle de Link apparaît ici. La flèche jaune indique dans quelle direction Link regarde actuellement. La flèche rouge indique d'où vient Link. Appuyez sur le Bouton L pour activer (ON) ou non (OFF) la carte,

Carte

Écran de jeu

Lorsque vous appuyez sur le Bouton C ▲ au cours de la partie, le champ de vision devient celui de Link (perspective du premier personnage). Tant que vous restez dans ce mode, vous ne pouvez ni utiliser d'objet, ni vous déplacer, ni employer la fonction Visée Z. Cependant, il vous est possible de regarder autour de vous à l'aide du stick multidirectionnel. Ceci est très utile lorsque vous êtes dans un donjon et que vous voulez observer le terrain qui vous entoure.

Champ de vision de Link



Vue de dessus

Écran secondaire (pause)

Appuyez sur START au cours de la partie et l'écran secondaire apparaît. Celui-ci se subdivise en quatre écrans différents (comme l'indique le schéma ci-dessous). Appuyez sur le Bouton Z ou R pour passer de l'un à l'autre. Appuyez sur START pour revenir au jeu. Appuyez sur le Bouton B pour sauvegarder la partie.



REMARQUE: Pour passer à l'écran suivant, vous pouvez également placer le curseur sur l'icône R ou Z et actionner le stick multidirectionnel vers la gauche ou vers la droite.

Actions de base pouvant être effectuées par Link

Le moyen le plus rapide de terminer la partie est de garder le contrôle de Link de façon effective en toute situation. Essayez de lui faire effectuer différents types de déplacement au début de la partie, dans la Forêt de Kokiri.

Stick multidirectionnel

Déplacement

START

Accès à l'écran secondaire

Bouton R

Lever le bouclier

Bouton C

Bouton C ▲
Changer de champ de vision

Icône Navi

◀ ▶ ▲ ▼
Utiliser des objets

Bouton Z

Visée Z
Attente d'informations

Bouton B

Contrôle de l'épée

Bouton A

Icône Action



Lorsque vous ne pouvez pas effectuer certaines actions...

Parfois, vous ne pouvez effectuer que certaines actions dans le jeu. Les icônes représentant les actions que Link ne peut exécuter apparaissent en noir et blanc ou bien ne sont pas affichées.



Stick multidirectionnel

Utilisez ce stick principalement pour les déplacements de Link.

Marcher/courir



Actionnez le stick multidirectionnel dans la direction que Link doit prendre.

Link marche ou court, selon l'amplitude du déplacement du stick. Si vous vous trouvez dans une contrée dangereuse, actionnez le stick en douceur pour que Link avance lentement. Maintenez le Bouton Z enfoncé au cours du déplacement pour que celui-ci soit en ligne droite.



Sauter



Pour sauter au-dessus de trous ou grimper sur un terrain présentant un certain relief, actionnez le stick multidirectionnel dans la direction concernée et Link sautera (ou grimpera) automatiquement. Link ne peut ni sauter, ni grimper si la distance est trop importante.



Nager

Actionnez le stick multidirectionnel dans la direction à prendre.



Plonger

Maintenez le Bouton A enfoncé tant que vous êtes à la surface.

Profondeur de la plongée



Plus vous avancez dans l'aventure, plus vous pouvez plonger à des profondeurs importantes.

Bouton A

Les icônes Action

Le bouton A représente l'icône Action. Le texte apparaissant sur l'icône vous indique l'action que Link peut exécuter. Le texte change selon l'endroit où se trouve le héros. Si l'icône n'affiche aucun texte, essayez d'appeler Navi pour qu'elle vous aide.



Grimper et descendre

Utilisez le stick multidirectionnel pour vous déplacer vers l'échelle et grimper. Si le message DESCENDRE apparaît, vous pouvez sauter sans crainte de l'échelle.

Descendre

Si le message DESCENDRE apparaît lorsque vous êtes accroché à une falaise ou que vous êtes en haut d'une échelle, vous pouvez lâcher prise et descendre en toute sécurité.

Grimper

Pour grimper sur un élément imposant, appuyez vers le haut sur votre stick multidirectionnel et sur le Bouton A.



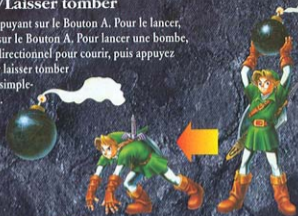
Saisir Pousser/Tirer

Appuyez sur le Bouton A pour saisir, pousser ou tirer un objet. Ensuite, utilisez le stick multidirectionnel pour le manipuler.



Saisir Lancer/Laisser tomber

Saisissez l'objet en appuyant sur le Bouton A. Pour le lancer, appuyez de nouveau sur le Bouton A. Pour lancer une bombe, utilisez le stick multidirectionnel pour courir, puis appuyez sur le Bouton A. Pour laisser tomber une bombe, appuyez simplement sur le Bouton A.



Autres actions

Parler

Tenez-vous près d'un personnage et parlez-lui lorsque le message PARLER s'affiche. Pour parler à des individus éloignés, utilisez la fonction Visée Z. Assurez-vous de bien lire tout ce que vous dit le personnage.



Ouvrir

Tenez-vous près de la porte ou du coffre et appuyez sur le Bouton A lorsque le message OUVRIRE apparaît.



Vérifier

Utilisez VOIR lorsque vous trouvez près d'un signe ou de quelque chose d'important.



REMARQUE: D'autres actions apparaîtront au cours de la partie. Assurez-vous de regarder régulièrement l'icône Action.

Bouton B

Vous pouvez utiliser votre épée de différentes façons :



Appuyez trois fois sur le Bouton B pour avoir un troisième mouvement beaucoup plus ample.



Appuyez sur le Bouton B, puis relâchez. Selon la durée de votre pression sur le Bouton B, la puissance du mouvement est plus ou moins forte.

Si vous faites tourner votre épée, vous utilisez de la magie. La puissance du mouvement est indiquée par la couleur de la flamme entourant l'épée.



Autres actions



Saut d'attaque Z + A

Tandis que vous tenez l'épée en main, appuyez sur les Boutons Z + A. Votre puissance d'attaque est doublée.



Partir en arrière

Partir en arrière et sauter de côté sont des mouvements d'esquive très rusés.



Attaque en roulade



Appuyez sur le Bouton A tout en courant pour effectuer ce genre d'attaque. Vous pouvez même le faire sans épée. Attaquer en roulade peut vous éviter d'être blessé.

Levez votre bouclier

Appuyez sur le Bouton R pour lever votre bouclier. Puis, déplacez-le avec le stick multidirectionnel.

Utilisez la fonction Visée Z au cours d'un combat!

Désignez un ennemi avec la fonction Visée Z pour avoir l'avantage.

1. Vous ne perdrez pas de vue votre ennemi.
2. Vous pourrez le garder à bonne distance ou vous en approcher.
3. Vos attaques seront plus précises.

En guidant Link au cours de son aventure, vous trouverez divers objets. Pour en utiliser un, vous devez l'affecter à l'un des Boutons C.

Écran de sélection des objets

Voici quelques objets que vous pouvez affecter aux Boutons C.

Bouteilles

Ceci correspond au nombre de bouteilles se trouvant dans votre inventaire.



Flèche magique

Vous pouvez l'utiliser uniquement lorsque le compteur de magie est vide.

Magie

Vous pourrez utiliser trois types de magie. Mais, si le compteur de magie est vide, cela vous sera impossible.

Objets événementiels

Ce sont des objets que vous avez acquis à la suite d'événements. Vous pouvez en échanger quelques-uns au cours de votre aventure. Les objets qui apparaissent sur cet écran changent au fur et à mesure de votre progression dans le jeu.

Paramétrage des objets C

Appuyez sur START au cours de la partie pour accéder à l'écran secondaire. Appuyez sur le Bouton R ou Z pour atteindre l'écran de sélection des objets. Utilisez le stick multidirectionnel pour placer votre curseur sur l'objet que vous voulez utiliser et appuyez sur les Boutons C. L'objet est alors affecté.

Dans ce jeu, vous verrez grandir Link. Certains objets ne peuvent être utilisés par Link que dans son enfance ou qu'à l'âge adulte. Les objets dont vous ne pouvez pas vous servir sont en noir et blanc.



Placez le curseur sur l'objet désiré.



Affectez ce dernier à l'un des Boutons C.



L'objet sélectionné apparaît dans l'angle supérieur droit de l'écran.

Présentation des objets C

Certains objets C ont une utilisation limitée. Il s'agit de ceux qui apparaissent accompagnés d'un nombre. Lorsque vous transportez la quantité maximale d'objets autorisée, ce nombre devient vert. Pour certains objets, le nombre maximum peut être augmenté.



Bâton Mojo (Link enfant)

Le Bâton Mojo s'utilise comme une épée, mais est beaucoup moins puissant. Il se casse très facilement. Les Bâtons Mojo peuvent servir de torches. Cherchez-les sur les ennemis que vous avez vaincus ou achetez-les dans les boutiques.



Lance-Pierre des Fées (Link enfant)

Utilisez ce lance-pierre pour tirer sur des ennemis ou des objets éloignés. Maintenez le Bouton C enfoncé pour obtenir un gros plan sur les mains de Link. Sélectionnez la cible avec le stick multidirectionnel et relâchez le Bouton C pour tirer. Si vous utilisez la fonction Visée Z avant le tir, vous augmentez considérablement votre précision. Si vous appuyez seulement sur le Bouton C, vous pouvez accéder au Lance-Pierre sans tirer. Procurez-vous des graines Mojo pour avoir des munitions.



Image 1



Image 2



Boomerang (Link enfant)

Si vous le lancez, il revient! Le Boomerang peut vous permettre d'assommer ou de vaincre des ennemis. Utilisez la fonction Visée Z pour une plus grande précision. Certains ennemis ne peuvent être vaincus qu'avec un Boomerang.





Noix Mojo

Lancez une Noix Mojo sur le sol et un rayon lumineux intense apparaît, assommant temporairement vos ennemis. (La Noix Mojo ne peut pas assommer tous les ennemis). Vous trouverez des Noix Mojos un peu partout dans le jeu.



Ocarina of Time

Jouez de l'Ocarina à certains moments pour faire survenir des éléments particuliers. Grâce à l'Ocarina, vous pouvez également être téléporté.



Ocarina des Fées

Celui-ci produit les mêmes effets que l'Ocarina of Time, mais disparaît une fois que vous l'avez reçu.



Monocle de Vérité

Déterminez si les murs sont réels grâce au Monocle. L'utilisation de cet objet consomme des points de magie.



Bombe

Avec elle, blessez vos ennemis et détruisez les murs. Attention à ne pas vous trouver trop près du souffle qu'elle provoque, sinon vous serez touché. Ces bombes explosent environ quatre secondes après que vous les avez ramassées.



Missile

Posez-le à vos pieds. Il commencera à rouler de lui-même. S'il touche un objet ou roule pendant un certain temps sans rencontrer d'obstacle, il explose. Dès qu'il commence à rouler, vous ne le contrôlez plus.



Haricot Magique

Placez les Haricots en divers endroits et ils pousseront peut-être. La fonction Visée Z est très pratique pour choisir un endroit où planter un Haricot.



Arc des Fées

(Link adulte)

Tirez sur vos ennemis ou sur les loquets avec l'Arc. Il fonctionne comme le Lance-Pierre. Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous trouverez trois flèches magiques, chacune ayant un effet différent.



Fire Arrow
(Flèche de feu)

2 PM



Ice Arrow
(Flèche de glace)

2 PM



Light Arrow
(Flèche de lumière)

2 PM

Magie

L'utilisation de la magie et de certains objets vous fait consommer des points de magie. Les tournoiments magiques de votre épée en utilisent également. Contrôlez régulièrement votre compteur de magie!



Grappin

(Link adulte)

Un crochet se trouve à l'une des extrémités d'une chaîne extensible pouvant saisir certains objets. Celle-ci vous est utile lorsque vous essayez d'atteindre des lieux difficiles d'accès. Un point rouge marque la distance que vous pouvez parcourir. Le Grappin peut également être utilisé comme une arme (même sous l'eau). Si vous remarquez un point rouge quand vous vous en servez, cela signifie que votre cible est à proximité. Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous pouvez allonger votre chaîne.



Masse des Titans

(Link adulte)

Déplacez des éléments de grande taille ou activez un loquet rouillé avec ce marteau. Vous pouvez également l'utiliser comme une arme.

Écran de Sélection des Objets

Quelque part dans Hyrule se trouvent les trois Fontaines aux fées puissantes. C'est là que vous pouvez apprendre trois différents sorts de magie. Lorsque vous rencontrez une fée puissante, le compteur de magie vous indique, dans l'angle supérieur gauche de l'écran, le nombre de points de magie dont vous disposez encore. Vous devez posséder le nombre de points nécessaires pour utiliser de la magie.



Feu de Din

6 PM

Un manteau de feu enveloppe le corps de Link comme une protection. Il est utile lorsque vous êtes encerclé par un grand nombre d'ennemis.



Vent de Farore

6 PM

Le Vent de Farore enveloppe le corps de Link d'une lumière verte et l'endroit où vous l'utilisez pour la première fois est paramétré comme un point de téléportation. Si vous utilisez de nouveau la magie en un lieu différent, vous pourrez revenir au point de téléportation initial. Sélectionnez "Annuler le point de téléportation" pour en fixer un nouveau.



Amour de Nayru

12 PM

Une lumière bleue entoure Link, le protégeant de toute agression. Elle disparaît après quelques instants.

Récupération des points de magie

Pour augmenter le nombre de vos points de magie, trouvez de la magie sur vos ennemis vaincus ou cherchez-en sous les pots et dans les buissons. Vous pouvez également consommer de la potion verte que vous achetez dans les boutiques. Il existe de grandes et de petites fioles magiques. Les premières vous permettent de récupérer tous vos points de magie. D'après la rumeur, il existerait un endroit dans Hyrule où vous pourriez doubler vos points de magie...



Fiole magique



The Legend of Zelda - Ocarina of Time



Bouteille vide

Les bouteilles peuvent contenir des potions, du lait ou d'autres éléments importants. Vous pouvez les utiliser chaque fois que vous en avez besoin. Vous ne pouvez pas avoir plus de quatre bouteilles dans votre inventaire et vous ne pouvez pas en acheter partout. Regardez bien autour de vous et parlez à tout le monde pour en trouver. Elles sont très utiles.

Potion

Vous pouvez récupérer des points de vie et de magie en buvant des potions. Vous pouvez acheter ces dernières dans les boutiques, mais il vous faut posséder une bouteille vide.



Verte

Restaure tous vos points de magie.



Rouge

Restaure tous vos points de vie.



Bleue

Restaure tous vos points de vie et de magie.

Objets événementiels

Les objets qui apparaissent dans l'angle inférieur droit de l'écran de sélection des objets sont des objets événementiels. Utilisez-les en certains lieux ou montrez-les à certains personnages au cours de votre aventure. Ces objets peuvent être paramétrés avec les Boutons C.



Masque



Le masque est un objet événementiel. Obtenez un masque auprès de la boutique aux masques joyeux sur le marché du Château d'Hyrule. Vendez-le à quelqu'un qui en a besoin et vous pourrez avoir un masque différent. Continuez à procéder ainsi tout au long de votre aventure et vous détendrez peut-être quelque chose d'intéressant à la fin!

Pour vous équiper

Cet écran vous présente tous les articles avec lesquels vous pouvez vous équiper. Actionnez le stick multidirectionnel vers l'objet désiré et appuyez sur le Bouton A pour le sélectionner. Les articles que vous ne pouvez pas choisir apparaissent en noir et blanc.

Équipement courant de Link

Vous pouvez vous équiper avec les articles obtenus ici. Leur taille peut s'agrandir au fur et à mesure de votre progression dans le jeu.



Épée

Bouclier

Vêtements

Bottes



Deku Seed Bag
(Sac de graines Mojo)

Ce sac contient les graines Mojo, munitions pour votre Lance-Pierre.



Quiver
(Carquois)

Les flèches sont rangées dans votre Carquois.



Bomb Bag
(Sac de bombes)

Ce sac contient vos bombes.



Goron's Bracelet
(Bracelet de Goron)

Ce bracelet vous permet de saisir et de lancer les fleurs explosives de la Montagne de la Mort.



Silver Scale
(Ecaille d'argent)

Elle vous permet de plonger plus profondément dans l'eau.



Vous pouvez utiliser l'équipement vert uniquement lorsque Link est enfant et l'équipement rouge ou bleu lorsqu'il est adulte.

Épées

Les épées apparaissent dans l'ordre croissant de leur puissance, de gauche à droite.



Kokiri Sword
(Épée de Kokiri)

Link doit la trouver.



Master Sword
(Épée de maître)

Cette épée légendaire se trouve dans le Temple du Temps.



Giant's Knife
(Couteau de géant)

Cette épée large est trop lourde pour être portée qu'à une main.

Boucliers

Le bouclier protège Link contre les attaques de ses ennemis. Les boucliers apparaissent dans l'ordre croissant de leur pouvoir défensif, de gauche à droite.



Deku Shield
(Bouclier de Mojo)

Ce simple bouclier est fait de bois et n'est pas résistant.



Hylian Shield
(Bouclier hylien)

Les soldats hyliens l'utilisent. Il est très résistant.



Mirror Shield
(Bouclier-miroir)

Ce bouclier miroir réfléchit les attaques spéciales.

Vêtements

Les tuniques de Goron et de Zora peuvent être achetées dans les boutiques, mais elles sont très chères.



Kokiri Tunic
(Tunique de Kokiri)

Link commence le jeu en portant cette tunique.



Goron Tunic
(Tunique de Goron)

Link ne craint pas les chaleurs intenses s'il la porte.



Zora Tunic
(Tunique de Zora)

Elle permet de rester sous l'eau pendant de longues périodes.

Bottes

Dans certains donjons, Link peut avoir besoin de changer souvent de bottes. Les Iron et Hover Boots sont cachés dans les coffres au trésor.



Kokiri Boots
(Bottes de Kokiri)

Ce sont les chaussures que Link porte habituellement.



Iron Boots
(Bottes de fer)

Utilisez-les pour marcher au fond du Lac Hylia.



Hover Boots
(Bottes de voltige)

Marchez sur l'eau avec celles-ci.

Niveau de progression de la quête

Cet écran vous indique les objets que vous avez récupérés, ainsi que les airs d'ocarina que vous avez appris.

Objet spécial

Les objets utiles que vous avez récupérés apparaissent ici.

Skultula d'or

Le nombre de Skultulas d'or apparaît ici.

Air d'ocarina

Les airs que vous avez mémorisés apparaissent ici sous forme de notes.

Score musical

Le score musical de l'air sélectionné est affiché ici.

Cœurs

Ceci représente le nombre de cœurs que vous avez obtenus jusqu'à présent. Dès que vous avez obtenu quatre cœurs supplémentaires, votre énergie vitale augmente d'un.



Médailles du sage

Aidez les six sages à obtenir ces médailles. Rassemblez-les tous pour lutter contre l'ennemi final.

Pierres sacrées

Lorsque vous trouvez ces pierres et l'Ocarina of Time, vous pouvez ouvrir la porte qui mène au Royaume Sacré.

Fragments de Cœur

Au début, votre énergie vitale est constituée de trois cœurs. Celle-ci augmente progressivement au fur et à mesure que vous gagnez des boîtes de cœurs. Vous obtenez ces dernières en combattant les maîtres des donjons. Vous trouverez également des cœurs répartis un peu partout dans Hyrule. Pour quatre cœurs trouvés, votre énergie vitale augmente d'un. Elle ne peut pas dépasser 20 cœurs.



Cœur



Boîte de cœurs

Augmentez votre énergie vitale en rassemblant des cœurs.

Effets de l'ocarina

Certaines choses se produisent lorsque vous jouez des airs d'ocarina. Utilisez les Boutons C pour activer l'ocarina. Jouez-en en appuyant sur l'un des Boutons C et le Bouton A.



Effet 1

Si vous jouez le bon air au bon endroit et en face du bon personnage, certaines choses peuvent se produire. Exemple : le personnage peut vous donner un renseignement ou bien une porte peut s'ouvrir.

Effet 2

Le fait de jouer certains airs peut vous téléporter en différents endroits.

Comment faire pour ne pas oublier un air?

Vous pouvez apprendre 12 airs par l'intermédiaire de différents personnages. Lorsque vous apprenez un nouvel air, le score musical apparaît à l'écran. Si vous appuyez sur les boutons correspondants, l'air est enregistré. Il apparaît toujours sur l'écran du niveau de progression de la quête.

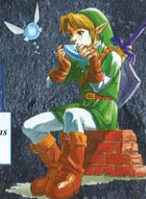


Pour jouer

Pour jouer de l'ocarina, assurez-vous d'abord qu'il est paramétré sur l'un des Boutons C. Lorsque Link tient l'ocarina, appuyez sur les Boutons A et C pour jouer. Pour arrêter, appuyez sur le Bouton B.



Appuyez sur ces cinq boutons pour jouer de l'ocarina.



Il existe deux types d'écran affichant une carte : l'écran pour les cartes des donjons et celui pour les cartes des plaines.

Visualisation des cartes des plaines

Au début, l'écran est vierge. La carte se forme progressivement au fur et à mesure que vous visitez des lieux au cours de la partie.



Lieu où se trouve Link actuellement
Votre position actuelle s'affiche ici.

Nom du lieu

Le curseur est pointé sur le nom du lieu. Si quelque chose clignote sur la carte, Link doit se rendre à cet endroit ensuite.

Visualisation des cartes des donjons

Lorsque vous vous trouvez dans un donjon et si vous accédez à l'écran Carte, vous pouvez voir une carte se compléter progressivement au fur et à mesure de votre exploration. Les donjons sont très complexes ; regardez souvent votre carte.

Niveaux du donjon

Le nombre de niveaux dans le donjon apparaît sur le côté gauche de l'écran. Lorsque vous sélectionnez le niveau souhaité avec le curseur, le plan détaillé de ce niveau apparaît sur le côté droit de l'écran. L'icône représentant Link indique le niveau où vous vous trouvez actuellement. L'icône représentant un crâne situe le maître (vous devez avoir la boussole pour que cette icône apparaisse).



Nom du donjon

Clé du maître

Boussole

Carte du donjon

Les cartes que vous obtenez s'affichent ici.

Carré

Les coffres au trésor sont représentés par un carré. Si celui-ci est rouge, cela signifie que le coffre n'a pas encore été ouvert.

Couleurs des pièces

Bleu : pièces déjà visitées. Clignotant : lieu où vous êtes. Sans couleur : pièces non visitées.

Crâne

Le crâne indique l'emplacement du maître du donjon.

Les donjons

Si vous voulez ramener la paix à Hyrule, vous devez traverser des donjons. Chaque donjon a son propre maître. Pour quitter un donjon, vous devez vaincre son maître.

Coffres au trésor/ Objets du donjon

Les coffres au trésor ont différentes tailles. Les plus gros renferment des cartes ou des boussoles, par exemple.



Carte du donjon

La carte d'un donjon vous indique les pièces de ce donjon et situe l'endroit où vous vous trouvez. Tant que vous n'avez pas la carte, vous pouvez uniquement voir les pièces que vous avez visitées.



Boussole

La boussole vous indique où se trouvent les coffres au trésor, ainsi que le maître du donjon (représenté par un crâne).



Clé du maître

Vous avez besoin de cette clé pour ouvrir la porte de la pièce où se cache le maître.

Petites clés et portes



Utilisez les petites clés pour ouvrir les portes verrouillées. Le nombre de petites clés dans votre inventaire apparaît sur l'écran de jeu. Une fois que vous avez utilisé une de ces clés, elle disparaît. Vous ne pouvez pas utiliser que dans les sections de donjon où vous les avez trouvées. Il existe également des portes sans retour qui ne s'ouvrent qu'après la résolution de l'énigme de la pièce correspondante.

Les petites clés n'apparaissent pas dans les donjons que vous avez visités au début de la partie.

Nombre de petites clés



Position actuelle de Link

La flèche jaune indique votre position actuelle et la direction vers laquelle vous êtes tourné. La marque rouge représente la porte par laquelle vous êtes entré. Appuyez sur le Bouton L pour activer la carte (ON) ou la désactiver (OFF).

Sauvegarder une Partie Terminée

Partie terminée

Lorsque vous êtes blessé, l'énergie vitale qui apparaît dans l'angle supérieur gauche de l'écran diminue. Lorsque vous n'avez plus de cœur, votre partie est finie. Dans ce cas, l'écran suivant apparaît. Utilisez le stick multidirectionnel pour sélectionner l'option désirée et appuyez sur le Bouton A pour confirmer.

Would you Like to Save? Yes/No

Lorsque votre partie est terminée, vous avez la possibilité d'enregistrer ce que vous avez déjà fait. Sélectionnez YES pour enregistrer ou NO pour sortir et revenir à l'écran titre.

Would you Like to Continue? Yes/No

Si vous sélectionnez YES, vous commencerez au début du donjon actuel. Sélectionnez NO pour revenir à l'écran titre. Vous trouverez ci-dessous les lieux où vous pourrez reprendre le jeu si votre partie est terminée.

Si votre partie se termine...	Votre partie reprendra...
Dans une plaine (Link enfant)	Dans la maison de Link.
Hors d'un donjon (Link adulte)	Au Temple du Temps.
Dans un donjon	A l'entrée du donjon.

Lorsque vous choisissez l'option "continue", votre énergie vitale ne comprend que trois cœurs pleins.

Quitter la partie en cours

Si vous voulez quitter une partie en cours d'aventure, assurez-vous de sauvegarder d'abord tout ce que vous avez fait. Éteignez votre console (interrupteur sur OFF) lorsque l'enregistrement est terminé.

SI VOUS SAUVEGARDEZ ET QUITTEZ LA PARTIE EN COURS D'AVENTURE, LE NOMBRE DE CŒURS DANS VOTRE ÉNERGIE VITALE EST ENREGISTRÉ.

NE mettez PAS l'interrupteur sur OFF quand la sauvegarde est en cours. Sinon, vous risquez de perdre les données enregistrées.



AVERTISSEMENT

Ce jeu NINTENDO ne doit pas être utilisé conjointement avec d'autres appareils tels qu'adaptateurs, copieurs ou autres matériels modificateurs du jeu.

La garantie du produit NINTENDO ne s'appliquera pas en cas de perte ou de dommage résultant de l'utilisation de tels appareils.

NINTENDO (et/ou tout distributeur ou licencié NINTENDO) ne peut être tenu pour responsable des dommages ou pertes dus à l'utilisation de ces appareils. Si l'utilisation d'un tel appareil entraîne l'arrêt de votre jeu, déconnectez délicatement l'appareil afin d'éviter tout dommage aux connecteurs, et recommencez à jouer normalement.

Si votre jeu ne fonctionne pas alors qu'aucun appareil n'est connecté, contactez votre distributeur NINTENDO ou appelez NINTENDO aux numéros suivants:

POUR LA FRANCE, appelez le S.O.S. NINTENDO au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute) ou, si vous avez un Minitel, composez le 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute).

POUR LA BELGIQUE, appelez le NINTENDO EXPERT WORLD au 0900.00900 (6,05 Fb/20 sec.)

ATTENTION

POUR LA FRANCE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires françaises et communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Code de la Propriété Intellectuelle et Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

POUR LA BELGIQUE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

FRANCE SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A SIX MOIS

Nintendo France garantit pendant une période de six mois à compter de la date d'achat tout logiciel, console ou accessoire Nintendo distribué par Nintendo France (ci-après "le produit").

1. Tout produit qui présenterait un défaut d'origine sera, au choix de Nintendo France, soit réparé gratuitement, soit remplacé, et retourné en port payé, à condition que le produit soit renvoyé à Nintendo France au plus tard six mois après la date d'achat. Au cas où vous ne souhaiteriez pas que le produit défectueux soit remplacé, vous devez le préciser expressément et par écrit lors du retour de ce produit à Nintendo France, auquel cas ce produit sera réparé si cela est possible. Sinon, il sera remplacé dans les conditions prévues à la présente garantie.
2. Pour tout problème rencontré, adressez votre produit en recommandé et en port payé accompagné d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

S.A.V. NINTENDO FRANCE
Zi des Bethunes, Cité Artisanale de la Mare 2
24, Rue du Fief
95310 St-Ouen l'Aumone
Tel: 08 36 68 77 55 (2,23 FTTC par minute)

3. N'oubliez pas de mentionner clairement votre nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés. Tout produit retourné sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou dont la garantie est périmée sera aux choix de Nintendo France soit réparé, soit remplacé à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. Nintendo France vous fera connaître par devis le coût de l'intervention. Un chèque bancaire, mandat ou CCP pour le montant correspondant au devis, libellé à l'ordre de Nintendo France, devra être joint préalablement à toute réparation ou remplacement.
4. Cette garantie ne s'appliquera pas si le produit a été détérioré par une cause étrangère, endommagé par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'appareils non agréés par Nintendo ou s'il a été modifié après son acquisition.
5. En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.
6. Tout produit remplacé ne donnant pas satisfaction, pourra être retourné à Nintendo France dans le délai de 7 jours suivant sa réception. A défaut de retour dans le délai de 7 jours, le remplacement sera considéré définitivement accepté par le client. Les frais de port retour correspondants sont à la charge de Nintendo France uniquement pour les produits sous garantie.

POUR TOUTE INFORMATION SUR LES JEUX NINTENDO

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24

S.O.S. NINTENDO

par téléphone au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute)

ou par Minitel au 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute)

ou écrivez à NINTENDO FRANCE - BP 14 - 95311 CERGY PONTOISE CEDEX

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Vous êtes bloqué dans un niveau?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe?

Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes?

N'hésitez pas et appelez nos conseillers en jeux ! Pour vous, ils feront l'impossible ! Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24
S.O.S. NINTENDO
par téléphone au 08 36 68 77 55*
ou par Minitel au 3615 NINTENDO*
Ou écrivez à Nintendo France
Service Consommateurs - BP 14
95311 CERGY PONTOISE CEDEX

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS
 Nintendo⁶⁴ GAME PAKS

CONTACT DATA BELGIUM ("NINTENDO") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO⁶⁴ Game Pak ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériel ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, CONTACT DATA BELGIUM soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche. Pour faire jouer cette garantie, retournez votre cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

CONTACT DATA BELGIUM
 Coremannsstraat 34
 2600 Berchem
 Belgique
 Tél. 03/287.09.11

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de CONTACT DATA BELGIUM, soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au:

03/287.09.11

Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de CONTACT DATA BELGIUM, devra être joint à votre envoi.
 Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.



Pour toutes
 informations appelez
 7 jours sur 7 et
 24 h. sur 24 h.
 le 0900-00 900

(Fb 6.05 / 20 sec.)



En cas de coup dur, branche-toi sur le
 Nintendo EXPERT World.

Des conseillers percutants se tiennent à ta
 disposition et plus de problèmes.

Tu veux connaître les nouveautés
 Nintendo?

Tu veux participer à des concours?

Tu veux utiliser les boîtes aux lettres
 vocales?

1 seul numéro,
compose le 0900-00 900*
et
le Nintendo Expert World

le centre nerveux de Nintendo en Belgique
 te répondra en moins de temps
 qu'il ne faut.

* 6,05 FB / 20 sec.

WAARSCHUWING : LEES ALSTUBIEFT EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET
CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR, DIE BIJ DIT PRODUCT IS
MEEVERPAKT, VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM OF DE SPELCASSETTE GEBRUIKT WORDT.



Dit zegel waarborgt u, dat dit product door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.

Hartelijk dank voor het kopen van deze cassette met THE LEGEND OF ZELDA™ - OCARINA OF TIME™ voor het Nintendo⁶⁴ System.

Lees deze handleiding eerst goed door om dit spel grondig te leren kennen en bewaar hem ook om er later iets in te kunnen opzoeken.

▲ LET OP

DE NINTENDO⁶⁴ IS IN STAAT ZEER REALISTISCHE AFBEELDINGEN EN 3D SIMULATIES TE CREËREN. SOMMIGE MENSEN KUNNEN TIJDENS HET SPELEN OF BIJ HET ZIEN HIERVAN LAST KRIJGEN VAN DUIZELIGHEID, BEWEGINGSZIEKTE OF MISSELUKHEID. ALS U OF UW KIND DERGELIJKE VERSCHIJNSELEN VERTOONT, STOP DAN ONMIDDELLIJK EN SPEEL PAS LATER VERDER.

TM AND © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
© 1998 NINTENDO CO., LTD.

DE NINTENDO⁶⁴ CONTROLLER

De Analoge Stick van de Nintendo⁶⁴ gebruikt een analoog besturings-systeem. Hierdoor is een precisie-besturing mogelijk die met een vierpunts-druktoets niet bereikt wordt.

0798/Z1/NNLN/64
Raak de Analoge Stick, bij het aanzetten van het Control Deck, niet aan.



Als de Analoge Stick (zoals links afgebeeld) tijdens het aanzetten van het Control Deck niet in de standaard positie staat, wordt deze positie door de hardware als nieuwe standaardpositie gezien. Hierdoor worden de stuurfuncties verkeerd ingesteld, wat het spelen onmogelijk maakt.



Om een verkeerde standaardinstelling weer ongedaan te maken, moet de Analoge Stick (zoals links afgebeeld) in zijn standaardpositie staan en moet met ingedrukte L en R knoppen op de Start knop worden gedrukt.

De Nintendo⁶⁴ Controller is een precisie-instrument. Zorg er daarom voor dat er geen vloeistoffen in de behuizing van de Controller kunnen terecht komen. Bel in geval van problemen de Nintendo Technische Dienst onder het nummer: 030-6097166.

Bij dit spel is het aan te raden om de Controller vast te houden als afgebeeld.



Deze grijppositie maakt het mogelijk de Analoge Stick met de linker duim, en de A, B en C knoppen met de rechter duim te bedienen.

Let er bij het vasthouden van de controller op dat je niet per ongeluk de Z knop, die zich aan de onderzijde van de Controller bevindt, indrukt.

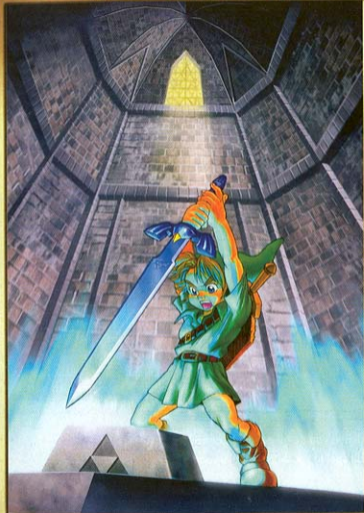
Aansluiten van de Nintendo⁶⁴ Controller:

Om dit spel te spelen, moet je ervoor zorgen dat de Controller is aangesloten op ingang één.

Als je de verbinding tijdens het spelen verbreekt, kan het voorkomen dat je op RESET moet drukken of dat je de Nintendo⁶⁴ even uit moet zetten om een nieuwe verbinding te maken.

Dit spel is ontwikkeld voor één speler. Je hebt voor dit spel dus maar één Controller nodig.





INHOUD

Het verhaal	44
Hyrule	46
Het avontuur beginnen	48
Navi en Z-Focussen	50
Informatie in beeld	52
Voornaamste controllerfuncties	54
Het hanteren van het zwaard	58
Voorwerpenschermb	60
Uitrustingsschermb	66
Statusschermb	68
Kaartschermb	70
Opslaan als het spel voorbij is	72

Heel lang geleden...

Voordat het leven ontstond en voordat de wereld was gevormd, daalden drie gouden godinnen neer op de woeste vlaktes van Hyrule. Zij waren Din, de godin van de kracht, Nayru, de godin van de wijsheid en Farore, de godin van de moed.

Din, met haar krachtig vlammeende armen, ontgon het land om de aarde te creëren. Nayru gebruikte haar wijsheid op de aarde om de geest van de wet aan de wereld te schenken. Farore's warme ziel schiep de levensvormen om de wetten te eerbiedigen.

De drie machtige godinnen keerden terug naar hun hemelen, met achterlating van de heilige gouden Triforce. De Triforce fungeerde als basis voor de voorspoed die over Hyrule kwam. De aarde waarop de Triforce stond werd heilig.

In het uitgestrekte, duistere woud van Hyrule, diende de machtige Deku-boom als geestelijk waker. De kinderen van het woud, de Kokiri, leefden onder de boede van de Deku-boom. Iedere Kokiri beschikte over een eigen fee, behalve één. Zijn naam was Link.

Op een vroege morgen had Link een nachtmerrie. Dezelfde nachtmerrie die hem elke nacht kwelde. Tijdens een onweer zag Link zichzelf staan bij de ingang van een mysterieus kasteel. Plots galoppeerde er een ruiter voorbij met een meisje voorop zijn paard. Het meisje keek Link aan alsof ze hem iets wou zeggen. Toen verscheen er een andere ruiter. Deze grote, in zwart gehulde man, keek Link dreigend aan. Toen ontwaakte Link.

"Link! Hé, opstaan Link! De machtige Deku-boom wil je spreken!"

Toen Link zijn ogen opende, zag hij een fee voor zich vliegen. De naam van deze fee was Navi. Navi was door de machtige Deku-boom gezonden om Link te roepen.

"oh, Navi, je bent terug!" Sprak de Deku-boom. "Bedankt voor je komst, Link. Gedurende de laatste paar manen moet je slaap onrustig zijn geweest, en vol nachtmerries. Veile zaken dringen deze wereld binnen. Waarlijk, je hebt het vernomen. De tijd om je moed te testen is daar. Ik ben vervloekt. Ik heb je wijsheid en durf nodig om de vloek op te heffen. Ben je bereid?"

En zo betrad Link het innerlijke van de grote Deku-boom en verbrak bij de vloek.

"Goed gedaan, Link! Ik wist dat je in staat zou zijn om mijn wensen te vervullen. Een boosaardige man uit de woestijn sprak zijn verdorven vloek over mij uit. Met behulp van zijn zwarte, magische energie, is deze duistere persoon op zoek naar het heilige land dat is verbonden met Hyrule. Want het is daar dat de goddelijke relikwie verborgen ligt. De Triforce waarin de essentie van de goden buist. Degene die de Triforce draagt kan zijn wensen werkelijkheid maken. Je mag nooit toestaan dat de man uit de woestijn de heilige Triforce in zijn banden krijgt. Noch mag je toelaten dat deze man de heilige wereld uit de legende betreedt. Ga nu, Link, naar het kasteel van Hyrule. Daar zul je de prinses van het lot ontmoeten. Toon deze steen aan de prinses. Ik voorzie dat ze alles zal begrijpen.

De grote Deku-boom schonk Link de spirituele steen van het woud. Voor hij stierf sprak de machtige boom zijn laatste woorden: "de toekomst ligt in jouw banden, Link. Je bent moedig."

HYRULE

Prinses Zelda

De dochter van de koning. De prinses van Hyrule. Ze vertrouwt op Link als redder van Hyrule.



Darunia

Darunia, de aanvoerder van het volk der Goronen, staat wijs en is zij bekend als een goedaardig wezen.



Het volk der Goronen

Dit volk leeft in de Death Mountain, een actieve vulkaan in het noordelijke deel van Hyrule. De mineralen die ze uit de vulkaan graven, zijn hun enige voedselbron.

Het volk van Zora

Het volk dat leeft in Zora's domein bestaat uit een soort gevoelerde visser. Ze leven onder water maar kunnen ook enige tijd boven water overleven.



Prinses Ruto

Ruto, de prinses der Zora, is nogal een wilde meid.

Koning Zora

Koning der Zora en de vader van prinses Ruto.



Link

Link leeft in het Kokiri Forest. In tegenstelling tot de andere Kokiri, beschikt Link niet over een beschermfee.

Salia

Salia is de boezemvriendin van Link.



Ganondorf

Deze sinistere man komt uit de woestijn in het westelijk deel van Hyrule. Ganondorf heeft zijn zinnen gezet op de Triforce.



Talon

Ingo

Malon



Ze werken alle drie op de Lon Lon Ranch, de enige boerderij in Hyrule.

Dit jeugdig aandoende volkje leeft in Kokiri Forest. Iedere Kokiri beschikt over een beschermfee. Als ze het woud verlaten, verliezen ze hun leven.

Het volk der Kokiri



Steek de spelcassette met *The Legend of Zelda – Ocarina of Time* in je Nintendo[®] en zet deze aan. Druk op Start in het titelscherm om het bestandskeuzescherm te openen. Gebruik de Analoge Stick om één van de drie spelbestanden te selecteren. Druk op A om verder te gaan naar het scherm waar je je naam in kunt voeren.



Titelscherm

Wat is een bestand?

Je vorderingen tijdens het spel worden bewaard in een bestand. Dit bestand onthoudt alle voorwerpen die je hebt verzameld, het aantal harten waarover je beschikt en welke kerkers je al hebt veroverd. Als je stopt met spelen, kun je later weer verder spelen vanaf de plaats waar je was gestopt.



Bestandskeuzescherm

Naam invoeren

Een ingevoerde naam kan uit maximaal acht letters bestaan. Gebruik de Analoge Stick om een letter te selecteren, en druk op A om je keuze te bevestigen. Druk op B om een letter te wissen. Druk als je klaar bent op Start om de cursor naar END te verplaatsen. Druk dan op A om het invoeren van je naam af te ronden.



Scherm voor invoeren naam

Kopiëren en wissen van bestanden

Kies in het bestandskeuzescherm voor COPY, beweeg de cursor naar het bestand dat je wilt kopiëren en druk op A. Kies dan de plaats waar je het bestand naartoe wilt kopiëren en druk nog een keer op A (je kunt geen leeg bestand kopiëren). Het wissen van een bestand werkt hetzelfde. Houd er rekening mee dat de gegevens in een gewist bestand voorgoed verloren zijn.



A: Doorklikken

Options (Opties)

Sound (Geluid)

Kies uit vier verschillende soorten geluidswegave: STEREO, MONO, HEADSET en SURROUND.



Optiescherm

Headset (hoofdtelefoon)

Hiermee klinken de geluidseffecten nóg realistischer.

Surround

Hiermee wordt een semi-3D-omgeving gecreëerd. Voor een optimaal effect moet je tijdens het spelen precies tussen de luidsprekers zitten.



Z Targeting (Z-focussen)

Zet het Z-focussen op SWITCH (omschakelen) of HOLD (vasthouden).

Switch (omschakelen)

Als je één keer op Z drukt, verschijnt de Focus-cursor. Als je nog een keer op Z drukt, verdwijnt deze weer. Als je dit spel voor de eerste keer aanzet, is het Z-focussen als Switch ingesteld.

Hold (vasthouden)

De focus-cursor verschijnt alleen zolang de Z-knop is ingedrukt. Deze optie zullen gevorderde spelers waarschijnlijk handiger vinden.

Brightness (helderheid)

Verander de helderheid van je tv om het spelbeeld zo duidelijk mogelijk weer te geven. Zorg dat je de vier verschillende tinten duidelijk van elkaar kunt onderscheiden.



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 op C▲ te drukken.



Navi

▲ Navi Navi-icoon

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 Z drukt, kijkt Link in de richting van Navi en wordt de vijand of het object omringd door de Focus-cursor. Dit heet Z-focussen. Als je gebruik maakt van Z-focus, verschijnt het Navi-icoon in de rechter bovenhoek van het scherm. Druk op C▲ om het advies van Navi te lezen.

Als je Z-focus op mensen of bordjes gebruikt, zal het Navi-icoon niet knipperen. In plaats daarvan zal het commando SPEAK (praat) of CHECK (onderzoek) verschijnen.



Druk op Z terwijl je naar een vijand of object kijkt om te Z-focussen.



Focus-cursor

Als Z-focus is geactiveerd, verschijnt er een zwarte balk aan de boven- en onderkant van het scherm.

Druk op C▲ wanneer het Navi-icoon knippert.



Als je gebruik maakt van Z-focus, en het Navi-icoon knippert, kun je op C▲ drukken om het advies van Navi te lezen.

OPMERKING: Het Navi-icoon knippert soms ook zonder dat je gebruik maakt van Z-focussen. Vergeet dan niet om op C▲ te drukken.

Het gebruik van Z-focus

Het gebruik van Z-focus is niet alleen handig om te luisteren naar het advies van Navi, maar kan je ook in andere situaties goed van pas komen.

Het veranderen van de camera-hoek



Als je tijdens het spel op Z drukt, verschuift het speelaanzicht naar de achterkant van Link. Normaal verplaatst het speelaanzicht zich ook langzaam naar de achterkant van Link, zolang je geen knoppen indrukt of de Analoge Stick beweegt.

Op afstand met personen praten



Gebruik Z-focus als je met iemand wilt praten die zich niet in je buurt bevindt.

Richten



Als je ergens mee wilt schieten kun je Z-focus gebruiken om nauwkeurig te richten.

OPMERKING: Het is belangrijk om Z-focus te gebruiken tijdens gevechten.

Driehoektekens



Als je gebruik maakt van Z-focus, kan er een driehoektekens verschijnen bij een vijand of object. Let goed op de kleur van dit teken (Navi's kleur verandert ook in de kleur van het driehoektekens). Iedere kleur heeft zijn eigen betekenis.



Geel

Navi kent de zwakke plek van de vijand.



Groen

Navi heeft een hint voor je.



Lichtblauw

Een persoon of bordje. Druk op A.



Spelbeeld

Levensenergie

De harten vertegenwoordigen de levensenergie van Link. Link begint het spel met drie harten. In de loop van het spel zal dit aantal toenemen. Als Link zich verwondt, neemt het aantal harten af.

B-icoon

Dit icoon geeft aan welke actie je uit kunt voeren met de B knop. Meestal toont dit icoon een zwaard.

Actie-icoon

Alle acties die je met Link kunt uitvoeren door op B te drukken verschijnen hier. Als Link bij een persoon staat, zal dit icoon SPEAK (praat) aanduiden. Als hij bij een deur staat, zal het icoon veranderen in OPEN.

Magiemeter

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

C-icoon

Deze vertegenwoordigen de voorwerpen die je aan de C knoppen hebt toegewezen.

Kaart

De locatie van Link verschijnt hier. De gele pijl geeft de richting aan waarin Link kijkt. De rode pijl geeft aan waar Link vandaan komt. Zet de kaart aan of uit door op L te drukken.

Roepia

Het aantal Roepia's (de munteenheid van Hyrule) in je inventaris.

Spelbeeld

Als je tijdens het spel op C ▲ drukt, bekijk je de omgeving door de ogen van Link. Vanuit dit spelaanzicht kun je niet bewegen en geen gebruik maken van een voorwerp of Z-focussen. Je kunt wel om je heen kijken door de Analoge Stick te bewegen. Dit is erg handig om de omgeving te verkennen, bijvoorbeeld als je voor het eerst een kerker betreedt.

Aanzicht van Link



Boven-aanzicht

Sub-schermen (als het spel is gepauzeerd)

Als je tijdens een spel op Start drukt, verschijnt één van vier sub-schermen (zoals hieronder weergegeven). Druk op Z of R om van scherm naar scherm te gaan. Druk op Start om weer terug te gaan naar het spel. Druk in een sub-scherm op B om je spel op te slaan.



OPMERKING: Om verder te gaan naar het volgende scherm kun je met de cursor het Z- of R-icoon selecteren en de Analoge Stick ◀ of ▶ bewegen.

De basisbewegingen van Link

Om zijn avonturen tot een goed einde te brengen is het belangrijk om Link in iedere situatie effectief te kunnen besturen. In Kokiri Forest, waar het spel begint, kun je de belangrijkste bewegingen van Link uitstekend oefenen.

Analoge Stick
Bewegen

Start
Ga naar de sub-schermen

R knop
Gebruik schild

C knoppen
C ▼ knop
Verander spelaanzicht
Navi-icoon

C < C > C
knoppen
Gebruik voorwerpen

A knop
Actie-icoon

Z knop
Z-focussen
Vooruit kijken

B knop
Zwaai met zwaard



Als je bepaalde acties niet kunt uitvoeren...

Op sommige locaties kun je slechts enkele van bovenstaande acties uitvoeren. De iconen voor bewegingen die Link niet kan uitvoeren worden dan in zwart-wit of helemaal niet weergegeven.



Analoge Stick

Wordt voornamelijk gebruikt om Link te bewegen

Lopen/rennen

Beweeg de Analoge Stick in de richting waarin je Link wil laten bewegen.

Link loopt of rent, naarmate je de Analoge Stick verder beweegt.

Als je gevaarlijk terrein betreedt, kun je voorzichtig sluipen door de Analoge Stick een klein beetje te bewegen. Houd tijdens het lopen Z ingedrukt om naar voren te kijken.



Springen

Om over een gat te springen of om op een hoger gelegen platform te klimmen, volstaat het om de Analoge Stick in de richting van het gat of platform te bewegen. Als de afstand echter te groot is, zal Link niet klimmen of springen.



Zwemmen

Beweeg de Analoge Stick in de richting waarin je wilt zwemmen.

Duiken

Houd A ingedrukt om vanaf het wateroppervlak onder water te duiken.

Duikdiepte

Later in het spel zul je dieper kunnen duiken.



A knop

De Actie-icoenen

Met de A knop voer je de acties uit die door het Actie-icoon worden weergegeven. De tekst die op het icoon verschijnt geeft aan welke actie Link kan uitvoeren. De tekst is afhankelijk van de positie van Link. Als het icoon geen tekst toont, biedt Navi soms uitkomst.

In een ladder klimmen

Beweeg de Analoge Stick in de richting van de ladder om omhoog te klimmen. Als DOWN (omlaag) verschijnt kun je veilig naar beneden springen.



Down (omlaag)

Als de tekst DOWN (omlaag) verschijnt terwijl je aan een rotswand of ladder hangt, weet je dat het veilig is om naar beneden te springen.



Klimmen

Druk omhoog met de Analoge Stick en op A om op een hoger gelegen platform te klimmen.



Vastpakken duwen/trekken

Druk op A om een voorwerp vast te pakken. Beweeg dan de Analoge Stick om het voorwerp te duwen of te trekken.



Vastpakken gooien/laten vallen

Pak een object vast door op A te drukken. Druk nogmaals op A om het voorwerp te gooien. Als je een bom wilt gooien moet je eerst de Analoge Stick gebruiken om te rennen en dan op A drukken. Als je een bom wilt neerleggen, moet je op A drukken terwijl je stilstaat.



Openen

Ga bij een deur of kist staan en druk op A wanneer de tekst OPEN verschijnt.



Andere acties

Praten

Als je dichtbij een persoon staat, zal de tekst SPEAK (praat) verschijnen. Als je wilt praten met iemand die op afstand staat, kun je gebruik maken van Z-focus. Luister aandachtig naar wat iemand je vertelt.



Onderzoeken

Als je een bordje of iets anders beter wilt bekijken moet je op A drukken als de tekst CHECK (onderzoek) verschijnt.



OPMERKING: Tijdens het spel kun je nog veel meer acties uitvoeren. Houid het Actie-icoon in de gaten.

B knop

Je kunt je zwaard op verschillende manieren gebruiken.

Verticale zwaai

Z + B

Horizontale zwaai

B of Z +  +  + B

Druk drie keer in het juiste tempo op B om het bereik van de laatste zwaai aanzienlijk te vergroten.

Z +  + B
Steek

Als je een rondzwaai uitvoert, verbruik je magie. De kracht van de rondzwaai wordt aangegeven door de kleur van de vlammen die het zwaard omhullen.



Zwak



Sterk

Rondzwaai

Houd B enige tijd ingedrukt en laat dan los. De kracht van de rondzwaai is afhankelijk van de tijd dat je de B knop ingedrukt houdt.

Dit is een zwakke rondzwaai.

Andere acties



Opzij springen

Sprongaanval Z + A

Druk op Z + A terwijl je het zwaard vasthoudt. De aanvallende kracht wordt verdubbeld.



Achteruit springen

Z +  + A

Achteruit springen

Door achteruit of opzij te springen kun je effectief aanvallen ontwijken.

Z +  +  + A

Rolaanval



 + A

Druk tijdens het rennen op A om een rolaanval uit te voeren. Je kunt deze aanval zowel met als zonder zwaard uitvoeren. De rolaanval kan voorkomen dat je zelf geraakt wordt.

Je schild gebruiken

Druk op R om je schild te gebruiken. Je kunt het schild bewegen met de Analoge Stick.

Gebruik Z-focus tijdens een gevecht!

Gebruik Z-focus op een vijand voor verschillende voordelen.

1. Je verliest je vijand nooit uit het oog.
2. Je kunt de afstand tussen jou en je vijand beter bepalen.
3. Je kunt nauwkeuriger aanvallen.

Tijdens je avonturen met Link zul je tal van voorwerpen verzamelen. Om een voorwerp te kunnen gebruiken, moet je het eerst toewijzen aan één van de C knoppen.

◀▶ Voorwerpenschermb

Dit zijn enkele voorwerpen die je aan de C knoppen kunt toewijzen.



Pot

Dit is het aantal potten waarover je beschikt.

Magische pijl

Je kunt deze niet gebruiken als je magiemeter leeg is.

Magie

Je kunt drie soorten magie verwerven. Je kunt magie niet gebruiken als de magiemeter leeg is.

Variabele Voorwerpen

Deze voorwerpen krijg je na bepaalde gebeurtenissen. Je kunt sommige van deze voorwerpen later in het spel ruilen. De voorwerpen op deze plaats zullen tijdens het spel regelmatig veranderen.

Het toewijzen van de C-voorwerpen

Druk tijdens het spel op Start om de sub-schermen te openen. Druk op Z of R om naar het voorwerpenschermb te gaan. Gebruik de Analoge Stick om de cursor op het voorwerp te plaatsen dat je wilt gebruiken, en druk op één van de C ◀▶ knoppen. Het voorwerp is nu aan de ingedrukte knop toegewezen.

In dit spel maak je mee hoe Link opgroeit van kind tot volwassene. Sommige voorwerpen kan Link alleen als kind of volwassene gebruiken. Voorwerpen die je niet kunt gebruiken worden in zwart-wit weergegeven.



Zet de cursor op het gewenste voorwerp.



Wijst het toe aan één van de drie C knoppen.



Het geselecteerde voorwerp verschijnt in de rechter bovenhoek van het scherm.

De C-voorwerpen

Voorwerpen die met een cijfer zijn gemarkeerd kun je niet oneindig gebruiken. Als je het maximale aantal voorwerpen hebt verzameld, wordt het cijfer groen. Bij sommige voorwerpen kun je het maximum verhogen.



Deku Stick

(Jonge Link)

De Deku Stick kun je als zwaard gebruiken, maar deze stok is niet zo sterk en breekt snel. Je kunt een Deku Stick ook als toorts gebruiken. Deze stokken blijven soms achter na het verslaan van een vijand maar je kunt ze ook in winkels kopen.



Fairy Slingshot

(Jonge Link)

Gebruik deze katapult om vijanden of objecten op afstand te raken. Als je de toegewezen C knop ingedrukt houdt, zoomt de camera in op de katapult. Richt met de Analoge Stick en laat de C knop los om te schieten. Als je Z-focus gebruikt voordat je schiet, kun je veel nauwkeuriger schieten. Als je alleen de C knop ingedrukt houdt, kun je richten zonder te schieten. Verzamel Deku Seeds om je munitie aan te vullen.



Beeld 1



Beeld 2



Boomerang

(Jonge Link)

Dit projectiel komt weer terug als je het weggooit! Met de boomerang kun je vijanden verdoven of verslaan. Gebruik Z-focus om nauwkeuriger te mikken. Sommige vijanden kunnen alleen worden verslagen met de boomerang.





Deku Nut

Gooi een Deku-noot op de grond voor een felle flits, waardoor je vijanden tijdelijk worden verdoofd (dit werkt niet bij alle vijanden). Deze merkwaardige noten kom je overal tegen.



Ocarina of Time

Soms gebeuren er speciale dingen als je op de ocarina speelt. Je kunt de ocarina ook gebruiken om naar andere plaatsen te "warpen".



Elfen-ocarina

Deze heeft hetzelfde effect als de ocarina, maar verdwijnt nadat je hem hebt gebruikt.



Lens of Truth

Met deze lens kun je zien welke muren echt of vals zijn. Het gebruik van dit voorwerp kost magie.



Bomb

Gebruik bommen om muren of vijanden op te blazen. Zorg dat je afstand houdt van de explosie, anders word je zelf geraakt. Bommen exploderen zo'n vier seconden nadat je er één hebt opgepakt.



Bombchu

Pak een Bombchu op en plaats hem aan je voeten. Hij zal vanzelf beginnen te rennen. Als hij tegen een object aanloopt, of als een bepaalde tijd is verstreken, zal hij exploderen. Zodra hij begint te rennen kun je hem niet meer besturen.



Magic Bean

Plant magische bonen op geschikte locaties en ze zullen uiteindelijk ontkiemen. Om een geschikte plaats te vinden om zo'n boon te planten, kun je gebruik maken van Z-focus.



Fairy Bow

(Volwassen Link)

Schiet op vijanden of schakelaars met de elfenboog. De bediening is gelijk aan die van de katapult. In de loop van het spel kun je drie magische pijlen vinden, met verschillende effecten.



Fire Arrow
(Vuurpijl)

2 MP



Ice Arrow
(Ijspijl)

2 MP



Light Arrow
(Lichtpijl)

2 MP

Verbruik van magiepunten

Het gebruik van magie en sommige voorwerpen kost je magiepunten, net als een rondzwaai met je zwaard. Houd de magiemeter in de gaten!



Hookshot

(Volwassen Link)

Aan het eind van een ketting bevindt zich een haak waarmee je bepaalde objecten kunt vastgrijpen. Je kunt de enterhaak gebruiken om je te verplaatsen naar moeilijk bereikbare locaties. Een rode stip geeft de afstand aan die je kunt overbruggen. De enterhaak kan ook als wapen worden gebruikt (zelfs onder water). Als bij het gebruik van de enterhaak een rode stip verschijnt, is je doelwit binnen bereik. In de loop van het spel kun je de lengte van de ketting vergroten.



Megaton Hammer

(Volwassen Link)

Verplaats grote stenen of activeer een roestige schakelaar met deze hamer. Je kunt de hamer ook als wapen gebruiken.

Volgens de legendes kun je in Hyrule de drie Grote Fonteinen der Feeën vinden. Bij iedere fontein kun je een andere magische spreuk leren. Na je eerste ontmoeting met een fee geeft de magiemeter in de linker bovenhoek aan over hoeveel magie je beschikt. Je kunt alleen magie gebruiken als je genoeg magie bezit.



Din's Fire

6 MP

Link wordt omhuld door magische vlammen die hem tegen aanvallen beschermen. Dit komt goed van pas als Link is omsingeld door een grote groep vijanden.



Farore's Wind

6 MP

Farore's Wind omringt het lichaam van Link met een groen licht. De plaats waar je op dat moment staat wordt ingesteld als warppunt. Als je de magie op een andere plaats gebruikt, word je automatisch verplaatst naar het warppunt. Kies voor "Dispel the Warp Point" als je een ander warppunt in wilt stellen.



Nayru's Love

12 MP

Een blauw licht omhult Link, dat hem beschermt tegen vijanden. Na korte tijd is deze magie uitgewerkt.

Aanvullen van de magiemeter

Door vijanden te verslaan, of door in potten of bosjes te zoeken, kun je magieflesjes vinden waarmee je de magiemeter kunt aanvullen. Je kunt hiervoor ook het groene medicijn gebruiken dat je in winkeltjes kunt kopen. Er zijn twee soorten magieflesjes: grote en kleine. De grote vullen je magiemeter aan tot het maximum. Het gerucht gaat dat je ergens in Hyrule de grootte van je magiemeter kunt verdubbelen.



Magieflesje



Lege pot

In potten kun je medicijnen, melk of andere belangrijke dingen bewaren. Je kunt ze op ieder moment gebruiken. Je kunt niet meer dan vier potten tegelijk bij je dragen, en ze zijn nergens te koop. Zoek overal en praat met iedereen om ze te vinden. Ze komen goed van pas.

Drankjes

Levensenergie en magie kunnen worden aangevuld met speciale drankjes. Je kunt deze drankjes alleen kopen als je een lege pot bezit.



Groen

Herstelt de magiemeter volledig



Rood

Herstelt je levensenergie volledig



Blauw

Herstelt zowel de magiemeter als je levensenergie volledig

Variabele voorwerpen

De voorwerpen in de rechter onderhoek van het voorwerpenschermb zijn variabele voorwerpen. Gebruik deze op bepaalde plaatsen of toon ze aan bepaalde personen. Variabele voorwerpen kun je toewijzen aan de C knoppen.



Masker



Het masker is één van de variabele voorwerpen. Leen een masker in de Happy Mask Shop aan het marktplein bij het kasteel van Hyrule. Verkoop het aan iemand die er belang bij heeft, en koop vervolgens een nieuw masker. Blijf in maskers handelen, misschien krijg je zo uiteindelijk iets leuks in handen!

Hoe je je uitrust

In dit scherm vind je alle voorwerpen waarmee je je kunt uitrusten. Wijs het gewenste voorwerp aan met de Analoge Stick en druk op A om het te selecteren. Voorwerpen die je niet kunt kiezen worden in zwart-wit weergegeven.

De huidige uitrusting van Link

Met de voorwerpen die hier verschijnen ben je automatisch uitgerust. Tijdens je avontuur kun je deze voorwerpen vervangen door verbeterde versies.



Deku Seed Bag

In deze zak kun je Deku-zaden bewaren, de munitie voor je katapult.



Quiver

Bewaar je pijlen in deze koker.



Bomb Bag

In deze zak kun je bommen bewaren.



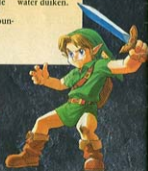
Goron's Bracelet

Met deze armband kun je de bombloemen van Death Mountain plukken.



Silver Scale

Hiermee kun je dieper onder water duiken.



Je kunt de uitrusting die in het groen is aangegeven alleen gebruiken als jonge Link en de uitrusting in blauw alleen als volwassen Link.

Zwaarden

Op de afbeeldingen hiernaast neemt de kracht van het zwaard van links naar rechts toe.



Kokiri Sword

Link moet eerst het Kokiri-zwaard vinden.



Master Sword

Dit legendarische meesterzwaard bevindt zich in de Temple of Time.



Giant's Knife

Dit enorme zwaard is te groot om met een hand te dragen.

Schilden

Het schild beschermt Link tegen aanvallen. Van links naar rechts neemt de verdedigende kracht van het schild toe.



Deku Shield

Dit eenvoudige schild is gemaakt van hout en is niet erg duurzaam.



Hylian Shield

De soldaten van Hylia gebruiken dit schild. Het is erg sterk.



Mirror Shield

Het spiegelschild reflecteert bepaalde aanvallen.

Kleding

Je kunt de Goronen- en Zora-kleren in winkels aanschaffen, maar ze zijn wel erg duur.



Kokiri Tunic

Link draagt deze kleding als het spel begint.



Goron Tunic

Link is goed bestand tegen extreme hitte als hij deze kleding draagt.



Zora Tunic

Blijf lange tijd onder water met deze kleding.

Laarzen

In sommige kerkers moet Link vaak van laarzen wisselen. De ijzeren laarzen en de hover-laarzen zijn verborgen in schatkisten.



Kokiri Boots

Dit schoeisel draagt Link als het spel begint.



Iron Boots

Gebruik de ijzeren laarzen om over de bodem van het meer van Hylia te lopen.



Hover Boots

Loop over water met de zweeflaarzen.

Status

Dit scherm toont bepaalde voorwerpen die je hebt verzameld en de melodieën die je hebt leren spelen op je ocarina.

Speciale voorwerpen

Sommige voorwerpen die je verzamelt verschijnen hier.

Gouden skulltula

Hier verschijnt het aantal gouden skulltula's dat je hebt gevonden

Melodie van de ocarina

De melodieën die je hebt geleerd worden hier weergegeven.

Bladmuziek

De notenbalk van de melodie verschijnt hier.

Stukjes hart

Hier wordt het aantal stukjes hart dat je hebt gevonden weergegeven. Voor ieder vierde stukje hart dat je vindt wordt één hart toegevoegd aan je levensenergiemeter.

Medaillons van de wijzen

Help de zes wijze mannen om de Medaillons te veroveren. Verzamel alle medaillons om de weg naar de laatste vijand te openen.

Heilige stenen

Als je in het bezit bent van deze stenen en de Ocarina of Time, kun je de deur naar het heilige gebied openen.

Wetenswaardigheden over harten

Aan het begin van het spel bestaat je levensenergie slechts uit drie harten. In de loop van het spel kun je dit aantal vergroten door hartcontainers te verzamelen. Deze hartcontainers verdienen je door het verslaan van kerkerbewakers. Je kunt ook stukjes van hartcontainers vinden. Deze liggen verspreid over Hyrule. Als je vier van deze stukjes hebt gevonden, wordt er één hart toegevoegd aan je levensenergiemeter. Het maximaal aantal harten is

20.



Stukje hart



Hartcontainer

Verzamel stukjes hart om je levensenergiemeter te vergroten.

Het effect van de ocarina

Als je een melodie speelt op de ocarina kunnen er rare dingen gebeuren. Gebruik de C knoppen om de ocarina tevoorschijn te halen. Speel op de ocarina met de C- $\blacktriangledown\blacktriangledown\blacktriangledown\blacktriangledown$ knoppen 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 één van de C knoppen. Druk op A terwijl Link de ocarina vasthoudt, en druk op de C- $\blacktriangledown\blacktriangledown\blacktriangledown\blacktriangledown$ knoppen om te spelen. Druk op B om te stoppen met spelen.



Gebruik deze vijf knoppen om op de ocarina te spelen.



Er zijn twee soorten kaartschermen, één voor de kerkers en één voor de bovenwereld.

De kaart van de bovenwereld

Als je begint is het hele kaartscherm leeg. De kaart verschijnt stukje bij beetje terwijl je de verschillende plaatsen in het spel bezoekt.



De positie van Link

Dit is je huidige locatie.

Naam van het gebied

De cursor wijst naar de naam van het gebied. Als een locatie op de kaart knippert, dan is het wijs om deze plaats eerst te bezoeken.

De kaart van de kerker

Als je in een kerker het kaartscherm opent, verschijnt er een kaart die geleidelijk wordt uitgebreid terwijl je de kerker doorzoekt. De kerkers zijn over het algemeen nogal complex, het kan dus geen kwaad om je kaart regelmatig te raadplegen.

Verdiepingen

De nummers van verschillende verdiepingen in kerkers worden aan de linkerkant weergegeven. Als je een bepaalde verdieping selecteert met de cursor, verschijnt de plattegrond van die verdieping aan de rechterkant. Het Link-icoon geeft aan op welke verdieping Link zich bevindt. Het schedel-icoon geeft de locatie van de eindbewaker aan (dit icoon verschijnt alleen als je beschikt over het kompas).



Naam van de kerker

Sleutel naar de eindbewaker

Kompas

Kaart van de kerker

Vierkant

Schatkisten worden aangegeven door vierkanten. Als het vierkant rood is, is de schatkist nog niet geopend.

Kleuren van kamers

Blauw – Kamers die je al hebt bezocht.
Knipperend – Je huidige locatie.
Geen kleur – Kamers die je nog niet hebt bezocht.

Schedel-icoon

Het schedel-icoon geeft aan waar de eindbewaker zich bevindt.

Wat is een kerker?

Als je Hyrule van de ondergang wilt redden, zul je heel wat kerkers moeten betreden. Iedere kerker heeft een eindbewaker. Versla deze eindbewaker om de kerker te veroveren.

Schatkisten/voorwerpen in kerkers

Schatkisten zijn er in verschillende afmetingen. Grote kisten verbergen vaak belangrijke voorwerpen zoals kaarten en kompassen.



Kaart van de kerker

Een kaart van een kerker toont alle ruimtes in die kerker en je locatie op dat moment. Totdat je de kaart hebt gevonden, worden alleen de ruimtes weergegeven die je al hebt betreden.



Kompas

Het kompas toont de locatie van alle schatkisten. Het geeft ook aan waar je de eindbewaker kunt vinden (d.m.v. een schedel-icoon).



Sleutel naar de eindbewaker

Je hebt deze sleutel nodig om de deur naar de eindbewaker te openen.

Kleine sleutels en deuren



Aantal kleine sleutels



De huidige locatie van Link

De gele pijl geeft je positie weer en de richting waarin je kijkt. Het rode teken geeft aan door welke deur je binnen bent gekomen. Druk op L om de kaart uit of aan te zetten.

Gebruik kleine sleutels om gesloten deuren te openen. Het aantal kleine sleutels in je inventaris wordt in het spelbeeld aangegeven. Je kunt een kleine sleutel alleen gebruiken in het deel van de kerker waar je de sleutel hebt gevonden. Er zijn ook deuren die alleen open gaan als je een bepaalde puzzel oplost of een vijand verslaat.

Je vindt geen kleine sleutels in de kerkers die je aan het begin van het spel moet doorlopen.

Opslaan als het spel voorbij is

Game Over

Als Link zich verwondt, neemt zijn levensenergie af. Als alle harten zijn opgebruikt, is je spel voorbij. In zo'n geval verschijnt het scherm dat hier is afgebeeld. Gebruik de Analoge Stick om een optie te kiezen en bevestig je keuze met de A knop.

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 (verder spelen 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 Nintendo⁶⁴ 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 Nintendo⁶⁴ tijdens het opslaan niet uitzetten.



[1097/NNL/N64]

OPGELET

Dit Nintendo-spel is niet ontworpen voor gebruik in combinatie met hulpstukken, "back-up"-apparatuur of hulpmiddelen waarmee het verloop van het spel kan worden beïnvloed, van welke aard dan ook. Door het gebruik van dergelijke apparatuur vervalt de Nintendo productgarantie. Nintendo (en/of de Nintendo-licentiehouders of -distributeurs) kunnen niet verantwoordelijk of aansprakelijk worden gesteld voor schade of verliezen als gevolg van het gebruik van dergelijke apparatuur. Als het spel door het gebruik van dit soort apparatuur niet meer werkt, verwijder het betreffende apparaat of hulpstuk dan heel voorzichtig, teneinde te voorkomen dat de aansluitcontacten verbuigen, breken of beschadigd raken en speel daarna verder. Als het spel plotseling niet meer werkt hoewel het niet op dergelijke apparatuur is aangesloten, neem dan contact op met de Nintendo Technische Dienst in Nederland - op werkdagen tussen 11.00 en 17.00 uur - onder nr. 030-6097166, of in België - op werkdagen tussen 9.00 en 18.00 uur - onder nr. 03/287.09.11. De inhoud van deze waarschuwing doet niets af aan de rechten van de koper.

WAARSCHUWING

Het geheel of gedeeltelijk vermenigvuldigen, kopiëren of openbaar maken van Nintendo-spellen, in enige vorm of op enige wijze is ten strengste verboden, op grond van de Nederlandse auteurswet en internationale auteursrechtelijke verdragen en richtlijnen (waaronder de EG richtlijn van 14 mei 1991 betreffende de rechtsbescherming van computerprogramma's). Het maken van back-ups van deze Nintendo-spellen is evenmin toegestaan en ook niet noodzakelijk voor het gebruik of de bescherming van deze spellen.

180 DAGEN GARANTIE**Nintendo⁶⁴
SPELCASSETTES**

Nintendo Netherlands B.V. ("Nintendo") garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo⁶⁴ spelcassette ("cassette") gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen. Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoonnummer hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 030-6097166

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo - tussen 11.00 en 17.00 uur - onder nummer 030-6097166.

Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden.

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Spelvragen? Bel de Nintendo Spellijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag van 11.00 tot 18.00 uur.

Telefoonnummer: 0909-0490444 (1 gpm).

Verder krijg je hier 24 uur per dag de laatste informatie over de nieuwste producten van Nintendo, hoor je de beste Tips & Tricks en kun je meedoen aan Nintendo Contests.

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

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 Spellijn!

In Nederland:

0909-0490444 (1 gpm)

De Nintendo speladviseurs zijn bereikbaar van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag van 11.00 tot 18.00 uur.

Ook kun je hier dag en nacht terecht voor informatie over de nieuwste producten, de laatste Tips & Tricks en je kennis beproeven in één van de Nintendo Contests!

Vragen stel je aan de specialisten van Nintendo!

De speladviseurs kunnen je alles over een videogame vertellen.

180 DAGEN GARANTIENintendo⁶⁴ SPELCASSETTES

CONTACT DATA BELGIUM ("Nintendo") garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo⁶⁴ spelcassette ("cassette") gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen. Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal CONTACT DATA BELGIUM de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te haren keuze.

Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van CONTACT DATA BELGIUM (telefoonnummer hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd, en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar :

CONTACT DATA BELGIUM
Coremannsstraat 34
2600 Berchem
BELGIË
Tel. 03/287.09.11

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van CONTACT DATA BELGIUM - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de CONTACT DATA BELGIUM TECHNISCHE DIENST - tussen 9.00 en 18.00 uur - onder nummer 03/287.09.11.

Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden. Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Nintendo
EXPERT



0900-00 900

Heeft u spelvragen?
Bel de Nintendo Spellijn
7 dagen op 7
24 uur op 24
op 0900.00.900.

(Fr 6,05 / 20 sec.)

Nintendo**EXPERT**

0900-00 900

Als je er niet wijs uit geraakt bel je gewoon
Nintendo Expert World.
Onze speladviseurs helpen je al je problemen te
overwinnen.

Wil je op de hoogte blijven van de laatste
nieuwigheden?

Wil je aan onze wedstrijden deelnemen?
Wil je gebruik maken van onze Voice Mail?

Vorm dan enkel en
alleen dit nummer:
0900-00 900*

en
Nintendo Expert World
het brein van Nintendo in België, geeft
razendsnel alle antwoorden.

* 6,05 FB / 20 sec.

231 234 number 1

total * 60

1. $\uparrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow$

$\uparrow \rightarrow \uparrow \rightarrow \leftarrow \uparrow$