

THE LEGEND OF  
**ZELDA**<sup>TM</sup>  
the wind waker

LIMITED EDITION!  
INCLUSIEF EEN BONUSDISK MET TWEE SPELLEN!



NOOIT EERDER  
VERSCHEENEN!

**Nintendo**

Nederland:  
Nintendo Benelux B.V.  
Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein, [www.nintendo.nl](http://www.nintendo.nl)

Belgium, Luxembourg:  
Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch  
Frankrijkler 31-33, B-2000 Antwerpen, [www.nintendo.be](http://www.nintendo.be)

PRINTED IN GERMANY

HANDLEIDING



**D**it zegel waarborgt u, dat dit product door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainment-waarde 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 THE LEGEND OF ZELDA™: THE WIND WAKER™ voor de NINTENDO GAMECUBE™.

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

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



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



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



DIT SPEL IS COMPATIBEL MET DE GAME BOY ADVANCE.



**Nintendo**

© 2002, 2003 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

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

DOLBY, PRO LOGIC, AND THE DOUBLE-D SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES. MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM DOLBY LABORATORIES.

© 2003 NINTENDO.



# INHOUD

- ⑤ De legende leeft voort . . . . . 4
- ⑤ De controllerfuncties . . . . . 6
- ⑤ Om te beginnen . . . . . 8
- ⑤ Informatie in beeld . . . . . 9
  - Het spelbeeld . . . . . 9
  - Voorwerpen . . . . . 10
  - Het statusscherm . . . . . 10
  - Saven & opties . . . . . 11
  - Zeekaarten . . . . . 12
  - Kerkerplattegronden . . . . . 13
- ⑤ De acties van Link . . . . . 14
- ⑤ Voorwerpen . . . . . 18
- ⑤ De boot van Link . . . . . 20
- ⑤ De Wind Waker . . . . . 22
- ⑤ Koppelen aan de Game Boy Advance™ . . . . . 23
- ⑤ Tips voor avonturiers . . . . . 26

## De legende leeft voort

Lang geleden werd een gouden bron van onnoemelijke kracht verborgen in een koninkrijk. Op een dag werd deze krachtbron gevonden door een kwaadaardige man. De man maakte zich meester van de kracht en op zijn bevel werd het koninkrijk in duisternis gehuld. Op het moment dat alle hoop verloren leek, verscheen uit het niets een jongeling in een groen gewaad. Hij liet het zwaard tegen het kwaad, rekende af met het duistere heerschap en bracht het licht terug naar het land. Deze jongen, die door de tijd had gereisd om het land te redden, werd de Held Der Tijden genoemd. Het verhaal van de jongen werd van generatie op generatie doorverteld, tot het een legende werd.

Op een dag blies een stevige heerswind over het koninkrijk, en worstelde het grote kwaad zich uit de diepten naar het oppervlak van de aarde. De mensen dachten dat de Held Der Tijden weer zou komen om hen te redden. Maar er kwam niemand...

Wat is er met dat Koninkrijk gebeurd? Er is niemand meer die het kan vertellen. De herinneringen aan het koninkrijk verbleekten, maar de legende overleefde, gedragen door de wind.

Op een klein eiland werd het de gewoonte om jongens een groen gewaad te schenken als ze een bepaalde leeftijd hadden bereikt.

In het groen van de velden, gingen ze op zoek naar het heldenzwaard om het kwaad mee uit te roeien. De ouderen hoopten dat de jongeren net zo moedig waren als de held uit de legende.



## Opgevangen in het Windfall Café...

In mijn wildeste dromen had ik niet kunnen voorzien wat ons is overkomen! Kijk, het begon allemaal toen onze leider, Miss Tetra, werd ontvoerd door een reusachtige vogel. Natuurlijk gingen we er meteen achteraan! We zetten alle zeilen bij, en toen we dat beest eindelijk hadden ingehaald kreeg 'ie me toch een kanonskogel voor zijn snauwel, dat wil je niet weten! Dat gebeurde een flink eind zuidelijk van hier, ergens in de buurt van OUTSET ISLAND. Nu goed, toen liet die vogel onze lieflijke Miss op de hoogste bergtop van het eiland vallen. Dus ik snel de kust op, om haar te zoeken. En wat dacht je? Miss Tetra had nog geen schrammetje opgelopen!

Op de plaats waar ik haar vond, liep ook een klein jochie in een groen pakje. En we kwamen een postbode tegen, die zei dat dat kind Miss Tetra had gered. Helaas voor hem werd zijn zusje ineens opgekit door de grote vogel. Waarschijnlijk dacht dat beest dat zij onze Miss Tetra was. Dus dat knaapje vraagt ons piraten of hij met ons mee mag liften om zijn zusje te redden, snap je? Nou, ik was natuurlijk tegen het idee, maar zoals gewoonlijk streek Miss Tetra de hand over haar hart...

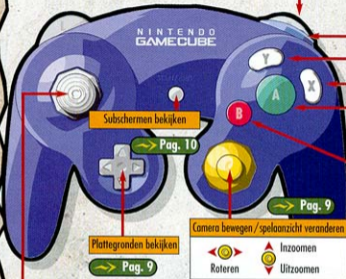
Dus je wilt weten hoe het hem verging? Nou, dat is een lang verhaal...



## De controllerfuncties

### L-ozier / De camera achter Link centreren

Hieronder lees je meer details!



### Bewegen / Springen ➔ Pag. 14

Als verschijnt bij het moderen van een object of vijand, moet je helemaal indrukken. Als het icoontje verandert in , kun je dit object als doelwit kiezen. Als je een object als doelwit hebt gekozen, kun je dit object doeltreffender aanvallen. Als je slechts een klein eindje indrukt verschijnt in beeld. Op pagina 9 lees je meer over de camera-icoontjes.

Als de icoontjes in beeld zijn verschenen, kun je het speelaanzicht veranderen naar een eerste-persons-perspectief. Als je een object als doelwit hebt gekozen, kun je niet overschakelen naar een eerste-persons-perspectief. Op pagina 17 lees je meer over het eerste-persons-perspectief.



Zie ➔ Pag. 20 voor specifieke info over het zeilen.

### R Actieknop ➔ Pag. 14

Hiermee kun je de actie uitvoeren die bij staat aangegeven, rechts boven in beeld.

Kruipen/verdedigen terwijl je het zwaard vasthoudt.

Vastpakken (samen met kun je blokken of andere objecten verschuiven).

### Y X Z Voorwerpen gebruiken ➔ Pag. 10

### A Actieknop ➔ Pag. 16

Hiermee kun je de actie uitvoeren die bij staat aangegeven, rechts boven in beeld.

OPEN (openen), DROP (laten vallen), GRAB & THROW (vastpakken en weggoaien), CHECK (onderzoeken), etc.

### B Met je zwaard zwaaien ➔ Pag. 15

#### Draaiaanval

Houd korte tijd ingedrukt en laat de knop dan los.

Of gebruik + .

#### Sprongaanval

+



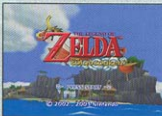
## RESET NEUTRALE POSITIE CONTROLLER

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

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



Plaats de Nintendo GameCube spel-disc en de Nintendo GameCube Memory Card (geheugenkaart) in je Nintendo GameCube en zet deze aan. Druk in het titelscherm op START/PAUSE om het bestandskeuzescherm te openen. Selecteer LANGUAGE (taal) in het bestandskeuzescherm en druk op **A**. Kies een van de beschikbare talen (ENGLISH, DEUTSCH, FRANÇAIS, ESPAÑOL, ITALIANO) en bevestig je keuze met **A**. Je kunt je keuze herroepen door voor dezelfde optie te kiezen in het bestandskeuzescherm.



## Het spel beginnen

Volg de aanwijzingen in beeld en druk op **A** om een spelbestand te creëren voor THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER op de Memory Card in Slot A.

### Een nieuw spel beginnen

Kies in het bestandskeuzescherm één van de drie QUEST LOGS (logboeken) en druk op **A**. Voer dan een naam in, kies voor **END** en druk op **A** om het spel te beginnen.

### Een spel voortzetten

Als je eerder een spel hebt opgeslagen, kun je dit spel voortzetten. Kies hiervoor simpelweg het logboek waarin je het spel hebt opgeslagen.

Je spel opslaan ➔ Pag. 11

Opgeslagen spelgegevens kopiëren en wissen ➔ Pag. 11

- Om je spel op te kunnen slaan moeten er minstens **12 blokken** geheugenruimte vrij zijn op de Memory Card in Slot A.
- Als je een spel hebt gespeeld en opgeslagen, kun je wanneer je maar wilt verder spelen. Zorg wel dat de Memory Card met de opgeslagen spelgegevens van THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER in Slot A is gestoken.

## 60Hz-stand

Dit spel kan zo worden ingesteld dat op televisies met een 60Hz-stand, met een helderder beeld van hogere kwaliteit kan worden gespeeld.

Als je het Nintendo GameCube RGB-snoer (wordt apart verkocht) aansluit op een televisie met een RGB SCART-ingang en een 60Hz-stand, kun je genieten van een rustiger beeld met minder trillingen.

Houd de B-knop ingedrukt als je het NINTENDO GAMECUBE-logo in beeld ziet, totdat de vraag WOULD YOU LIKE TO DISPLAY IN 60Hz MODE (wil je de 60Hz-stand gebruiken?) verschijnt. Selecteer YES om de stand te activeren.

## Het spelbeeld

### De levensmeter en magieter

Als vijanden je schade toebrengen en je daardoor al je hartjes verliest, is het spel voorbij. Voorwerpen die magische kracht gebruiken zullen deze kracht onttrekken aan de magieter.

### Voorwerpknoppen en actieknoppen

De knopicoontjes tonen welke voorwerpen je hebt toegewezen aan **Y**, **Z** en **X** en welke acties je kunt uitvoeren met **A** en **B**.

### Camera-icoontjes

Gebruik **Y** om de positie van de camera te veranderen. Als **Y** in beeld verschijnt, kun je **A** gebruiken om over te schakelen op een eerstestepersoons-perspectief. Als je **Y** in een willekeurige andere richting beweegt, schakel je weer terug naar het standaard perspectief.

### Omgevingsplattegrond

⚠ Geeft de positie van Link aan en de richting waarin hij kijkt. Het pijltje rechts boven in beeld geeft aan in welke richting de wind waait.

### Rupees

Hier wordt aangegeven hoeveel RUPEES je bezit.

Bekijk je SEA CHART (zeekaart) of DUNGEON MAP (kerkerplattegrond)

Laat de omgevingsplattegrond uit beeld verdwijnen



Verander het formaat van de omgevingsplattegrond

Sluit je zeekaart of omgevingsplattegrond en ga terug naar het spelbeeld

Als je tijdens het spel op **START/PAUSE** drukt, wordt het spel onderbroken en verschijnen de twee schermen die hiërarchisch zijn afgebeeld. Je kunt tussen het **voorwerpscherm** en **statusscherm** wisselen met **↵** (in beide schermen kun je het spel opslaan).

### Voorwerpen

Gebruik **○** om een voorwerp te kiezen en druk op van deze knoppen toe te wijzen. Druk op **▲** voor een korte beschrijving van het gekozen voorwerp.



Als je een van je tassen selecteert, verschijnt de inhoud ervan in beeld. Je kunt een van de voorwerpen uit een tas selecteren om deze toe te wijzen aan een van de voorwerpknoppen.

Opslaan

Cursor

➔ Pag. 11

Bewegen met **○**.

### Het statusscherm

In dit scherm verschijnen de voorwerpen die je tijdens je avontuur verzamelde.

Wind Waker-liedjes

➔ Pag. 22

Uitrusting

Je wordt automatisch uitgerust met voorwerpen als je zwaard en schild. Maar voordat je sommige andere voorwerpen kunt gebruiken, moet je Link er eerst zelf mee uitrusten.



Saven & opties

➔ Pag. 11



## Saven & opties

Tijdens het saven moet je de **Memory Card** (geheugenkaart) of de **POWER**-knop niet aanraken. Hierdoor kun je de **Memory Card** beschadigen.



### Opgeslagen spelgegevens kopiëren en wissen

Als je één van de logboeken hebt gekozen in het **bestandskeuzescherm**, kun je de inhoud ervan wissen of kopiëren naar een ander logboek. Hiervoor kies je eerst een logboek en vervolgens **COPY** (kopiëren) of **ERASE** (wissen).

In de handleiding van de Nintendo GameCube kun je lezen hoe je de **Memory Card** kunt formateren en bestanden kunt wissen.

De taal die is ingesteld in het spel, en is opgeslagen op een **Memory Card**, heeft voorrang op de taal die is ingesteld op de Nintendo GameCube console. Kijk voor meer informatie in de handleiding van de console.

Opgeslagen spelgegevens die je hebt gewist kun je niet meer terughalen. Je moet dus geen spelgegevens wissen als je niet zeker weet dat je ze kwijlt wilt.

### Opties

Als je in het **statusscherm** kiest voor **OPTIONS**, kun je de volgende opties veranderen.

#### TARGETING STYLE (manier van doelwitkiezen)

Kies uit twee verschillende manieren om je doelwit te kiezen

**HOLD**: een doelwit kiezen door **↵** ingedrukt te houden.

**SWITCH**: iedere keer dat je op **↵** drukt een doelwit kiezen of een gekozen doelwit annuleren.

#### RUMBLE

Zet de trillfunctie **ON** (aan) of **OFF** (uit).

#### SOUND

Kies de geluidsweggeve die het best past bij je apparatuur: **STEREO**, **MONO** of **SURROUND**.



## Zeekaarten

Als je eenmaal een SEA CHART (zeekaart) hebt gevonden, kun je omhoog drukken op om deze te bekijken. In het **zeekaartenscherm** kun je ook TREASURE CHARTS (schatkaarten) bekijken, mits je deze natuurlijk hebt gevonden.

Cursor

Bewegen met

➔ Pag. 21

### De locatie van Link

▲ Geeft de richting aan waarin Link kijkt of waarin de boot beweegt.

### Aantal schatkaarten

### Aantal opgewiste schatkisten

### Soorten gevonden schatten

➔ Pag. 21

### Huidige windrichting

➔ Pag. 20

### Naam van het eiland

Druk op of voor meer informatie.

**A ZOOM (inzoomen)** Je kunt op twee niveaus inzoomen.

In de buurt van ieder eiland moet je op zoek gaan naar een bepaald zeewezen dat eilandkaarten voor je tekent. Na het inzoomen kun je op **B** drukken om terug te gaan.

**CHECK (vergelijken)** ➔ Pag. 21

Je kunt je gedetailleerde eilandkaarten aan de linkerkant van het scherm vergelijken met het terrein op je schatkaarten aan de rechterkant van het scherm.

**Vergrote zeekaarten**  
(linkerkant van het scherm)

**Schatkaarten**  
(rechterkant van het scherm)



Druk op of om te wisselen tussen je gedetailleerde zeekaarten en je schatkaarten.

## Kerkerplattegronden

In kerkers kun je omhoog drukken op om de DUNGEON MAP (kerkerplattegrond) te bekijken. Als je bepaalde kernkervoorwerpen hebt gevonden, ziet zo'n plattegrond er ongeveer als volgt uit.

### Naam van de kerker

- Je huidige locatie
- Kamers die je bezocht
- Kamers die je nog niet bezocht
- Deuren
- Schatkisten

### Verdiepingen van de kerker

Verander van verdieping met .

- Verdieping waarop Link zich bevindt.
- Verdieping waarop de eindboas zich bevindt.

### Kerkervoorwerpen



### DUNGEON MAP (kerkerplattegrond)

Deze plattegrond toont alle kamers, inclusief de kamers die je nog niet hebt betreden.



**COMPASS (kompas)**  
Het kompas toont de locaties van alle schatkisten en het hol van de eindboas.



### BIG KEY (grote sleutel)

Deze sleutel opent de deur naar het hol van de eindboas.



Het aantal kleine sleutels dat je bezit.

## De acties van Link

### Lopen / rennen / zwemmen / springen

Beweg  $\triangleleft$  in de richting waarin je wilt bewegen. De snelheid waarmee je beweegt is afhankelijk van de mate waarin je  $\triangleleft$  beweegt. Als je van een platform of richel wilt springen, moet je simpelweg over de rand lopen.



Link kan slechts voor korte tijd zwemmen. Als je zwemt verschijnt er rechts onder in beeld een meter. Houd die dus goed in de gaten.

### Bakken / kruipen



Houd  $\triangleleft$  ingedrukt en beweeg  $\triangleleft$  om te kruipen. Dit komt goed van pas om smalle tunnels te passeren of iets of iemand te besluipen (je kunt niet kruipen als je een zwaard of ander voorwerp in handen hebt).



Als je door smalle tunnels kruipt, kun je  $\triangleleft$  gebruiken om van richting te veranderen.

### Verdedigen

Als je een zwaard of ander voorwerp vasthoudt, kun je op  $\triangleleft$  drukken om je te verdedigen met je schild. Je kunt ook de richting waarin je verdedigt veranderen met  $\triangleleft$ .



### Zwaardtechnieken

#### Horizontale zwaai

$\triangleleft$  of  $\triangleleft$  +  $\triangleleft$  +  $\triangleleft$  +  $\triangleleft$

#### Verticale slag

$\triangleleft$  +  $\triangleleft$

#### Steken

$\triangleleft$  +  $\triangleleft$  +  $\triangleleft$  of  $\triangleleft$  +  $\triangleleft$

#### Draaiaanval

$\triangleleft$  Kort indrukken en loslaten of  $\triangleleft$  +  $\triangleleft$

#### Sprongaanval

$\triangleleft$  +  $\triangleleft$



#### Oefen ook op de volgende gevechtstechnieken!

#### Rolaanval

$\triangleleft$  +  $\triangleleft$

#### Opzij stappen

$\triangleleft$  +  $\triangleleft$  +  $\triangleleft$  +  $\triangleleft$


#### Achterwaartse salto

$\triangleleft$  +  $\triangleleft$  +  $\triangleleft$

Kom naar mijn woning op OUTSET ISLAND. Ik leer je een speciale zwaardtechniek, eentje die hier niet wordt genoemd.

# A R

## De actie-icoontjes

**A** En  rechts boven in beeld zijn de actie-icoontjes. Deze geven aan welke actie Link kan uitvoeren als je op de betreffende knop drukt. Hieronder enkele voorbeelden van acties die Link kan uitvoeren.

### LIFT → THROW / DROP

(optillen = gooien / neerzetten)

Druk op **A** om een object op te tillen.



Druk nogmaals op **A** om het object te gooien.

Druk op  om het object neer te zetten.



### GRAB → PUSH / PULL

(vastpakken = duwen / trekken)

Houd  ingedrukt om een groot voorwerp vast te pakken en gebruik  om te duwen of te trekken.



### SIDLE (schuifelen)

Beweeg  naar een muur en druk op **A** om je rug tegen de muur te drukken. Houd **A** ingedrukt en beweeg   om langs de muur te schuifelen.



## Andere acties

### Hangen

Als je per ongeluk van een platform of richel valt, zal Link automatisch de rand vastgrijpen en blijven hangen. Terwijl Link hangt, kun je   gebruiken om je aan je handen hangend, langs de rand te verplaatsen. Druk  om omhoog te klimmen. Als je jezelf omhoog wilt laten vallen, druk je op **A**.




## Acties terwijl je aan een touw hangt

Als je een touw hebt vastgegrepen, kun je je gewicht verplaatsen om ermee heen en weer te zwaaien. Soms kun je op deze manier een bepaald platform bereiken.



**1** Beweeg  naar het touw om eraan toe te rennen.



**2** Beweeg  omhoog en omhoog om te zwaaien.

**3** Druk op **A** om het touw los te laten.

 Stoppen met zwaaien.  
 Terwijl je  houdt ingedrukt: Van richting veranderen  
 Omhoog of omhoog klimmen



### Cameraspectieven

Het veranderen van het cameraspectief is heel belangrijk, vooral als Link aan een touw hangt. Probeer de camera zo te draaien dat je een goed zicht hebt.



Draaien met 



Centeren met 



Eerstpersoons-perspectief

Druk op . Als  in beeld verschijnt kun je op   drukken voor een eerstpersoons-perspectief. Gebruik  om rond te kijken.

# De boot van Link

Kort na het begin van je avontuur kom je in het bezit van een kleine boot... maar om ermee te kunnen varen heb je wel een zeil nodig.

## De boot besturen

**GET IN (instappen):** druk op **A** als je bij de boot staat.

**GET OUT (uitstappen):** leg de boot stil en druk op **A**.

## De boot laten varen

Wijs het zeil toe aan **Y** of **Z** en druk op de betreffende knop om het zeil te hisen. Om te bewegen zonder het zeil te hisen, houd je **Y** ingedrukt en beweeg je **Y** in de richting waarin je wilt bewegen.

## De boot stoppen

Druk op **A** om het zeil neer te halen en houd **A** ingedrukt tot de boot tot stilstand is gekomen.

## Springen

Hijps het zeil om snelheid te maken en druk op **Y**.

## Navigeren op zee

Tijdens je eerste tochtjes op de Grote Zee, zul je waarschijnlijk niet precies weten waar je naartoe moet. Gebruik **Y** om je SEA CHART (zeekaart) **→ Pag. 12** te bekijken, en houd tijdens het varen je kompas in de gaten. Je boot zal sneller varen als je de wind in de rug hebt. Als je direct tegen de wind invaart kom je nauwelijks vooruit. Door een bepaald voorwerp te gebruiken, kun je de richting veranderen waarin de wind waait.



### Kompas en klok

De rode pijl op je kompas wijst altijd naar het noorden. De klok aan de rechterkant geeft in grote lijnen aan hoe laat het is.

De gele pijl aan de achterkant van de boot geeft de richting van de wind aan. Je boot gaat het snelst vooruit als je precies in de richting van de wind vaart.



Het is gevaarlijker om 's nachts te varen dan overdag. Druk naar links of rechts op **Y** om de klok wel of niet in beeld te tonen.



Als je de boot naar een specifieke plaats in de zee wilt verplaatsen, kun je het zeil neerhalen en, terwijl je **Y** houdt ingedrukt, **Y** gebruiken voor nauwkeurig stuurwerk.

## Gebruik je kraan om naar schatten te vissen

Aan boord van je boot kun je de meeste voorwerpen gewoon gebruiken, sommige veranderen zelfs in andere voorwerpen. Als je bijvoorbeeld de GRAPPLING HOOK (enterhaak) aan boord gebruikt, verandert deze in een SALVAGE CRANE (bergingskraan).



Gebruik **Y** om de kraan naar bakboord of stuurboord te bewegen en druk op de voorwerpenknop om de haak in de zee te laten zinken. Als de haak op een schat stuit, zal deze automatisch worden binnengehaald. Houd **Y** ingedrukt en gebruik **Y** om de boot te verplaatsen terwijl de bergingskraan is opgesteld.

## Tips voor schatzoekers

- 1 Verzamel zoveel mogelijk TREASURE CHARTS (schatkaarten).
- 2 Vergelijk het terrein op je schatkaarten met het terrein op de eilandplattegronden **→ Pag. 12** en ga naar de plaats die is gemarkeerd met een X.
- 3 Gebruik je bergingskraan op verdachte plaatsen.
- 4 Soms is er geen schat te vinden... maar de aanhouder wint!

## Handige voorwerpen



### TELESCOPE (telescoop)

Als je deze telescoop gebruikt, kun je  gebruiken om rond te kijken, en inzoomen met . Deze verrekijker is voorzien van een ingebouwde autofocus!

### SAIL (zeil)

Ergens aan het begin van je avontuur vind je een boot die je over zee kan voeren... maar je komt nergens zonder dit belangrijke voorwerp.

→ Pag. 20

### WIND WAKER

Gebruik dit stokje om de liedjes die je leert te dirigeren. De krachten van dit voorwerp zullen in de loop van je avontuur van essentieel belang blijken.

→ Pag. 22

### GRAPPLING HOOK (enterhaak)

Gebruik deze combinatie van haak en touw om je aan bepaalde voorwerpen vast te maken, zodat je van de ene naar de andere plaats kunt slingeren.

→ Pag. 17

Een geel icoon geeft aan waar je de enterhaak aan vast kunt maken.



### TINGLE TUNER

Na het koppelen aan de Game Boy Advance kun je dit voorwerp gebruiken om de hulp van ieders favoriete cartograaf in te roepen – Tingle!

→ Pag. 23

### EMPTY BOTTLE (leeg flesje)

Gebruik lege flesjes om drankjes bij je te dragen die levensenergie en magische kracht kunnen aanvullen. Als je een elfje vindt, kun je proberen haar in zo'n flesje te vangen. Wat zal zo'n elfje voor je kunnen doen?

## Aanvalsvoorwerpen



### BOOMERANG (boemerang)

Gebruik  om op vijanden te richten. Mogelijke doelwitten worden gemarkeerd met . Je kunt op verschillende doelwitten tegelijk richten, de boemerang zal er als een geleide raket naartoe vliegen.



### DEKU LEAF (deku-blaadje)

Wapper met dit blaadje om vijanden of objecten bij je vandaan te blazen. Je kunt dit voorwerp ook gebruiken om op de wind te zweven, maar dit kost wel magische energie.



### BOMBS (bommen)

Om een bom te pakken, moet je op de knop drukken waaraan je de bommen hebt toegewezen. Als je een bom in handen hebt kun je op  drukken om deze weg te gooien, of op  om de bom gewoon neer te leggen.

## Voorwerptassen

Elke van de drie voorwerptassen heeft acht verschillende vakken. Van een bepaald voorwerp in een tas kun je er natuurlijk altijd meer bij je dragen.



### SPOILS BAG (buit-tas)

De buit die achterblijft als je vijanden verslaat, kun je in deze tas bewaren. Je kunt bijvoorbeeld drie verschillende kleuren CHUCHU JELLY bij je dragen tot je de juiste persoon tegenkomt om ze aan te geven...



### BAIT BAG (lokaas-tas)

In deze tas kun je lokaas bewaren. Probeer de levende wezens in je omgeving te lokken met dit aas.



### DELIVERY BAG (bezorgtas)

In deze tas bewaar je dingen die mensen aan je hebben gegeven. Als mensen je dingen geven om ergens te bezorgen, kun je ze in één van de postbussen gooien die je overal op de eilanden tegenkomt, dan worden ze vast wel bezorgd.

Als je mijn winkel kunt vinden, zou je dan ALSJEBLIEFT binnen willen komen? Ik heb een heel zeldzame klantenkaart, speciaal voor jou!

Er zijn meer voorwerpen te vinden dan hier worden besproken!



# De Wind Waker

Als je de WIND WAKER gebruikt om de melodieën te spelen die je tijdens je avontuur zal leren, kunnen er bijzondere dingen gebeuren.

## De Wind Waker gebruiken

Gebruik om het ritme te bepalen en gebruik om te dirigeren met het stokje.

### 1 Bepaal het ritme



### 2 Volg het ritme van de metronoom met de juiste timing...

### 3 En beweeg om te dirigeren.



#### Metronoom

Beweeg als het knipperende gele lichtje het midden van de balk raakt.



Je kunt de noten van een melodie altijd bekijken in het statusscherm.

Pag. 10

# Koppelen aan je Game Boy Advance

Als je een Game Boy Advance (wordt apart verkocht) koppelt aan je Nintendo GameCube kun je THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER spelen in samenwerking met een tweede speler. Hiervoor hoeft geen spelcassette in de Game Boy Advance te zijn gestoken.

## Afstemmen op Tingle

- 1 Koppel je Game Boy Advance aan je Nintendo GameCube volgens de instructies op pagina 25.
- 2 Wijs de TINGLE TUNER toe aan een voorwerpenknop en gebruik deze.
  - Je vindt de TINGLE TUNER ergens aan het begin van je avontuur.
  - Op sommige plaatsen kun je niet afstemmen op Tingle.
- 3 Als je wordt gevraagd of je Tingle wilt roepen, moet je kiezen voor YES.



### Nintendo GameCube



#### Tingle-cursor

Op de plattgrond geeft de cursor aan waar Tingle zijn voorwerpen zal gebruiken.

Twee spelers kunnen tegelijk spelen, terwijl ze de actie op een eigen scherm kunnen volgen.  
Je hebt Tingle trouwens niet nodig om dit spel uit te spelen.

### Game Boy Advance



#### De besturing van Tingle

- Tingle bewegen
- Link roepen/controleer
- Een voorwerp gebruiken
- De cursor terugbrengen naar Link Vrijd als doelwit kiezen
- + Over de plattgrond bewegen
- START: Voorwerpen-scherm
- SELECT: Uitleg over de besturing

De besturing van de Game Boy Advance werkt niet als het spel in de Nintendo GameCube op pauze staat.

## Wat Tingle kan doen als je met een tweede speler samenspeelt

### Voorwerpen gebruiken

Kies één van de beschikbare voorwerpen in het **Game Boy Advance voorwerpscherm** en gebruik dit met **Ⓢ**. Houd er rekening mee dat het gebruik van de meeste voorwerpen **RUPEES** kost.

### Ontdekken

Als in het **Game Boy Advance scherm** een uitroepteken verschijnt, kun je op **Ⓢ** drukken om te kijken waardoor dit wordt veroorzaakt. Soms kan Tingle geheimen ontdekken door naar gebieden te gaan die Link niet kan bereiken.

### Bekijk de plattegrond

Als je **Ⓢ** houdt ingedrukt en **Ⓢ** gebruikt, kun Tingle complete **DUNGEON MAP** (kerkerplattegronden) bekijken – ook als Link deze nog niet heeft gevonden.

- Als Link een kamer verlaat, zal Tingle hem volgen.
- Maak je geen zorgen, het kan geen kwaad om tijdens het spelen de Game Boy Advance uit te zetten.
- De Game Boy Advance gebruikt batterijen. Vergeet daarom niet de Game Boy Advance uit te zetten als je Tingle niet langer nodig hebt of als je klaar bent met spelen.



## De Nintendo GameCube en de Game Boy Advance koppelen

Dit spel is geschikt om gebruikt te worden met de Game Boy Advance. Om de Game Boy Advance te koppelen aan de Nintendo GameCube, heb je een Nintendo GameCube Game Boy Advance-snoer nodig (wordt apart verkocht). In de handleiding van het snoer vind je meer informatie over de aansluiting.

### Wat je nodig hebt:

- 1 Nintendo GameCube
- 1 Nintendo GameCube Controller
- 1 Game Boy Advance
- 1 Spel-disc van THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
- 1 Nintendo GameCube Game Boy Advance-snoer.

### Het koppelen van de spelsystemen:

- 1 Volg de instructies in "Om te beginnen" op pagina 8.
- 2 Als het spel is begonnen, kun je het Nintendo GameCube Game Boy Advance-snoer aansluiten op controller-aansluiting 2, 3 of 4.
- 3 Sluit het snoer aan op je Game Boy Advance en zet deze aan.
- 4 Op pagina 23 en 24 lees je meer over de besturing.

• Sluit het snoer aan op een andere controller-aansluiting dan controller-aansluiting 1.

• Je moet geen snoer of Game Boy Advance aansluiten als je deze niet gebruikt.



Hiernaast een afbeelding van een correcte koppeling.

### Opmerkingen over spelen met de koppeling

In de volgende gevallen kan een storing optreden in de communicatie of de besturing.

- Als je een ander snoer gebruikt dan het Nintendo GameCube Game Boy Advance-snoer.
- Als er een spelcassette in de Game Boy Advance is gestoken.
- Als de Game Boy Advance, de Nintendo GameCube en/of het Nintendo GameCube Game Boy Advance-snoer niet correct zijn aangesloten.
- Als het Nintendo GameCube Game Boy Advance-snoer losraakt tijdens het uitswisselen van spelgegevens.
- Als tijdens het uitswisselen van spelgegevens de Nintendo GameCube of Game Boy Advance wordt uitgezet, of als op de Reset-knop van de Nintendo GameCube wordt gedrukt.

## Tips door doontarriers



### V A

#### Wat doe ik als ik de oplossing van een puzzel niet kan vinden?

Misschien heb je iets belangrijks over het hoofd gezien. Gebruik ☺ om de camera alle kanten op te draaien en verken iedere uithoek van de omgeving. Ga op zoek naar deuren of tunnels die je wellicht over het hoofd hebt gezien. Je kunt ook de TINGLE TUNER gebruiken om tips te krijgen terwijl je met een tweede speler samenwerkt.



Let altijd goed op de ogen van Link. Hij kijkt vaak naar belangrijke voorwerpen of objecten. Dit kan helpen bij het oplossen van puzzels.

### V A

#### Waarom zou ik eigenlijk iets tot doelwit willen maken met ?

Als je een vijand als doelwit kiest met , houd je hem tijdens gevechten altijd in het oog en kun je hem makkelijker raken. Een doelwit kiezen met  is in het bijzonder handig tegen snelle en vliegende vijanden. Ook bij het gebruik van afstandswapens zoals de BOOMERANG (boemerang) komt het goed van pas omdat je er nauwkeuriger mee kunt mikken. Je kunt ook met mensen op afstand praten door ze als doelwit te kiezen.



### V A

#### Mijn hartjes zijn te snel op... wat doe ik daaraan?

Iedere keer dat je de eindbaas van een kerker verslaat, word je beloofd met een HEART CONTAINER. Je kunt ook je levensmeter verlengen door te zoeken naar PIECES OF HEART (stukjes hart). Vier stukjes hart vormen samen een hartcontainer.

### V A

#### De vijanden zijn te sterk voor me... hoe kan ik ze verslaan?

Iedere vijand heeft een zwakke plek, dus als een bepaalde manier van aanvallen niet werkt, moet je wat anders proberen. Als je een nieuw voorwerp hebt gekregen, moet je ook proberen deze in allerlei situaties te gebruiken. Je bent bijna altijd wel in het bezit van een bepaald voorwerp waarmee je makkelijker met een bepaald soort vijand kunt afrekenen. Houd ook de wapens van je vijanden goed in de gaten, soms laten ze deze vallen. In dat geval kun je misschien de rollen omdraaien.



### V A

#### Waarom trilt mijn controller zonder duidelijke aanleiding?

De controller trilt niet alleen als Link wordt aangevallen en/of geraakt, maar ook als een bepaald voorwerp je iets duidelijk wil maken. Als  verandert in , moet je op  drukken om erachter te komen wat dat is. Houd er rekening mee dat je geen trillende tips krijgt als de trillfunctie is uitgeschakeld.

### V A

#### Hoe word ik een meester in de zwaardvechtkunst?

Go allereerst op bezoek bij ORCA op DUTSET ISLAND. Hij leert je het zwaard te hanteren. Daarna is het enkel een kwestie van oefening. Door snel op  te drukken of door op  te drukken in combinatie met , kun je tegenstanders trakteren op combinaties van valtreffers. Als tijdens een gevecht  verandert in , moet je meteen op  drukken voor een pareerbeweging. Dat is het geheim van de ware zwaardkunstenaar.

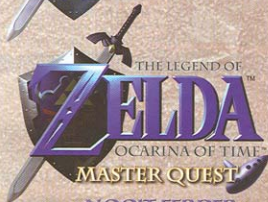




THE LEGEND OF

**ZELDA**

OCARINA OF TIME™



THE LEGEND OF

**ZELDA**

OCARINA OF TIME™

**MASTER QUEST**

**NOOIT EERDER  
VERSCHENEN!**



1 Player

DIT SPEL KAN DOOR EEN PER-  
SOON (MET EEN CONTROLLER)  
GESPEELD WORDEN.

**ALLEEN**

**60Hz**

Zie pagina 30  
voor meer  
informatie.



Memory Card  
Use: 15 Blocks

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

**Nintendo**

© 1998, 2003 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.  
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.  
ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME  
SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO.  
© 2003 NINTENDO.



## INHOUD

OM TE BEGINNEN	30
BELANGRIJKSTE CONTROLLERFUNCTIES	32
HET ZWAARD GEBUIKEN	34
NAVI EN HET I-VIZIER	36
INFORMATIE IN BEELD	38
VOORWERPENSCHERM	40
UITRUSTINGSCHERM	45
STATUSSCHERM	47
PLATTEGRONDSCHERM	48
OPSLAAN ALS HET SPEL VOORBIJ IS	51

**Let op:**

dit spel voor de Nintendo GameCube is consumenten-  
kelijk uitgekomen voor de  
Nintendo®. Door de  
conversie is het mogelijk  
dat het spel af en toe  
pauzeert om te laden.  
Deze pauzes zijn normaal  
en geen reden tot zorgen.  
Wacht, als dit gebeurt, tot  
het spel klaar is met  
laden en vervolg het spel.

Plaats de spel-disc van de **LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME** in je Nintendo GameCube en zet deze aan. Volg de instructies in beeld om verder te gaan.

## Het spel beginnen

Gebruik in het **spelkeuzescherf** de Control Stick om het spel te kiezen dat je wilt spelen.

• Druk op de Z-knop om een aantal filmpjes te bekijken.

Nadat je één van de twee spellen hebt gekozen, kun je kiezen om de triffunctie ON (aan) of OFF (uit) te zetten.

• Als je ervoor hebt gekozen om de triffunctie aan te zetten, kun je de **STONE OF AGONY** gebruiken zodra je deze in het spel hebt gekregen.

In het volgende scherm word je gevraagd of je een spelbestand wilt creëren op de Memory Card (geheugenkaart) die zich in Slot A bevindt. Als je kiest voor YES, verschijnt het **tittelscherf** van het gekozen spel.

- Om het spel te kunnen opslaan, heb je **15 blokken** vrije geheugenruimte nodig op de Memory Card in Slot A.
- Als je al een keer je spel hebt opgeslagen, kun je hiermee verder spelen. Zorg er wel voor de Memory Card zich in Slot A bevindt.

In de handleiding van je Nintendo GameCube vind je informatie over het formatteren en wissen van spelbestanden op je Memory Card.

De taal in het spel is in principe gelijk aan de taal die je hebt gekozen voor de Nintendo GameCube. Het spel kan worden gespeeld in de talen Engels, Frans en Duits. Als een van deze talen is ingesteld voor de Nintendo GameCube, zal dezelfde taal in het spel worden gebruikt. Als op de Nintendo GameCube een andere taal is ingesteld, zal het spel in het Engels opstarten. Je kunt de taal van het spel veranderen door de taal van de Nintendo GameCube aan te passen. Meer informatie hierover vind je de handleiding van de Nintendo GameCube.

Druk in het **tittelscherf** op **START/PAUSE** of de A-knop om het **bestandskeuzescherf** te openen. Gebruik de Control Stick om een van de drie spelbestanden te selecteren en bevestig je keuze met de A-knop.

• Als je een eerder opgeslagen spel wilt voortzetten, moet je het betreffende bestand selecteren.

## LET OP: DIT SPEL ONDERSTEUNT ALLEEN DE 60HZ-STAND.

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

Als je de Nintendo GameCube aanzet, verschijnt het **NINTENDO**-logo in de 50Hz-stand in beeld. Daarna schakelt het beeld om naar de 60Hz-stand, zoals hieronder is afgebeeld.

Als je het Nintendo GameCube RGB-snoer gebruikt om de Nintendo GameCube via een SCART-ingang aan te sluiten op een tv die RGB en de 60Hz-stand ondersteunt, kun je genieten van een helderder beeld van betere kwaliteit.

Als het beeld niet gecentreerd wordt weergegeven of naar beneden of boven rolt, kan het zijn dat je tv de 60Hz-stand niet ondersteunt. Als je wilt weten of je tv de 60Hz-stand ondersteunt, kun je het best de handleiding van je tv raadplegen of contact opnemen met de fabrikant van de tv.



## Bestanden kopiëren of wissen

Je kunt de opgeslagen spelgegevens in een bestand, kopiëren naar een leeg bestand door voor **COPY** te kiezen. Je kunt ook kiezen voor **ERASE** om de gegevens in het betreffende bestand te wissen.

• Als je een bestand hebt gewist, kun je de spelgegevens niet meer terughalen.

## Opties

### SOUND (geluid)

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

### L TARGETING (het L-vizier)

Stel het L-vizier in als **SWITCH** (omschakelen) of **HOLD** (vasthouden).

#### SWITCH (omschakelen)

Als je één keer op L drukt, verschijnt de doelwitsursor. Als je nog een keer op L drukt, verdwijnt deze weer. Als je dit spel voor de eerste keer aanzet, is het L-vizier als Switch ingesteld.

#### HOLD (vasthouden)

De doelwitsursor verschijnt alleen zolang de L-knop is ingedrukt. Deze optie zullen gevorderde spelers waarschijnlijk handiger vinden.

### CHECK BRIGHTNESS (Controleer 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.

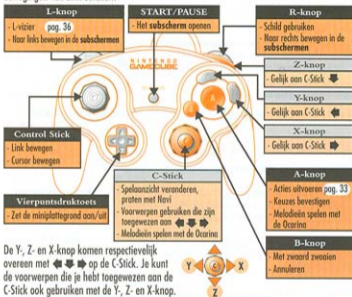
## Naam registreren

De naam die je invoert kan uit maximaal acht tekens bestaan. Gebruik de Control Stick om een letter te kiezen en druk op de A-knop om je keuze te bevestigen. Druk op de B-knop om een letter te wissen. Als je klaar bent, druk je op Start om de cursor naar **END** te verplaatsen. Druk op A om je naam definitief te bevestigen.

# BELANGRIJKSTE CONTROLLERFUNCTIES

## 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 oefenen.



### Als je bepaalde acties niet kunt uitvoeren...

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

## Control Stick

Wordt voornamelijk gebruikt om Link te bewegen

### Lopen/Rennen

Beweeg de Control Stick in de richting waarin je Link wil laten lopen.



Link loopt of rent, afhankelijk van hoe ver je de Control Stick beweegt. Als je gevaarlijk terrein betreedt, kun je voorzichtig sluipen door de Control Stick een klein eindje te bewegen. Houd tijdens het lopen L 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 Control Stick in de richting van het gat of platform te bewegen. Als de afstand te groot is, zal Link niet klimmen of springen.



## Zwemmen

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



## Duiken

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

Later in het spel zul je dieper kunnen duiken.

Duikdiepte

5



## A-knop

### De actie-icoontjes

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

CLIMB  
(klimmen)

### Klimmen

Als je op een groot blok wilt klimmen, moet je naar voren drukken met de Control Stick en op de A-knop drukken.



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

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.

DOWN  
(omlaag)

GRAB  
(verpakken)

### Duwen/Trekken

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

## Vastpakken

➔ **THROW / DROP**  
(gooien/slaan vallen)

### Andere acties

**SPEAK**  
(praten)

Go dichtbij een personage staan en druk op de A-knop als de tekst SPEAK (praten) in beeld verschijnt. Om met personen te praten die zich op afstand bevinden kun je het L-vizier gebruiken. Zorg dat je alles leest wat een persoon je te vertellen heeft.

**OPEN**  
(openen)

Go voor een deur of kist staan en druk op A als de tekst OPEN verschijnt.

**CHECK**  
(onderzoeken)


Gebruik het commando CHECK (onderzoeken) als je dichtbij een bordje staat of als je iets anders nader wilt bekijken.

**OPMERKING:** tijdens het spel zullen ook andere acties verschijnen. Houd het actie-icoontje in de gaten.

## HET ZWAARD GEBRUIKEN

### B-knop

Je kunt je zwaard op verschillende manieren gebruiken.

Horizontaal zwaaien 

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

Verticaal slaan 

Steken 

Rondzwaaien

Houd  enige tijd ingedrukt en laat dan los.

Nadat je geleerd hebt om magie te gebruiken, wordt de kracht van de rondzwaai bepaald door de tijd dat je de B-knop ingedrukt houdt.

Als je een rondzwaai uitvoert, gebruik je magie. De kracht van de rondzwaai wordt aangegeven door de kleuren van de vlammen die de rondzwaai vergezellen.



Zo voer je een zwakke rondzwaai uit

### Andere acties

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

**Sprongaanval** 

Houd de L-knop ingedrukt en druk op de A-knop terwijl je het zwaard vasthoudt. Aanvallende kracht wordt verdubbeld.

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

**Opszij springen** 

**Je schild gebruiken** 

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

**Rolaanval** 

Druk tijdens het rennen op de A-knop 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.

**Gebruik het L-vizier tijdens een gevecht!**

Een vijand tot doelwit maken heeft 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.

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 omhoog met de C-Stick te drukken.



Navi

Navi



Navi  
icoontje

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

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



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

Spel scherm



Doelwitcursor

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



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



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



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

## Een doelwit kiezen met de L-knop

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

## Het veranderen van de camerahoek



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

## Op afstand met personen praten.



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

## Richten



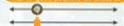
Als je ergens mee wilt schieten, kun je het L-vizier gebruiken om nauwkeurig te richten.

## De camera



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

Als er een doelwit in zicht is



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

## Driehoekskens

Each color has a different meaning.

### Geel

Navi kent de zwakke plek van de vijand.

### Groen

Navi heeft een hint voor je.

### Lichtblauw

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

**OPMERKING:** het is belangrijk om het L-vizier te gebruiken tijdens gevechten (zie pagina 35).

## Spelscherm

### 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.

### Magiemeter

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

### Rupee

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

### B-knop-icoontje

Dit icoontje geeft aan welke actie je nu kunt voeren met de B-knop. Meestal toont dit icoontje een zwaard.

### Actie-Icoontje

Alle acties die je met Link kunt uitvoeren door op de A-knop te drukken verschijnen hier. Als Link bij een persoon staat, zal dit icoontje SPEAK (praten) aangeven. Als hij bij een deur staat, zal het icoontje veranderen in OPEN (zie pagina 33).

### C-Icoontjes

Deze vertegenwoordigen de voorwerpen die je aan de C-Stick hebt toegewezen (pagina 40).

### Plattegrond

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 plattegrond aan of uit door op de vierpuntsdrukoets te drukken.



## Eerstpersoons-perspectief

Als je tijdens het spel de C-Stick omhoog beweegt, bekijk je de omgeving door de ogen van Link (eerstpersoons-perspectief). Vanuit dit spelaanzicht kun je niet bewegen en geen gebruik maken van een voorwerp of het L-vizier. Je kunt wel om je heen kijken door de Control Stick te bewegen. Dit is erg handig om de omgeving te verkennen, bijvoorbeeld als je voor het eerst een kerkert betreedt.

### Spelaanzicht van Link



Borenaanzicht

## Subschermen (als het spel is gepauzeerd)

Als je tijdens een spel op START/PAUSE drukt, verschijnen de **subschermen** in beeld. Er zijn vier verschillende **subschermen** (zoals hieronder weergegeven). Druk op L of R om van scherm naar scherm te gaan. Druk op START/PAUSE om weer terug te gaan naar het spel. Druk in een **subscherm** op de B-knop om je spel op te sloot (zie pagina 51).



**OPMERKING:** lees de aangegeven pagina's voor meer informatie over ieder subscherm.

**OPMERKING:** om verder te gaan naar het volgende scherm kun je ook de cursor op het L- of R-icoontje plaatsen en de Control Stick naar links of rechts bewegen.

Tijdens je avonturen met Link zul je tal van voorwerpen verzamelen. Om een voorwerp te kunnen gebruiken, moet je het eerst toewijzen aan  of  van de C-Stick. Je kunt deze voorwerpen ook gebruiken met Y, Z en X.

## Voorwerpenscherm

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



### Flesje

Dit is het aantal flesjes waarover je beschikt.

### 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 (zie pag. 45).

### Magische pijl

Je kunt deze niet gebruiken als je magieter leeg is.

### Magie

Je kunt drie soorten magie veroveren. Je kunt magie niet gebruiken als de magieter leeg is.

## Het toewijzen aan de C-Stick

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.

Druk tijdens het spel op START/PAUSE om de **subschermen** te openen. Druk vervolgens op L of R om het **voorwerpenscherm** te openen. Gebruik de Control Stick om de cursor op het voorwerp te plaatsen dat je wilt gebruiken en beweeg de C-Stick naar links, omhoog of rechts. Het voorwerp is nu aan de aangegeven richting toegewezen.



Zet de cursor op het gewenste voorwerp



Wijs het toe aan de C-Stick



Het geselecteerde voorwerp verschijnt in de rechterbovenhoek 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 richting met de C-Stick houdt ingedrukt, zoomt de camera in op de katapult. Richt met de Control Stick en laat de C-Stick los om te schieten. Als je het L-vizier gebruikt voordat je schiet, kun je veel nauwkeuriger richten. Als je alleen de C-Stick ingedrukt houdt, kun je richten zonder te schieten. Verzamel DEKU SEEDS om je munitie aan te vullen.



1



2

Als je de C-Stick houdt ingedrukt, zul je niet meteen schieten met je katapult.

Wijs de katapult toe aan



### Boemerang (jonge Link)



Dit projectiel komt weer terug als je het weggooit! Met de boemerang kun je vijanden verdoven of verslaan. Gebruik het L-vizier om nauwkeurig te mikken. Sommige vijanden kunnen alleen worden verslagen met de boemerang.





### Deku Nut

Gooi een DEKU NUT (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' (zie pagina 47).

### Fairy Ocarina

Totdat je de OCARINA OF TIME in handen krijgt, kun je muziek maken met dit instrument.

### 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, anders word je zelf geraakt. Bommen exploderen zo'n vier seconden nadat je er één hebt opgepakt (zie pagina 34).

### 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 (jonge Link)

Plant MAGIC BEANS (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 het L-vizier.



### Fairy Bow (volwassen Link)

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



Fire Arrow  
(vuurpijl)



Ice Arrow  
(ijspijl)



Light Arrow  
(lichtpijl)

2 MP

2 MP

4 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 uittrekbare ketting bevindt zich een haak waarmee je bepaalde objecten kunt vastgrijpen. Je kunt de HOOKSHOT (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 maximale lengte van je ketting vergroten.



### Megaton Hammer (volwassen Link)

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



In Hyrule kun je drie Grote Fee-fonteinen vinden. Bij iedere fontein kun je een andere magische spreuk leren. Na je eerste ontmoeting met een fee, geeft de magiemeter in de linkerbovenhoek aan over hoeveel magie je beschikt. Je kunt alleen magie gebruiken als je genoeg magiepunten 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

8 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 en beschermt hem tegen vijanden. Na korte tijd is deze magie uitgewerkt.

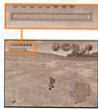
## Aanvullen van de magiemeter

### Magiemeter

Door vijanden te verslaan, of door onder flesjes of bosjes te zoeken, kun je magieflesjes vinden, waarmee je je 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. Het gerucht gaat dat je ergens in Hyrule de lengte van je magiemeter kunt verdubbelen.



Magieflesje



## Leeg flesje

In BOTTLES (flesjes) kun je medicijnen, melk of andere belangrijke dingen bewaren. Je kunt ze op ieder moment gebruiken. Je kunt niet meer dan vier flesjes tegelijk bij je dragen, en ze zijn nergens te koop. Zoek overal en praat met iedereen om ze te vinden. Je zult ze nodig hebben.

## Drankjes

Levensenergie en magie kunnen worden aangevuld met speciale drankjes. Je kunt deze drankjes alleen kopen als je een leeg flesje 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 rechteronderhoek van het **voorwerpenscherm** zijn variabele voorwerpen. Gebruik deze op bepaalde plaatsen of toon ze aan bepaalde personen. Variabele voorwerpen kun je toewijzen aan de C-Stick.

Het MASK (masken) 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 belangstelling voor heeft, en je ontvangt een ander masker. Blijf in maskers handelen, misschien krijg je zo uiteindelijk iets leuks in handen!

## UITRUSTINGSCHEERM

### Hoe je je uitrust met voorwerpen

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

#### De huidige uitrusting van Link

Met een aantal voorwerpen word je automatisch uitrust. Tijdens je avontuur kun je deze voorwerpen vervangen voor verbeterde versies.



Zwaard

Schild

Kleding

Laarzen

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

## ZWAARDEN

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



**Kokiri Sword**  
(Kokiri-zwaard)

Link moet eerst het **KOKIRI SWORD** vinden.



**Master Sword**  
(Meesterzwaard)

Dit legendarische zwaard bevindt zich in de Temple of Time.



**Fighting's Sword**  
(Gevechtszwaard)

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**  
(Deku-schild)

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



**Hylian Shield**  
(Hylian-schild)

De soldaten van Hylio gebruiken dit schild; het is erg sterk.



**Mirror Shield**  
(Spiegelschild)

Het **MIRROR SHIELD** (spiegelschild) reflecteert bepaalde aanvallen.

## KLEREN

Je kunt de **GORON** en **ZORA TUNICS** (kleren) in winkels aanschaffen, maar ze zijn wel erg duur.



**Kokiri Tunic**  
(Kokiri-besleding)

Link draagt deze kleren als het spel begint.



**Goron Tunic**  
(Goron-kleren)

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



**Zora Tunic**  
(Zora-kleren)

Link kan lange tijd onder water blijven met deze kleren.

## LAARZEN

In sommige kerkers moet Link vaak van laarzen wisselen. De **IRON BOOTS** (ijzeren laarzen) en de **HOVER BOOTS** (zweeflaarzen) zijn verborgen in schatkisten.



**Kokiri Boots**  
(Kokiri-laarzen)

Dit schoeisel draagt Link als het spel begint.



**Iron Boots**  
(Ijzeren laarzen)

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



**Hover Boots**  
(Zweeflaarzen)

Loop door de lucht met de zweeflaarzen.

## Statusschem

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

### Speciale voorwerpen

Sommige speciale voorwerpen die je verzameld verschijnen hier.

### Gouden Skulltula's

Hier verschijnt het aantal gouden Skulltula's dat je hebt gevonden (zie pag. 49).

### Melodie van de Ocarina

De melodieën die je hebt geleerd worden hier weergegeven.

### Stukjes hart

Hier wordt het aantal **PIECES OF HEART** (hartstukjes) dat je hebt gevonden weergegeven. Telkens als je vier stukjes hart hebt verzameld, wordt één hart toegevoegd aan je levensenergiemeter.



### Medaillons van de vijanden

Help de zes vijand mannen om de medaillons terug te krijgen. 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 Rijk openen.

### Bladmuziek

De notenbalk van de melodie verschijnt hier.

## De stukjes hart

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 **HEART CONTAINERS** 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 aan te vullen.

## Het effect van de Ocarina

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

### Effect #1

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

### Effect #2

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

## Hoe je een melodie onthoudt

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

## Hoe je een melodie speelt

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



## PLATTEGRONDSCHERM

### De plattegrond

Als je begint is de **plattegrond** leeg. De plattegrond wordt stukje voor stukje geopenbaard terwijl je de verschillende plaatsen in het spel bezoekt.

#### Naam van het gebied

De cursor wijst naar de naam van het gebied.



Als een locatie op de kaart knippergt, dan is het wijp om deze plaats eerst te bezoeken.

#### De positie van Link

Dit is je huidige locatie.

## De kerkerplattegrond

Als je in een kerker de **plattegrond** opent, verschijnt 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 de 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-icoontje geeft aan op welke verdieping Link zich bevindt. Het schedelicoontje geeft de locatie van de eindboos aan. Dit icoontje verschijnt alleen als je beschikt over het kompas.



### Gouden Skulltula

Als je in een kerker of speciale locatie iedere Gouden Skulltula hebt gevonden, wordt dat hier aangegeven op de plattegrond.

### Naam van de kerker

#### Sleutel naar eindboos

#### Kompas

#### Kerkerplattegrond

Als je een plattegrond hebt gevonden, wordt dat hier aangegeven.

#### Vierkant

Schatkisten worden aangegeven door vierkanten.

Kamers die Link reeds heeft betreden worden in blauw aangegeven, de kamer waarin Link zich bevindt zal knipperen, kamers die je nog niet hebt bezocht zijn kleurloos. Het schedelicoontje geeft aan waar de eindboos 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 eindbaas. Versla deze eindbaas om de kerker te voltooien.

## Schatkisten/voorwerpen in kerkers

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



### Kerkerplattegrond

Een kerkerplattegrond 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.



### Sleutel naar de eindbaas

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



### Kompas

Het kompas toont de locatie van alle schatkisten. Het geeft ook aan waar je de eindbaas kunt vinden (d.m.v. een schedelicoontje).

### Aantal kleine sleutels



### De huidige locatie van Link

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

## Kleine sleutels en deuren

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 opengaan als je een bepaalde puzzel oplost of een vijand verslaat.

Kleine sleutels kun je alleen gebruiken in de kerker waar Link ze heeft gevonden.

## Game Over (spel voorbij)

Als Link zich verwondt, neemt zijn levensenergie af. Als alle harten zijn opgebruikt, is je spel voorbij. In zo'n geval verschijnt het scherm dat hier is afgebeeld. Gebruik de Control 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, word je gevraagd of je je vorderingen op wilt slaan. Kies YES (ja) om op te slaan, of NO (nee) om het scherm te verlaten zonder te save.

### 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...

In het veld (jonge Link)  
Buiten een kerker (volwassen Link)  
In een kerker

### Speel je verder vanaf...

Het huis van Link  
De Temple of Time  
De ingang van de kerker

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

## Zelf stoppen met spelen

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

Als je in je spel opslaat wordt ook het aantal harten van je levensenergiemeter bevestigd.

- Om problemen met het opslaan van spelgegevens te voorkomen, moet je de Nintendo GameCube tijdens het opslaan niet uitzetten.

## Treasure

Picks: - Blue Chalk

- Buller's Albatross Island 20

- Puffin 40 in the sky land

- Ashell Island

- Ghost Ship

- Lute's Statue (30)

- Frank's Fortress

Clit or will roof in middle ~~and~~ west

→ Rookery Island Ship Ship

Gedurende een periode van 24 maanden na de datum van koop binnen de Europese Economische Ruimte garandeert Nintendo Benelux B.V. de koper dat dit Nintendo product op het tijdstip van koop vrij zal zijn van gebreken zowel in het materiaal als in de vervaardiging. Daarnaast geldt het volgende:

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

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

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

**Nintendo Benelux B.V.**  
Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein  
Telefoon: 030-60 97166 (tussen 11.00 en 17.00 uur)

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

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

**Nintendo Benelux B.V.**  
Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein  
Telefoon: 030-60 97166 (tussen 11.00 en 17.00 uur)

[0102/NNL/GCN]

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

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

**Nederland:**  
**0909-NINTENDO** (0,45 Euro per min.)  
of  
**0909-0490444** (0,45 Euro per min.)

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

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

[www.nintendo.nl](http://www.nintendo.nl)

Gedurende een periode van 24 maanden na de datum van koop binnen de Europese Economische Ruimte garandeert Nintendo Benelux B.V. de koper dat dit Nintendo product op het tijdstip van koop vrij zal zijn van gebreken zowel in het materiaal als in de vervaardiging. Daarnaast geldt het volgende:

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

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

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

**Nintendo Benelux B.V.**  
Belgium Branch, Frankrijkplei 31 - 33, B - 2000 Antwerpen  
Telefoon: 03 - 224 76 83 (tussen 11.00 en 17.00 uur)

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

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

**Nintendo Benelux B.V.**  
Belgium Branch, Frankrijkplei 31 - 33, B - 2000 Antwerpen  
Telefoon: 03 - 224 76 83 (tussen 11.00 en 17.00 uur)

[0102/NBE-NL/GCN]

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

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

**België:**  
**0900-10 800** (0,45 Euro per min.)

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

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

[www.nintendo.be](http://www.nintendo.be)