

Nintendo

CGB-AZ7P-NEU5

GAME BOY COLOR



INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES

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



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.

Thank you for selecting the THE LEGEND OF ZELDA™: ORACLE OF SEASONS™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu THE LEGEND OF ZELDA™: ORACLE DES SAISONS pour le système de jeu Nintendo® Game Boy™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Then save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de 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.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Por favor lee detenidamente este manual de instrucciones para disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Guarda este manual para futuras consultas.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Sästä vihkonen vastaisuuden varalle.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. / TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO., LTD.
© 2001 NINTENDO.

TRADEMARK REGISTERED IN GERMANY, UNITED KINGDOM, FRANCE AND OTHER EUROPEAN COUNTRIES. /
MARQUE DEPOSEE EN ALLEMAGNE, ROYAUME UNI, FRANCE ET AUTRES PAYS EUROPEENS.



CONTENTS / SOMMAIRE

English	4
Deutsch	28
Français	52
Nederlands	76
Español	100

TABLE DES MATIERES



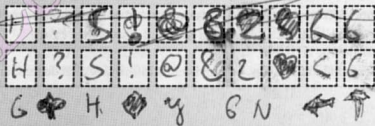
Jeu en Link, enregistrement des secrets!	52
Un nouveau chapitre	53
Manipulations de base	54
Débuter la partie	55
Le système Link	57
Sauvegarder et terminer la partie	58
Ecrans de jeu	59
Actions	61
Objets et anneaux	62
Donjons	67
Cœurs et énergie vitale	70
Compagnons d'aventure	71

THE LEGEND OF ZELDA™: ORACLE DES SAISONS et **THE LEGEND OF ZELDA™: ORACLE DES AGES** forment une quête en deux parties si vous utilisez le système Link. Conservez votre cartouche en lieu sûr après avoir terminé le jeu. Nous vous conseillons de sauvegarder la partie avant le combat final.

JEU EN LINK, ENREGISTREMENT DES SECRETS!

Après avoir terminé **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE DES SAISONS**, vous apprendrez le mot de passe secret qui vous permettra de continuer votre quête en voyageant vers la distante Labrynnia. Inscrivez ce secret ci-dessous et entrez-le dans la cartouche de **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE DES AGES** pour pouvoir continuer votre aventure avec une toute nouvelle quête!

Au cours de votre aventure vous découvrirez des secrets qui vous permettront d'échanger des objets d'un jeu à l'autre, d'augmenter vos pouvoirs ou de trouver des objets particuliers! (Voir chapitre "Le système Link" pour plus de détails.)



UN NOUVEAU CHAPITRE

Un jour, dans le royaume d'Hyrule, une étrange force attira Link dans le château d'Hyrule, où il trouva la Triforce, symbole du pouvoir des héros, témoignage d'anciens dieux.

"Link... Link... Accepte la quête de la Triforce!"

Une lumière aveuglante l'enveloppa et il disparut en un instant.

Quand Link se réveilla, il était dans une forêt bien étrange qu'il ne connaissait pas. Sonné, il regarda autour de lui ce paysage tout nouveau. Une douce musique parvenait à ses oreilles ainsi que l'écho d'une magnifique voix résonnant à travers les bois. Link se dirigea vers ces sons agréables et se trouva nez à nez avec une troupe de troubadours. Il fut tout de suite très impressionné par la beauté d'une jeune femme qui dansait en décrivant des courbes élégantes et raffinées. Quand cette fille remarqua la présence de Link, elle lui sourit.

"Bienvenue en Holodrum. Je suis Din, la danseuse," dit-elle avec entrain. "Veux-tu danser avec moi? Ne sois pas timide. C'est plus amusant de danser à deux." Elle lui prit la main et il commença à danser timidement.

Malheureusement, ce moment de bonheur ne dura pas. Le ciel s'assombrit soudainement et le tonnerre commença à rouler dans les sombres nuages, portant avec lui l'écho d'une voix maléficiente.

"Je t'ai enfin trouvé, Din! Tu ne pourras m'échapper plus longtemps en te déguisant en danseuse! Je suis Onox, Général des Ténèbres! Apparaît devant moi, Oracle des Saisons!"

Une gigantesque tornade apparut et enveloppa Din, l'emportant vers un funeste destin.

"Aide-moi, Link!" cria-t-elle.

Link fut repoussé par la tornade, sa force ne pouvant rivaliser avec la puissance du vent. En un instant tragique, Din disparut...

C'est alors que des chose étranges survinrent dans le royaume.

Quand Onox kidnappa Din, l'Oracle des Saisons, le pays d'Holodrum fut plongé dans le chaos. Les saisons étaient en désordre, la nature était comme folle. La vie commençait à s'échapper de cet endroit magnifique.

C'est ainsi qu'Onox accomplit son plan. Il voulait détruire Holodrum en semant la discorde et la décrépitude. Le monde serait bientôt plongé dans les plus noires des ténèbres. Link sera-t-il capable de sauver Din des mains d'Onox le diabolique, le maléfique Général des Ténèbres?

Voici la quête de Link, le Héros de la Triforce.

MANIPULATIONS DE BASE

Manette +

DEPLACEMENT DU PERSONNAGE

Appuyez sur la Manette + pour vous déplacer dans 8 directions différentes. Vous pouvez également monter ou descendre les escaliers et parfois même en sauter. La Manette + déplace également le curseur (voir chapitre "Actions").

Boutons A et B

UTILISER LES OBJETS / PARLER / CONFIRMER LES SÉLECTIONS (BOUTON A SEULEMENT)

Vous pouvez assigner différents objets aux Boutons A et B. Vous pouvez aussi parler aux habitants ou explorer des endroits avec A. Appuyez sur A ou B pour lire la suite d'un long message. Appuyez sur A pour confirmer un choix.

SELECT

CONSULTER LA CARTE

Appuyez sur SELECT pour voir la carte de Holodrum en entier (qui n'indique que les lieux où vous êtes allé). Vous pouvez consulter le nom des lieux que vous avez visités et votre position actuelle. Appuyez sur SELECT pour voir la carte du donjon où vous vous trouvez.

START

CONSULTER LES SOUS-ÉCRANS

Utilisez les sous-écrans pour attribuer des objets aux Boutons A et B, voir vos objets et pour consulter votre statut de quête. Les trois sous-écrans sont l'Ecran de statut de quête, l'Ecran d'objets et l'Ecran des essences. Appuyez sur SELECT pour passer d'un écran à un autre.

QUITTER LA PARTIE

Pour quitter votre partie, ouvrez l'Ecran de sauvegarde. Choisissez SAUVER sur l'Ecran des essences pour accéder à l'Ecran de sauvegarde (voir chapitre "Sauvegarder et terminer la partie"). Vous pouvez aussi réinitialiser votre partie en appuyant simultanément sur A, B, START et SELECT.

DEBUTER LA PARTIE

Choisir un fichier

Appuyez sur **START** pendant l'intro cinématique pour accéder à l'**Ecran-titre**. Appuyez sur **START** à nouveau pour accéder à l'**Ecran de sélection de langue**. Choisissez une langue et appuyez sur **A** pour afficher l'**Ecran de sélection de fichier**. La langue choisie sera appliquée à toute nouvelle partie ou toute partie déjà commencée. Si vous désirez changer la langue à nouveau, appuyez sur **B** dans l'**Ecran de sélection de fichier**. Choisissez un fichier vierge pour commencer une nouvelle partie (voir l'article suivant) et choisissez aussi la vitesse de défilement des messages. La partie reprendra à partir du dernier bâtiment ou donjon visité.



Entrez votre nom

Pour commencer une nouvelle partie, choisissez un fichier vide et appuyez sur **START** ou **A**. Choisissez ensuite **NOUVELLE PARTIE** et appuyez à nouveau sur **A** pour faire apparaître l'**Ecran de nom**. Inscrivez un nom de 5 lettres maximum. Utilisez la Manette **+** pour déplacer le curseur et appuyez sur **A** pour valider chaque lettre. Appuyez sur **B** si vous désirez effacer la dernière lettre entrée. Après cela, sélectionnez **OK** pour créer un nouveau fichier.



Après avoir entré votre nom, choisissez ce nouveau fichier pour jouer.

Vitesse de défilement des messages

Après avoir choisi un fichier, vous devez choisir la vitesse de défilement des messages. Elle varie de 1 (LENTE) à 5 (RAPIDE). Vous pouvez modifier la vitesse à n'importe quel moment à partir de l'**Ecran de sélection de fichier**.



L'Ecran de sélection de fichier indique également combien de vies vous avez utilisé.

Copie de fichiers

Vous pouvez copier les données d'un fichier vers un autre fichier. Choisissez **COPIER** sur l'**Ecran de sélection de fichier** et appuyez sur **START** ou sur **A**. Lorsque l'**Ecran de copie de fichier** apparaît, choisissez le fichier à copier, l'emplacement où le copier, appuyez sur **A** et sélectionnez **COPIER** (vous pouvez aussi choisir **QUITTER** à ce moment pour annuler).

Si vous copiez un fichier sur un autre, les données du deuxième fichier seront effacées!



Effacer des fichiers

Pour effacer des fichiers existants, choisissez **EFFACER** sur l'**Ecran de sélection de fichier** et appuyez sur **START** ou sur **A**. Sur l'écran suivant, choisissez le fichier à effacer et appuyez sur **A**. Sélectionnez ensuite **EFFACER** pour effacer toutes les données du fichier. Vous pouvez aussi choisir **QUITTER** à ce moment pour annuler. Si vous voulez commencer une nouvelle partie et que les trois fichiers sont occupés, vous devez en effacer un.



Les données effacées ne peuvent JAMAIS être récupérées!



LE SYSTEME LINK

Vous pouvez jouer à **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE DES SAISONS** et **ORACLE DES AGES** comme deux jeux distincts, mais en reliant les deux aventures, vous pourrez les jouer comme une seule quête.

Au fur et à mesure de votre progression, vous apprendrez de nombreux mots de passes (ou secrets), qui pourront servir à lier les deux jeux. Ces secrets forment le système Link.

▶ Commencer une partie en link

Pour jouer ce jeu comme la suite de **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE DES AGES**, choisissez un fichier vide sur l'Ecran de sélection de fichier, puis choisissez **SECRETS** ou **GAME LINK** (jeu en Link).

Lorsque vous débutez une partie en link, vous ne pouvez choisir de fichier occupé.



▶ SECRETS

Après avoir choisi **SECRETS**, entrez le mot de passe obtenu après avoir terminé **ORACLE DES AGES**. Vous pouvez consulter vos secrets dans le **HALL DES SECRETS** du jeu terminé.

▶ GAME LINK (Jeu en Link)

Deux Game Boy™ sont nécessaires, ainsi qu'un jeu **ORACLE DES AGES** terminé et un jeu **ORACLE DES SAISONS**. Insérez les jeux dans les consoles et connectez les Game Boy Color à l'aide d'un câble Universal Game Link™. Allumez-les et choisissez **GAME LINK** dans **ORACLE DES SAISONS**.

Choisissez ensuite dans la liste des fichiers **ORACLE DES AGES** la partie que vous voulez continuer. Ne débranchez pas le câble avant que le fichier transféré n'apparaisse dans la liste des fichiers, vous risqueriez de perdre des données enregistrées.



N'appuyez sur aucun bouton du Game Boy quand **ORACLE DES AGES** y est inséré!

La condition pour jouer en Link est d'avoir terminé ORACLE DES AGES.

Il vous faut deux Game Boy Color et un câble Universal Game Link pour connecter vos parties avec le Link.



Utiliser les secrets

Vous apprendrez de nombreux mots de passe -ou secrets- lorsque vous progresserez dans un jeu en Link. En plus des secrets obtenus en voyageant vers une autre contrée, vous apprendrez des secrets en améliorant des objets, en apportant des anneaux d'une région vers Holodrum ou en emmenant des anneaux vers un autre pays.

SAUVEGARDER ET TERMINER LA PARTIE

Sauvegardez bien votre partie à partir de l'**Ecran de sauvegarde** avant de quitter la partie! Sélectionnez **SAUVER** sur l'**Ecran des essences** pour accéder à l'**Ecran de sauvegarde**, ou appuyez sur **START** ou **SELECT** en même temps. Les options disponibles sur l'**Ecran de sauvegarde** sont les suivantes:

CONTINUER Continuer à jouer sans sauvegarder. Choisissez cette option quand vous ne désirez pas sauvegarder. Pour recommencer à la dernière sauvegarde, éteignez la console et recommencez à partir de l'**Ecran de sélection de fichier**.

SAUV. ET CONT. Continuer la partie après avoir sauvegardé votre progression (objets et quarts de cœurs inclus).

SAUV. ET QUIT Sauvegarder votre progression (objets et quarts de cœurs inclus) et arrêter la partie. La petite cinématique d'introduction apparaîtra. Vous pourrez continuer la partie à partir du dernier donjon ou de la dernière maison visitée.

Même si vous n'avez plus de vie (cœurs), vous pouvez toujours sauvegarder votre partie.

ECRANS DE JEU

L'Ecran principal

Objets sélectionnés

Les objets sélectionnés sont affichés ici. Appuyez sur B pour utiliser l'objet de gauche et sur A pour l'objet de droite.

Jauge d'énergie

Votre énergie vitale est représentée par des cœurs. Votre jauge décroît quand vous subissez des dégâts. Quand votre énergie est totalement épuisée, votre partie prend fin.

Joueur

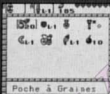
Déplacez Link au long de sa quête.

Rubis (argent)

Le nombre de Rubis que vous possédez est indiqué ici. Le maximum est 999.

Les sous-écrans

Ecran d'objets



Les objets que vous utilisez en appuyant sur A et B sont indiqués ici (c'est également là que vous associez les objets aux boutons A et B). Quand vous trouvez un objet, il sera ajouté ici.

Ecran de statut de quête



Cet écran indique les objets (comme les Palmes Zora ou les Potions Magiques) qui peuvent être utilisés automatiquement. Il indique aussi les anneaux que vous possédez et que vous portez.

Ecran des essences



Les Essences de la Nature que vous aurez trouvées seront affichées ici. C'est à partir de cet écran que vous pourrez sauvegarder votre partie et consulter votre nombre de quarts de cœur.

Appuyez sur SELECT

Appuyez sur START sur n'importe quel sous-écran pour revenir à l'Ecran principal.

Ecran de carte du monde



Utilisez l'Ecran de carte du monde pour consulter votre position actuelle, voir la carte du monde ou vérifier une destination.

Cet écran est également utilisé pour le warping.

Les donjons et les noms de lieux ne sont indiqués que si vous les avez visités avant. Déplacez le curseur avec la Manette **+** et appuyez sur **A** pour afficher le nom de l'endroit (appuyez sur **B** pour masquer le nom). Les icônes ci-dessous s'afficheront lorsque vous positionnerez votre curseur sur les arbres mystiques, échoppes, donjons et autres endroits importants. Utilisez-les comme référence pour vous aider dans votre quête.

• Appuyez sur **SELECT** ou sur **B** pour revenir à l'Ecran principal.

DONJONS ET CAVERNES



Cette icône indique les donjons et cavernes où sont cachées les ESSENCES DE LA NATURE.

MAISONS ET ECHOPPES



Cette icône indique les endroits à forte concentration de population (villages, villes). Ces endroits sont forcément à visiter!

PORTAILS VERS UNE TERRE LOINTAINE



Cette icône indique un passage vers un monde autre qu'Holodrum. Qu'est-ce qui se cache derrière ces portails?

ARBRES MYSTIQUES

Ces arbres donnent des GRAINES MYSTERES et servent de points de passages quand vous utilisez des GRAINES VENT. L'icône change suivant le type de graines produit par l'arbre.



ACTIONS

Actions de base

Vous n'avez pas besoin d'objets pour accomplir les six actions ci-dessous.

MARCHER

Appuyez sur la Manette **+** pour marcher dans l'une des huit directions.

PARLER / CHERCHER

Approchez-vous d'un personnage et appuyez sur A pour lui parler. Procédez de même pour lire les pancartes et examiner les endroits étranges.

OUVRIR LES COFFRES

Tenez-vous devant un coffre et appuyez sur A pour l'ouvrir.

POUSSER

Tenez-vous devant un objet lourd comme un roc ou une statue et dirigez la Manette **+** dans la direction vers laquelle vous souhaitez déplacer l'objet. Essayez avec plein d'objets différents.

SAUTER VERS LE BAS

Il est possible de sauter des rebords et autres corniches, tant qu'il n'y a pas d'obstacle. Dirigez la Manette **+** dans la direction où vous souhaitez sauter.

MONTER ET DESCENDRE

Appuyez sur **↑** ou **↓** pour monter ou descendre les escaliers ou les lierres grimpants.

Utiliser des objets

Vous ne pouvez accomplir les actions suivantes sans objets particuliers.

Lorsque vous devez presser un bouton pour utiliser un objet, le bouton en question est celui auquel vous avez associé l'objet (Bouton A ou B). Certaines actions ne peuvent pas être accomplies dans certaines conditions.

COUP D'ÉPÉE

Appuyez sur le bouton pour mettre un coup d'épée. Si vous maintenez le bouton enfoncé, vous pourrez vous déplacer l'épée sortie en faisant face à la même direction. Chargez la puissance dans votre épée en gardant le bouton enfoncé. Après quelques secondes, relâchez le bouton pour déclencher une attaque cyclone. Cette attaque spéciale inflige plus de dégâts.





DEFENSE AU BOUCLIER

Appuyez sur le bouton pour lever votre bouclier afin de bloquer les attaques ennemies. Selon le bouclier que vous utilisez, vous pourrez ou ne pourrez pas bloquer certaines attaques.

PLUME DE ROC / CAPE ROC: SAUT



Appuyez sur le bouton pour sauter par-dessus un gouffre ou pour esquiver une attaque ennemie. Si vous sautez en utilisant les GRAINES PEGASE, vous sauterez beaucoup plus loin que prévu.

BRACELET DE FORCE: SOULEVER ET LANCER

Faites face à un objet (touffe d'herbe ou jarre) et maintenez le bouton enfoncé. Appuyez sur la Manette + dans la direction opposée à celle à laquelle vous faites face pour soulever l'objet. Appuyez sur la Manette + dans la direction vers laquelle vous souhaitez lancer l'objet et pressez le bouton une deuxième fois. Vous pouvez blesser les ennemis en faisant cela.

GRAINES PEGASE: COURSE

Dirigez Link avec la Manette + dans l'une des huit directions différentes tant que dure l'effet des GRAINES PEGASE.

PALMES ZORA: NAGER ET PLONGER



Appuyez sur la Manette + pour nager et sur B pour plonger. En appuyant sur A de façon répétée, vous nagerez plus vite.

OBJETS ET ANNEAUX

Objets sélectionnés

Appuyez sur A ou B pour sélectionner un objet et l'utiliser. Au début de votre quête, vous ne posséderez pas d'objet. Votre inventaire se remplira au fur et à mesure de votre progression.

Les objets sélectionnés peuvent être changés sur le sous-écran. Utilisez la Manette + pour déplacer le curseur sur un objet. Appuyez sur A ou B pour assigner cet objet aux Boutons A ou B. Certains objets, comme le LANCE-GRAINES, ne peuvent être utilisés qu'un nombre de fois limité, indiqué près de l'objet. Il existe différents niveaux de puissance pour une épée et un bouclier etc., indiqué près de l'objet.

EPEE



C'est votre arme principale. Utilisez-la pour attaquer vos ennemis et couper l'herbe. On dit qu'une épée très puissante et une épée spéciale sont cachées quelque part.

POCHE A GRAINES



Cet objet sert à transporter vos Graines Mystiques. Associez l'objet à A ou B pour utiliser les graines.

PLUME ROC



Cette plume rend votre corps plus léger et vous permet de faire de grands sauts par dessus le vide et les attaques ennemies.

ECU



Servez-vous-en pour vous défendre contre les attaques ennemies. Certains ennemis ne peuvent être battus qu'avec un bouclier. Quand vous aurez trouvé un bouclier plus puissant, vous pourrez vous défendre contre plus d'attaques.

BOOMERANG



Le Boomerang revient dans votre main lorsque vous le lancez. Il sert également à récupérer Rubis, cœurs, etc. à distance. Pratique!

LANCE-GRAINES



Utilisez cette arme pour lancer vos Graines Mystiques à distance. Tirer différentes graines produira différents effets. Si vous n'avez pas de graines, vous ne pouvez pas tirer.

SCEPTRE DES SAISONS



Il faudra obtenir tous les pouvoirs des saisons pour utiliser ce sceptre et invoquer une saison. Placez-vous sur une souche et agitez le sceptre pour changer de saison.

BRACELET DE FORCE



Ce bracelet augmente votre force et vous permet de soulever des blocs de roche, des jarres de terre et des touffes d'herbe, et de les lancer.

MAGNETO-GANTS



Ces gants peuvent attirer des objets en métal ou les repousser. Ils peuvent certainement servir à autre chose.

PELLE



Elle sert à creuser des trous ou à déblayer la neige. En creusant, vous pourrez trouver des trésors, alors creusez!

BOMBES



Les bombes peuvent endommager des ennemis ou ouvrir des brèches dans les murs fissurés. Appuyez sur le bouton pour tenir une bombe et appuyez à nouveau en donnant une direction à la Manette + pour la lancer.

FLûTE



Jouez de la flûte pour appeler un ami à la rescousse. Cependant, s'il est trop loin, il se peut qu'il ne vienne pas.

Graines Mystiques

Un écran pour la sélection des Graines Mystiques apparaîtra chaque fois que vous assignerez la Poche à Graines ou le Lance-Graines à un bouton.

GRAINES BRAISES



Des flammes s'échappent de ces graines étranges lorsqu'elles sont ouvertes. Utilisez-les quand vous voulez allumer un feu.

GRAINES MYSTÈRES



On ne sait jamais ce qu'elles renferment. On dit que placer une Graine Mystère sur un objet particulier vous donnera des indices sur la suite de votre quête.

GRAINES PARFUM



Ces graines dégagent une odeur qui distrairait certains monstres et ennemis. Cependant, tous ne seront pas affectés.

GRAINE PEGASE



Ecrasez une Graine Pégase sur vous pour vous déplacer plus vite. Si vous en lancez une sur un ennemi, il sera paralysé!

GRAINES VENT



Ces graines produisent des mini-tornades quand elles sont ouvertes. Ces tornades vous transportent à n'importe quel Arbre Mystique que vous avez trouvé. Si vous tirez une de ces graines sur un ennemi, il sera projeté loin, très loin.



Le Sceptre et les Esprits des Saisons

Le Sceptre des Saisons renferme une partie du pouvoir de l'Oracle des Saisons. Vous pourrez contrôler les pouvoirs des Saisons en recevant une bénédiction par les Esprit des Saisons qui vivent quelque part en Holodrum. Vous devez toujours vous placer sur une souche pour utiliser les pouvoirs du Sceptre.

PRINTEMPS



C'est la saison où la neige fond et les fleurs apparaissent. Les bourgeons sont parfois aussi durs que la pierre avant leur éclosion.

ETE



En été, les lacs sont asséchés sous le soleil brûlant. Quelques plantes, comme les lianes, poussent très bien en cette saison.

AUTOMNE



En cette saison, les feuilles mortes tombent sur le sol. Vous pouvez même trouver des champignons durs comme pierre le reste de l'année.

HIVER



Il neige en hiver, et beaucoup. Les lacs et les rivières sont gelés. En hiver certains arbres n'ont plus de feuilles.

Autres objets

Les objets ci-dessous sont différents des objets à assigner. Vous les utiliserez automatiquement dès que vous en aurez besoin.

PALMES DE ZORA



Elles vous servent à nager. Utilisez la Manette + pour vous déplacer et le Bouton B pour plonger. Appuyez rapidement sur A pour nager plus vite.

POTION MAGIQUE



Si vous possédez une Potion Magique quand votre niveau d'énergie atteint zéro, vous récupérerez toute votre vie. Ces potions sont à usage unique et vous ne pouvez en porter qu'une à la fois.

JOYAUX



Les bijoux sont d'anciens trésors. On raconte que quelque chose se passera quand ces quatre bijoux seront réunis.

COCOTTEDEX



Cet ouvrage contient toutes les informations sur les cocottes. Il paraît qu'un biologiste qui vit dans le village en a un...

▶ Anneaux

Les anneaux fabriqués à partir de Graines Mystiques possèdent des pouvoirs spéciaux aux effets divers et variés. On peut les trouver partout, mais certains sont extrêmement rares.

▶ Evaluation d'anneaux

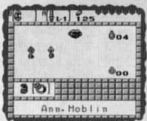
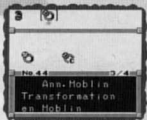
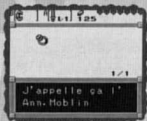
Lorsque vous trouverez un anneau, vous ne connaîtrez pas sa nature avant de l'avoir porté chez Vasu, le joaillier, qui pourra l'évaluer. Un anneau doit être évalué avant de pouvoir être porté.

▶ Boîte à Anneaux

Les anneaux se transportent dans une Boîte à Anneaux. Pour mettre des anneaux dans une boîte, allez parler à Vasu et choisissez LISTE pour voir la liste de tous vos anneaux. Choisissez l'anneau que vous désirez mettre dans la boîte et appuyez sur A.

▶ Porter des anneaux

Les pouvoirs d'un anneau ne fonctionnent que quand l'anneau est porté. Choisissez l'anneau à porter sur l'Ecran de statut de quête.



DONJONS

Dans les donjons de Holodrum, vous rencontrez de puissants monstres et des pièges compliqués qui rendront votre quête plus ardue. Soyez extrêmement attentif dans les donjons! Vous devrez en explorer beaucoup pour trouver toutes les Essences de la Nature.

Dans les donjons, votre indicateur de Rubis devient un indicateur de clé qui affiche votre nombre de clés.



COFFRES AU TRESOR



Vous trouverez de nombreux coffres renfermant des Rubis, des objets, des quarts de cœur et bien d'autres choses. Certains sont faciles à trouver, mais d'autres sont la récompense de puzzles et d'énigmes difficiles à résoudre.

Objets de donjons

Les objets listés ci-dessous ne peuvent être utilisés que dans le donjon où vous les avez trouvés. Vous pouvez consulter les objets de donjon découverts sur l'écran de carte du donjon.

CARTE DU DONJON



Cette carte indique la disposition des salles du donjon. Les salles noires sont celles que vous n'avez pas encore visitées.

BOLISOLE



Cet objet vous indique où sont cachés les coffres et où se cache le boss du donjon. Vous entendrez également un petit bruit quand vous pénétrez dans une pièce avec un coffre fermé.

CLES ET CLES DE BOSS



La clé du boss sera absolument nécessaire pour pénétrer dans son antre. Les autres clés sont à usage unique et servent à ouvrir des portes verrouillées ou des blocs.

Consulter la carte du donjon

La carte du donjon apparaît quand vous ouvrez l'Écran de carte dans un donjon. Les pièces éclairées sont celles déjà explorées. La carte affiche les contours de tout le donjon, les objets de donjon et votre position actuelle.

Nom du donjon
et niveau

Votre étage actuel

Flèche

Salle du boss

Objets de donjon

Plan

La carte du donjon
indique la disposition des
salles du donjon.

La salle du boss et les
coffres n'apparaissent que si vous
possédez la boussole.

Salles éclairées

Ce sont les salles visitées.

Votre position

Salle du boss

Coffres

Indique les salles possédant un
coffre que vous n'avez pas ouvert.

Salles sombres

Ce sont les salles inexplorées.

Flèche

Indique s'il y a plusieurs niveaux.

▶ Essences de la Nature

Huit Essences de la Nature possédant des pouvoirs spéciaux sont dispersées à travers Holodrum. Il y a une essence dans chaque donjon. Utilisez votre puissance, votre sagesse et votre courage pour toutes les retrouver.



La récupération des huit Essences de la Nature déclenchera un évènement important.

▶ Trucs pour les donjons

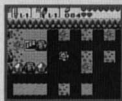
MURS FISSURES

Utilisez des bombes pour ouvrir un passage dans les murs fissurés. Certains murs ne sont pas fissurés et peuvent néanmoins être démolis avec des bombes.



FOSSES

Si vous tombez dans le vide, vous perdrez de l'énergie et vous réapparaîtrez à l'entrée de la salle. Certaines fosses ne sont pas sans fond. Vous vous retrouverez parfois à l'étage inférieur en tombant dans une fosse.



Il existe beaucoup d'autres trucs dans les donjons. Si vous voyez quelque chose de suspect, essayez tout ce que vous pouvez!

CŒURS ET ENERGIE VITALE

Jauge d'énergie vitale

Si votre jauge d'énergie baisse, vous pouvez la régénérer en ramassant des cœurs. Vous pouvez en acheter en boutique, en trouver en tuant un ennemi, en creusant, en cassant un pot, etc. Si vous attrapez une petite fée, elle vous remplira six cœurs. Les Grandes Fées dans les fontaines féeriques vous guériront entièrement.

CŒURS ET QUARTS DE CŒUR

Vous débutez l'aventure avec trois cœurs. Pour augmenter votre niveau d'énergie maximal, vous devez trouver des quarts de cœurs, qui, assemblés, formeront un nouveau cœur qui s'ajoutera à votre jauge.



Quart
de cœur



Cœur



Potions magiques

Si vous possédez une potion magique, votre niveau de vie sera complètement régénéré s'il tombe à zéro.

Ces objets précieux sont à usage unique et transportables un par un.

Il paraîtrait qu'une sorcière en fabriquerait et en vendrait quelque part.



COMPAGNONS D'AVENTURE

Vous rencontrerez plusieurs amis dans vos voyages. Chacun possède des capacités spéciales qui vous aideront dans votre quête.

RICKY

Il vous transportera dans sa poche en sautant partout. Son poing est dévastateur.



DIMITRI

Son truc à lui, c'est la natation. Il nage partout et peut même remonter les cascades. Vous pouvez utiliser le bracelet de force pour trimbaler Dimitri.



MOOSH

Il peut voler avec vous sur son dos. Il peut aussi heurter le sol avec force, endommageant les ennemis proches.



Jouez de la flûte quand vous avez besoin de l'aide de l'un de ces amis. Il arrivera aussi vite que possible, sauf s'il ne peut vous entendre.

Vous ne pourrez obtenir qu'une seule flûte. Celle que vous obtiendrez dépendra de la façon dont se déroule votre aventure.

Vous rencontrez vos amis à nouveau si vous finissez ORACLE DES SAISONS et utilisez le mot de passe pour continuer votre quête dans ORACLE DES AGES.

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 dans 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'Aumône
Tel: 08 92 68 77 55 (2,21 FTTG/0,337 EURO par minute)

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

3. 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 Nintendo⁶⁴, Game Boy Color, les jeux, les news, les previews, pour faire partie du club Nintendo online, visitez le site web officiel de Nintendo France à l'adresse suivante:

www.nintendo.fr

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE CENTRE D'APPEL

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

au 08 92 68 77 55*

Ou par Minitel au 3615 NINTENDO*

Ou écrivez à Nintendo France

**Service Consommateurs – 1, Rue de la Croix des Maheux
95031 Cergy Pontoise CEDEX.**

* 2,21 FTTC/0,337 EURO par minute

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Benelux B.V. ("NINTENDO") en tant que principal (distributeur pour le Bénélux) garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que ce produit Nintendo ("produit") ne comporte aucun défaut de matériau 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, Nintendo Benelux B.V. soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, le produit. En cas de problème technique, consultez notre assistance technique (numéro de téléphone ci-dessous). Si notre technicien ne peut pas résoudre votre problème par téléphone, il vous conseillera de retourner le produit à votre revendeur Nintendo, ou bien de l'expédier en recommandé et port payé, accompagné d'un double de votre facture d'achat à Nintendo Benelux B.V. Belgium Branch en tant que mandataire/coordonateur:

Nintendo Benelux B.V.
c/o Belgium Branch
Frankrijklei 31 – 33
B-2000 Anvers
Belgique
Tél. 03/2247683

Les produits retournés sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de Nintendo Benelux B.V., soit réparés soit remplacés à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Nintendo Benelux B.V. fournira au client un produit réparé qui n'est pas forcément le même exemplaire mis en réparation par le client.

Pour connaître le montant dû, vous pouvez consulter nos services entre 10.00 et 17.00 heures au: 03-2247683.

La réparation ou le remplacement du produit ne sera effectué qu'après réception du montant concerné sur notre compte bancaire.

Cette garantie ne jouera pas si le produit a été endommagé par négligence, accident, usage abusif ou s'il a été modifié après acquisition.

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO? APPELLE LE NINTENDO HELPDESK!

Aussi géant soit un jeu, c'est tout de suite un peu moins drôle quand tu te retrouves bloqué. Pour t'éviter ce genre de mésaventure il n'y a qu'une chose à faire: appelle le Nintendo Helpdesk!

Belgique:
0900-10800 (18 BEF/0,45 Euro par min.)

Des astuces et des informations sur les principaux jeux, 24h/24h via un répondeur et la possibilité de parler avec un spécialiste du lundi au vendredi de 10.00 à 18.00 heures.

TRAGE HIER DIE GEHEIMNISSE EIN, DIE DU GEFUNDEN HAST!

SCHRIJF HIER DE GEHEIMEN OP DIE JE HEBT GEVONDEN!

¡INTRODUCE AQUÍ TUS SECRETOS!

Le Vieux Manuel

Deutschland:

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, <http://www.nintendo.de>

Österreich:

Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

Schweiz/Suisse:

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

UK and Ireland:

Nintendo UK
3000 Hillswood Drive, Chertsey, Surrey KT16 0RS, UK

France:

Nintendo France SARL
1, Rue de la Croix des Maheux, 95031 Cergy Pontoise, www.nintendo.fr

Nederland:

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

Belgium, Luxembourg:

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

España:

Nintendo España, S.A.
C/Azalea, 1-Edificio D, Miniparc 1-EL Soto de la Moraleja,
28109 Alcobendas (Madrid), <http://www.nintendo.es>

Scandinavia:

Bergala AB

Box 10204, Marios gata 21, 434 23 Kungsbacka, Sweden

Nintendo®

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE