

Wii™

THE LEGEND OF **ZELDA**™ Twilight Princess



MODE D'EMPLOI

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 des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Merci d'avoir choisi le disque THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS™ pour votre console Wii™.

AVERTISSEMENT : veuillez vous reporter au livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé fourni avec ce produit avant de vous servir de votre console Nintendo®, disque ou accessoire. Ce document contient d'importantes directives de sécurité.

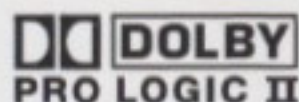
Veuillez lire ce mode d'emploi attentivement pour profiter pleinement de votre nouveau jeu. Il contient aussi d'importantes informations concernant la garantie et le service consommateurs. Conservez-le, il vous sera toujours utile.



INFORMATIONS JURIDIQUES IMPORTANTES

CE JEU NINTENDO N'EST PAS DESTINÉ À ÊTRE UTILISÉ AVEC UN DISPOSITIF ILLÉGAL. L'UTILISATION D'UN TEL DISPOSITIF ANNULERA LA GARANTIE DU PRODUIT NINTENDO. LA COPIE DES JEUX NINTENDO EST ILLÉGALE ET STRICTEMENT INTERDITE PAR LES LOIS NATIONALES ET INTERNATIONALES SUR LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE.

CE JEU EST COMPATIBLE DOLBY PRO LOGIC II. AFIN DE PLEINEMENT EXPLOITER LES EFFETS SONORES DES JEUX AYANT LE LOGO DOLBY PRO LOGIC II, VOUS AUREZ BESOIN D'UN RÉCEPTEUR DOLBY PRO LOGIC II, DOLBY PRO LOGIC OU DOLBY PRO LOGIC IIx. CES RÉCEPTEURS SONT VENDUS SÉPARÉMENT.



© 2006 NINTENDO.

TM, ® ET LE LOGO Wii SONT DES MARQUES DE NINTENDO. TOUS DROITS, Y COMPRIS LES COPYRIGHTS DU JEU, SCÉNARIO, MUSIQUE ET PROGRAMME, RÉSERVÉS PAR NINTENDO.

DOLBY, PRO LOGIC, ET LE SYMBOLE DOUBLE-D SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE DOLBY LABORATORIES. FABRIQUÉ SOUS LICENSE DE DOLBY LABORATORIES.

© 2006 NINTENDO.



Sommaire

Prologue	4
Commandes	6
Commencer à jouer	8
Ecrans de jeu	11
Ecran de quête	16

Mouvements de L��nk ..	18
Objets	26
Indices	30
P��che au lancer	34
Cr��dits	36

Prologue

Niché au cœur d'idylliques pâturages, à la pointe sud du royaume d'Hyrule, se trouve le village de Toal. La vie y est principalement tournée vers l'élevage de chèvres. Parmi les bergers, il y a le meilleur cavalier du village, un jeune homme qui rêve d'en devenir un jour le chef. Ce jeune homme s'appelle Link...



Link a gagné le respect des autres habitants et est considéré comme un leader par les enfants du village. En plus de ses tâches de berger, il prend des leçons d'escrime auprès de Moï, le maître d'armes du village, et est devenu très apprécié des enfants en leur montrant les techniques qu'il a

appries. Mais un jour, lors d'une de ses démonstrations, un singe fait soudain son apparition. « Hé ! C'est le singe qui n'arrête pas de jouer des tours aux villageois ! Attrapons-le ! » crient les enfants en se lançant à la poursuite du quadrumane. Link pénètre alors à son tour dans la forêt à la suite des enfants. Là, il se voit contraint d'affronter de multiples monstres dans sa quête pour libérer l'un des enfants, retenu prisonnier dans une cage avec le singe.

Pourtant, la forêt avait toujours été un endroit sûr...



Le jour suivant est très important pour Link. Sur les recommandations de Moï, le chef du village lui a donné pour mission d'aller remettre un cadeau au Château d'Hyrule, et c'est aujourd'hui qu'il doit se mettre en route. Mais alors que Link revient de son travail à la bergerie, Epona, sa jument, se blesse. Cette blessure provoque la colère d'Iria, l'amie d'enfance de Link. Furieuse, elle emmène Epona avec elle. Iria soigne bientôt la blessure d'Epona à la source de l'Esprit, mais sa colère ne diminue pas malgré tous les efforts de Link pour la calmer.

Colin, un jeune garçon qui idolâtre Link, intervient et explique à Iria les événements de la veille. Quand elle entend ce récit, sa colère disparaît... « Reste prudent et fais attention à toi, d'accord? Reviens sain et sauf, » dit Iria, montrant ainsi ses véritables sentiments à l'égard de Link.

Mais à ce moment-là...

Des monstres chevauchant de gigantesques sangliers font violemment irruption et se ruent sur Link et ses compagnons !

Pris par surprise par cet assaut et désarmé, Link est assommé par l'un des monstres. Quand il revient à lui, il réalise que les monstres ont disparu...

... et qu'ils ont emmené avec eux Colin et Iria...



Commandes

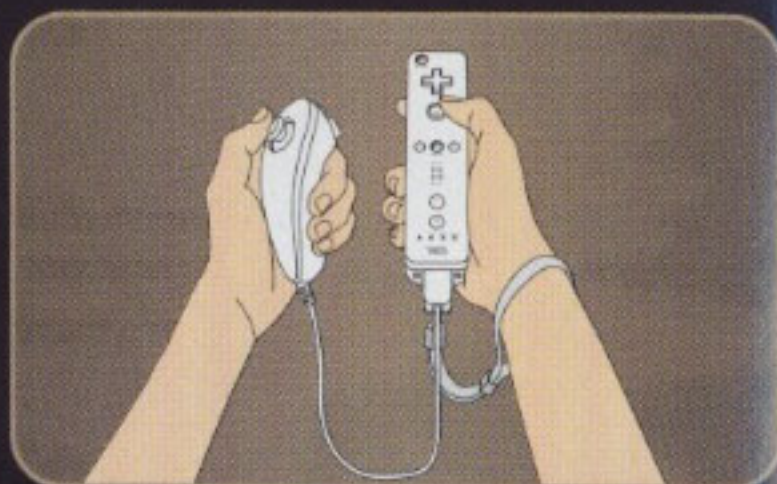
Cette section décrit comment tenir les manettes et présente les commandes de base. Pour plus de détails sur la manipulation de la Wiimote et du Nunchuk, veuillez vous référer aux pages correspondantes ou aux explications fournies en jeu.

Tenir les manettes

Tenez les manettes de la manière indiquée ci-contre.

Avant de commencer à jouer, veuillez à bien attacher la dragonne à votre poignet et la serrer avec le guide.

Pour plus d'informations, veuillez vous référer au mode d'emploi Wii.



Nunchuk



Stick directionnel

• Marcher • Courir • Nager • Sauter

• Sélectionner

→ page 18



Bouton C

• Vue subjective

→ page 21



Bouton Z

• Viser

• Centrer la caméra derrière link

→ page 18

Wii mote



Pointeur



Manette +



Bouton POWER

- Eteindre/Allumer la console



- Parler à Midona

→ page 25



- Sur l'écran d'inventaire, assigner un objet

→ page 26

- Faire passer l'objet assigné à **B**



Bouton A

- Parler • Examiner • Ouvrir • Porter • Lancer • etc.
- Action affichée en bas de l'écran
- Sélectionner un objet

→ page 20



Bouton B

- Utiliser l'objet assigné

→ page 26



Bouton -

- Afficher l'écran d'inventaire
- Passer une scène (appuyer deux fois)

→ page 13



Bouton +

- Afficher l'écran de quête

→ page 16

Haut-parleur

- Emet des effets sonores en jeu



Bouton HOME

- Afficher le menu HOME
- Pour de plus amples informations, veuillez vous référer au mode d'emploi Wii



Bouton 1

- Afficher l'écran de carte

→ page 14



Bouton 2

- Afficher/Masquer la carte

→ page 11



Commencer à jouer

1 Insérez correctement le disque THE LEGEND OF ZELDA™: TWILIGHT PRINCESS dans la fente de chargement de la console. La console s'allume. L'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité ci-contre s'affiche. Lisez les informations affichées à l'écran et, une fois que vous les avez comprises, appuyez sur le bouton A.

Note : Vous pouvez aussi insérer le disque Wii quand la console est allumée.

⚠ ATTENTION-SANTÉ ET SÉCURITÉ

AVANT DE JOUER, LISEZ LE MODE D'EMPLOI DE VOTRE CONSOLE DE JEU POUR DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR VOTRE SANTÉ ET SÉCURITÉ.

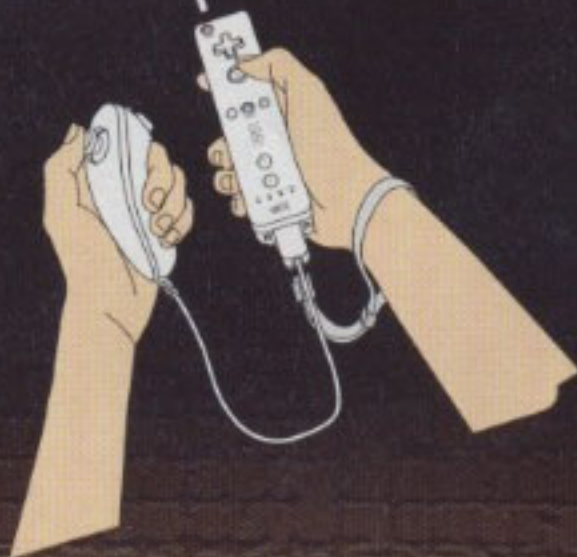
Egalement en ligne :

www.nintendo.com/healthsafety/

Appuyez sur **A** pour continuer.

2

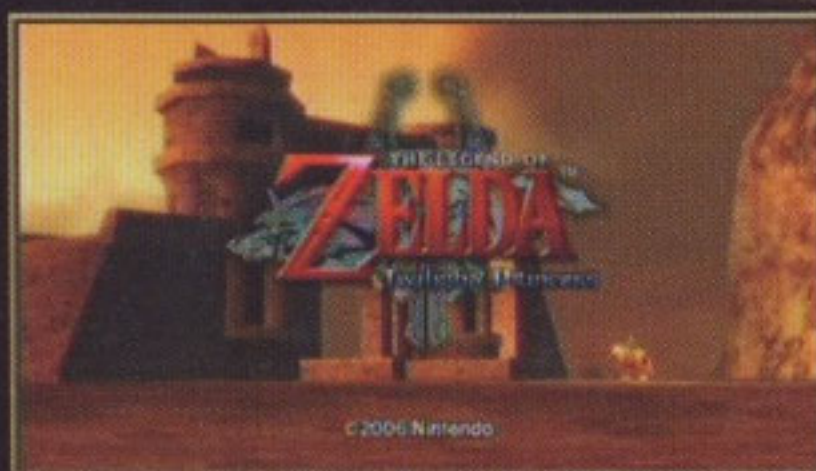
Pointez la **chaîne disques** sur le **menu Wii** et appuyez sur le bouton A.



3 L'écran de présentation de la chaîne s'affiche. Sélectionnez DEMARRER et appuyez sur le bouton A.



4 L'écran d'avertissement sur la dragonne s'affiche, suivi de l'écran titre. A l'écran titre, appuyez simultanément sur les boutons A et B pour accéder à l'écran de journal de quête.



Choisissez un journal de quête

Commencer une nouvelle partie

Lorsqu'il vous est demandé si vous voulez créer un nouveau fichier de jeu dans la mémoire de la console Wii, pointez OUI à l'écran et appuyez sur le bouton A. Puis, sélectionner un NOUVEAU JOURNAL. Pour sauver votre progression dans le jeu, la mémoire de la console doit avoir au moins un bloc libre.



Choisissez un nom pour le personnage principal du jeu, ainsi que pour sa jument. Sélectionnez les lettres de votre choix en les pointant et en validant avec le bouton A.

Une fois que vous avez fini d'entrer les noms, sélectionnez FIN et l'écran des tests d'affichage apparaît. Appuyez sur le bouton A et le jeu commence.

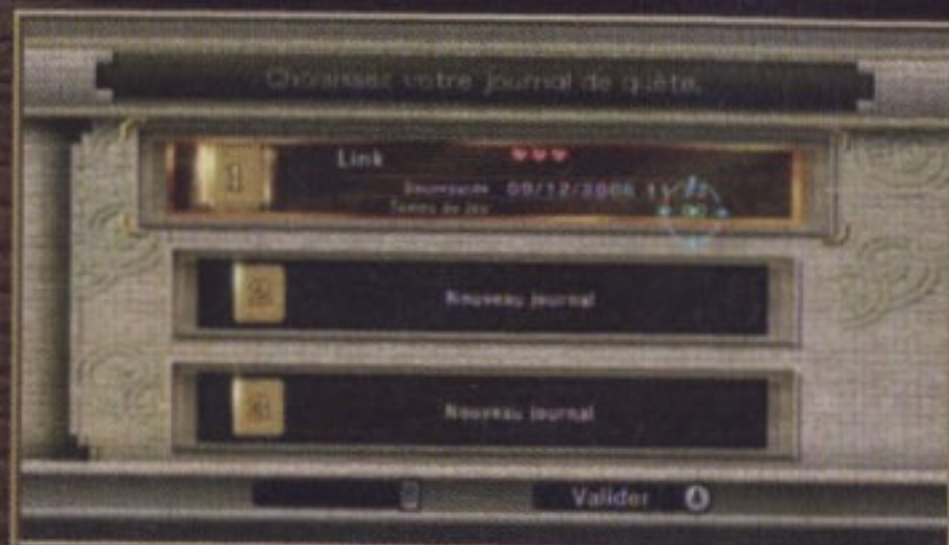


→ page 10

Note : Vous pouvez aussi utiliser le Stick directionnel pour sélectionner fichiers et lettres.

Reprendre une partie

Pour reprendre une partie sauvegardée, sélectionnez le journal de quête contenant les données de la partie désirée. Sélectionnez COMMENCER pour reprendre la partie.



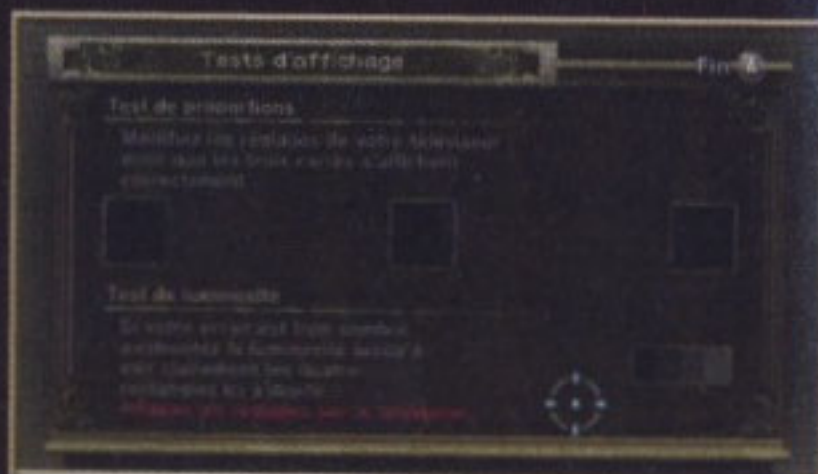
Informations à propos de la sauvegarde

La partie supérieure de la fenêtre affiche des informations telles que la jauge d'énergie vitale, la date de la sauvegarde et le temps de jeu total.

COPIER	Copier des données de jeu sauvegardées sur un autre journal de quête.
EFFACER	Effacer un journal de quête. Attention, un journal effacé ne peut être récupéré.
COMMENCER	Reprendre une partie.

Tests d'affichage

Cet écran peut être utilisé afin d'ajuster le format d'image ainsi que la luminosité de votre téléviseur. Réglez les paramètres de votre téléviseur en fonction des indications à l'écran. Pour jouer en format 16:9, sélectionnez le format 16:9 sur votre console et vérifiez que votre téléviseur est réglé sur le même format. Pour plus de détails, veuillez vous référer au mode d'emploi Wii.



Ecrans de jeu

En plus de l'écran principal, où se déroule votre aventure, prenez le temps de vous familiariser avec l'écran d'inventaire et l'écran de carte.

Ecran principal

Les informations affichées sur l'écran principal changent en fonction des actions que vous pouvez effectuer dans votre situation, de l'état des diverses jauges, etc.

Jauge d'énergie vitale

La jauge d'énergie vitale se vide quand vous subissez des dégâts, par exemple à la suite d'une attaque d'un ennemi ou d'une chute d'une grande hauteur.

Icônes d'objet

Donnent des informations telles que les actions liées aux directions sur la manette **+**, ainsi que les objets que vous y avez assignés.

Utiliser un objet

Indique quel objet vous y avez assigné. Appuyez sur le bouton **B** pour l'utiliser.

Carte

Une carte des environs. Appuyez sur le bouton **2** pour afficher ou masquer la carte.

Action

Indique quelle action vous effectuez en appuyant sur le bouton **A**.

Rubis (votre argent)

Action contextuelle

Indique quelle action vous pouvez effectuer dans la situation actuelle.



Éléments spécifiques

Pendant votre progression dans le jeu, une variété de jauges et d'autres éléments apparaîtra en fonction des circonstances. Pour plus de détails, veuillez vous référer aux explications données en cours de jeu. Quelques exemples sont donnés ci-dessous.

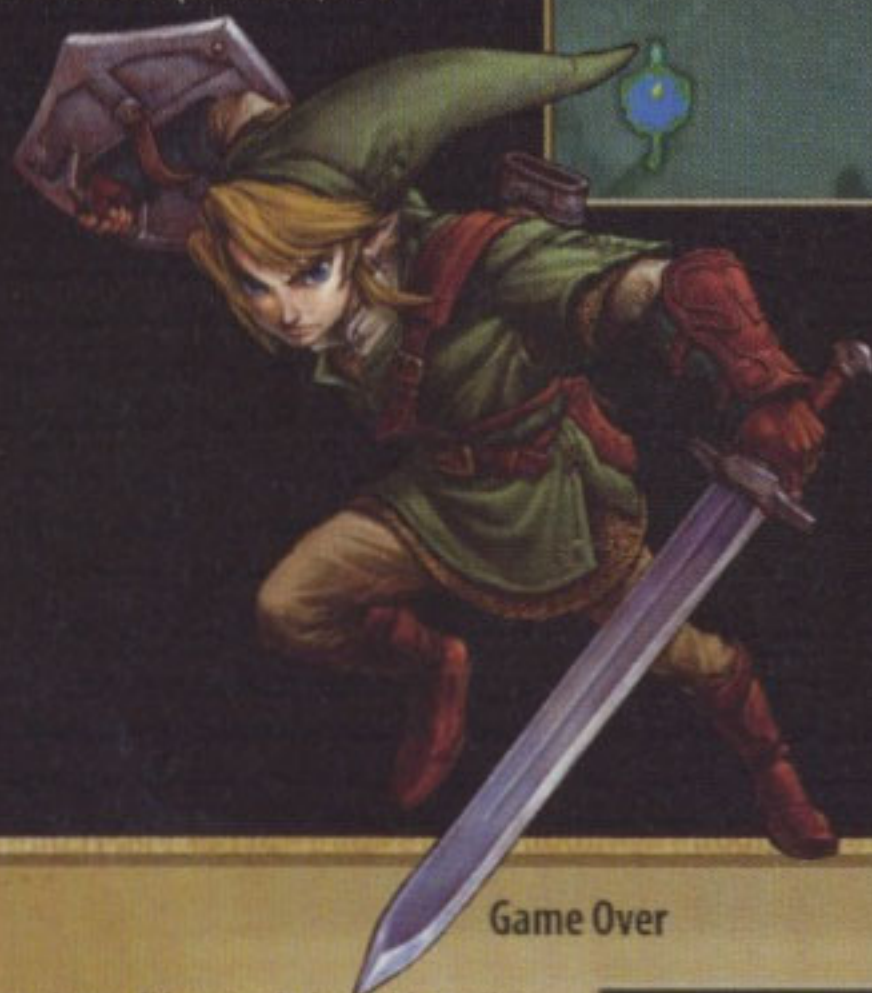


Jauge du calice de lumière

Indique le nombre de perles de lumière que vous avez déjà collectées.

Jauge d'oxygène

Elle apparaît quand vous vous trouvez sous l'eau. Quand elle se vide complètement, c'est Game Over...



Game Over

Quand votre jauge d'énergie vitale se vide entièrement, la partie est terminée. Le message "RECOMMENCER?" s'affiche alors à l'écran. Répondez "OUI" pour revenir au jeu et reprendre la partie un peu avant le point où vous étiez. Choisissez "NON" pour revenir à l'écran titre.



Ecrans d'inventaire

A l'écran principal, appuyez sur le bouton - pour afficher l'écran d'inventaire.

Comment assigner et utiliser les objets

1

Pointez l'objet que vous désirez assigner. Vous pouvez aussi utiliser le Stick directionnel.

Pour afficher une explication sur l'objet, appuyez sur la manette + (haut).



2

Vous pouvez assigner chaque objet à la manette + (gauche, bas, droite) et au bouton B.



3

Sur l'écran principal, échangez un objet assigné à la manette + (gauche, bas, droite) avec l'objet assigné au bouton B.



4

Appuyez sur le bouton B pour utiliser un objet. (Certains objets peuvent être utilisés directement depuis la manette +.)

Note : Pour des instructions plus détaillées sur l'utilisation des objets, veuillez vous référer au paragraphe Utiliser un objet assigné. ➔ page 26



Combiner des objets avec votre arc

Vous pouvez combiner certains objets avec votre arc sur l'écran d'inventaire pour obtenir des effets spécifiques. Par exemple, assignez l'Arc du Héros à la manette + (gauche, bas, droite) ou au bouton B, puis sélectionnez les BOMBES et appuyez sur le bouton Z. Votre arc est maintenant équipé de flèches explosives !



Ecran de carte

Appuyez sur le bouton 1 à l'**écran principal** pour afficher l'**écran de carte**. Vous pouvez utiliser l'**écran de carte** pour vérifier votre position actuelle ainsi que votre destination.

Carte



▲ La position actuelle de Link ainsi que son orientation.

▲ Le point d'arrivée de Link dans la zone actuelle.

Comment utiliser l'écran de carte

+	+	A	Zoom avant
+	+	B	Zoom arrière
+	+		Déplacer la carte (en vue rapprochée)
+	+	Saisissez l'écran et faites-le glisser à l'aide du bouton A.	
+	+	Point	Sélectionner une région et confirmer avec le bouton A (en vue élargie)

Carte de donjon



Objet de donjon

	Carte de donjon Affiche la carte des différentes zones du donjon.
	Boussole Indique la position de coffres au trésor et des boss ennemis.
	Grande clé Ouvre la porte de la pièce occupée par le boss.

Légende

	La pièce où vous vous trouvez.
	Zones que vous avez déjà visitées.
	Zones que vous n'avez pas encore visitées.
	Porte
	Coffre au trésor (quand vous avez la boussole)
	Boss ennemi (quand vous avez la boussole)

Comment utiliser l'écran de carte du donjon

		Zoom avant
		Zoom arrière
		• Passer d'un niveau à l'autre • Sélectionner un des objets affichés (appuyer sur le bouton A pour lire une description)
	Saisissez l'écran et faites-le glisser à l'aide du bouton A	Déplacer la carte (en vue rapprochée)

Ecran de quête

Cet écran permet de consulter les objets dont Link est équipé ainsi que de consulter différentes informations et journaux. Il permet aussi de sauvegarder votre progression et de configurer l'environnement de jeu.

Comprendre l'écran

Pour consulter l'**écran de quête**, appuyez sur le bouton + à partir de l'**écran principal**. Vous pouvez choisir votre équipement parmi les objets disponibles en les pointant et en validant avec le bouton A. Pointez une icône de lettre ou de botte secrète et validez avec le bouton A pour afficher l'écran correspondant.



Fragments de cœur

Rassemblez cinq fragments de cœur pour former un nouveau réceptacle de cœur et augmenter votre jauge de vie. ➔ page 29

Cristal d'ombre

Un objet mystérieux ardemment désiré par Midona. ➔ page 25
Les fragments en votre possession sont affichés.

Objets collectés

Les différents objets que vous rassemblez lors de vos pérégrinations sont affichés ici.

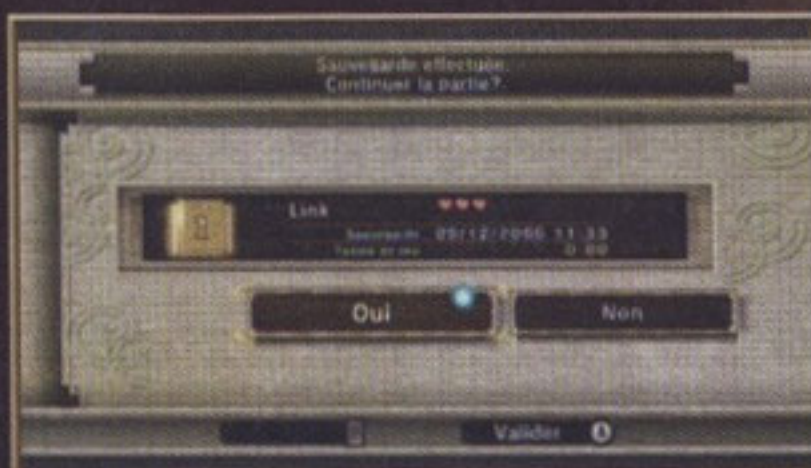
Objets équipés

Les objets actuellement équipés sont entourés en jaune.

	Carnet de pêche	Consultez vos records de pêche au coup.
	Collection	Consultez le nombre d'invités que vous avez trouvés pour Machaon.
	Lettres	Consultez votre courrier.
	Techniques	Consultez les bottes secrètes que vous avez maîtrisées.

Sauvegarder

Vous pouvez sauvegarder votre progression dans un journal de quête. ➔ page 10 Pour ce faire, pointez sur le journal de quête et appuyez sur le bouton A. Quand le message SAUVEGARDE TERMINÉE. SOUHAITEZ-VOUS CONTINUER À JOUER ? apparaît à l'écran, pointez OUI pour reprendre la partie ou NON pour revenir à l'écran titre. Vous pouvez sauvegarder à n'importe quel moment du jeu, sauf pendant certains événements. Toutefois, lorsque vous reprenez le jeu à partir d'une sauvegarde, la partie reprendra toujours en début de carte ou d'événement (si vous avez sauvegardé dans un donjon, vous vous retrouverez à l'entrée de celui-ci).



N'éteignez pas la Wii pendant une sauvegarde ; vous risqueriez d'endommager la console.

Options

Vous pouvez modifier différents paramètres du jeu à partir de l'écran des options. Pointez une option et modifiez-la à l'aide du Stick directionnel (gauche et droite). Confirmez vos changements en appuyant sur le bouton A (vous pouvez aussi utiliser le Stick directionnel (haut et bas) pour sélectionner une option).



Verrouillage	Définit le fonctionnement du curseur quand vous visez. Choisissez entre FIXE (la cible est verrouillée avec une seule pression sur le bouton Z) ou MAINTENU (la cible est verrouillée tant que vous maintenez le bouton Z appuyé).
Contrôle caméra	Choisissez entre un contrôle de caméra NORMAL ou INVERSE.
Pointeur	Choisissez d'utiliser ou non la Wiimote pour pointer. Si vous choisissez NON, vous devez pointer à l'aide du Stick directionnel.
Raccourcis d'icônes	Choisissez d'utiliser ou non les raccourcis. Si vous choisissez OUI, vous pouvez passer d'un écran à l'autre en pointant à l'aide de la Wiimote. A l'arrêt, maintenez Z Pointez une icône Appuyez sur A + B Allez à l'écran Ecran d'inventaire Ecran de carte Ecran de quête
Calibrage manette	Ajustez la position relative du pointeur de la Wiimote par rapport à l'écran. Appuyez sur le bouton + pour afficher l'écran de calibrage et suivez les instructions qui y sont données.

Mouvements de Link

Link peut réaliser une grande variété de mouvements. Familiarisez-vous avec les opérations de base relatives aux icônes d'objet.

→ page 11



Marcher, courir, nager, sauter

Utiliser le Stick directionnel pour vous déplacer (sur terre ou dans l'eau). Vous modifiez la vitesse du déplacement en inclinant plus ou moins le Stick directionnel. Si vous courez en arrivant à une ouverture dans le sol, vous sauterez automatiquement par-dessus. Si vous appuyez sur le bouton A pendant que vous vous déplacez, vous ferez une roulade en avant. Vous pouvez utiliser cette manœuvre pour percuter des murs ou d'autres objets.



Verrouiller/Se défendre avec le bouclier

Verrouiller un ennemi durant un combat

Quand le symbole ▼ apparaît pour indiquer qu'un ennemi s'approche, appuyez sur le bouton Z. Le ▼ se change en ↓ et l'ennemi est "verrouillé". Quand un ennemi est verrouillé, vous pouvez combattre tout en le gardant constamment en vue. En maintenant le bouton Z appuyé, vous levez aussi votre bouclier pour vous protéger tout en verrouillant l'ennemi.



Viser en utilisant un objet

Quand vous utilisez un objet comme le lance-pierre ou l'arc, verrouiller l'ennemi vous permettra de le viser.



Parler à des personnages au loin

Quand vous verrouillez un personnage situé au loin, ↓ apparaît au-dessus de lui. Vous n'avez plus qu'à appuyer sur le bouton A pour lui adresser la parole.

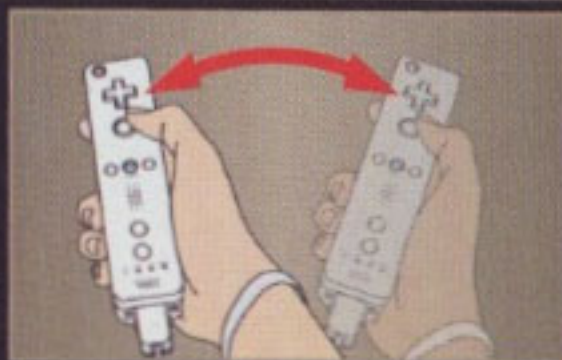
Manier l'épée

Quand vous êtes armé d'une épée, vous pouvez la manier en agitant la Wiimote ou le Nunchuk.

Coup normal

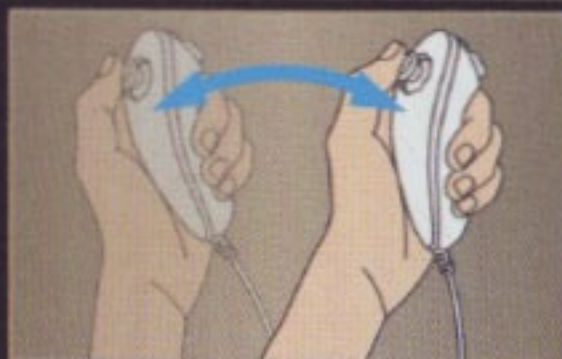
Donnez une légère saccade latérale avec la Wiimote.

Répétez ce mouvement pour enchaîner une série de coups.

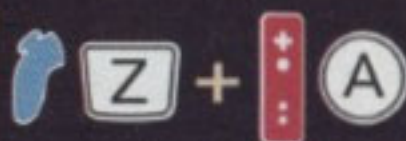


Attaque circulaire

Donnez une légère saccade latérale avec le Nunchuk.



Coup sauté



Autres actions en combat

Saut latéral



Saut périlleux arrière



Saut latéral





Actions contextuelles

En fonction de la situation, le bouton A déclenchera différentes actions dont certaines sont présentées ci-dessous.

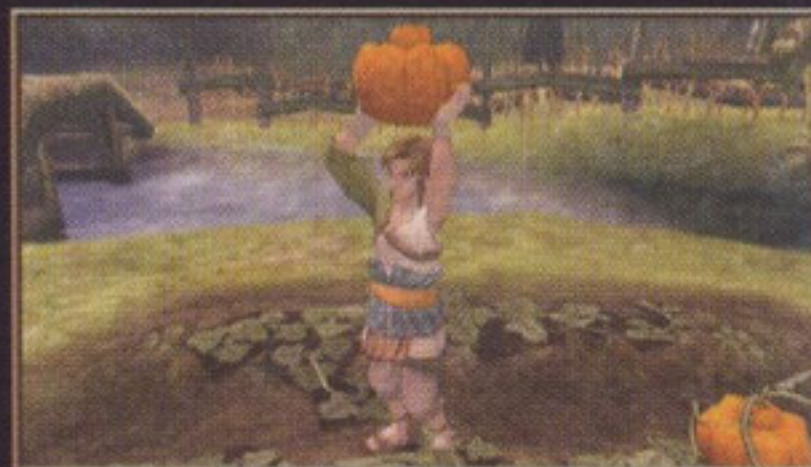
Parler/Examiner/Ouvrir

Parlez à des gens, examiner des panneaux ou des objets mystérieux, ouvrir des portes ou des coffres au trésor.



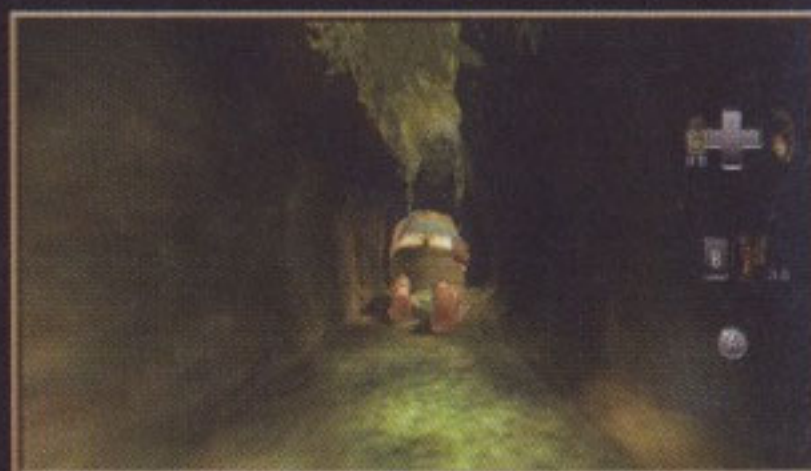
Porter/Lancer/Poser

Vous pouvez soulever des objets comme des roches ou des pots pour les poser ensuite où vous le désirez. Si vous portez un objet et que vous appuyez sur le bouton A tout en vous déplaçant ou en verrouillant un ennemi, vous lancerez alors l'objet. Vous pouvez aussi lancer un objet en secouant légèrement la Wiimote.



Entrer

Appuyez sur le bouton A pour entrer dans de petits tunnels ou autres ouvertures. Utilisez le Stick directionnel pour vous déplacer dans un tunnel et choisir une direction.



Saisir + Pousser/Tirer

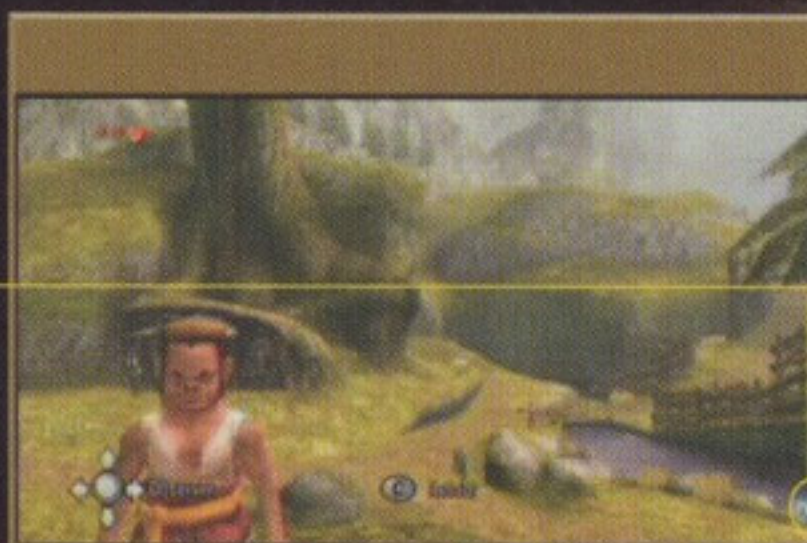
Appuyez sur le bouton A pour saisir un objet lourd et le déplacer. Il ne vous reste plus qu'à le pousser ou le tirer à l'aide du Stick directionnel.



C Vue subjective

Appuyez sur le bouton C pour passer en vue subjective. Il vous suffit alors d'utiliser le Stick directionnel ou la Wiimote pour observer les alentours.

Pointeur



Observer



Siffler avec l'herbe

Dans certains endroits poussent des herbes particulières avec lesquelles vous pouvez siffler différentes mélodies. Approchez-vous-en et appuyez sur le bouton A pour la cueillir, puis pour siffler avec. Il existe deux variétés d'herbe : l'herbe à cheval et l'herbe à faucon. La première vous permet d'appeler votre jument et la deuxième un faucon qui vous aidera à obtenir des objets éloignés ou à attaquer des ennemis à distance.

Herbe à cheval



Herbe à faucon



Contrôler votre monture

Pour monter sur votre jument, approchez d'elle et appuyez sur le bouton A. Pour en descendre, appuyez sur le bouton A quand elle est à l'arrêt.



Epona



A cheval

Utilisez le Stick directionnel pour vous déplacer à cheval. Inclinez-le doucement vers vous et Epona reculera. Inclinez-le plus fortement et elle se cabrera pour tourner.



Accélérer

Appuyez sur le bouton A pendant que vous vous déplacez et l'une des icônes d'éperon s'effacera tandis que votre jument se lancera pour un court instant dans un galop effréné. Pendant ce galop, vous pouvez sauter par-dessus des barrières ou d'autres obstacles.



Icône d'éperon

Indique le nombre de fois que votre jument peut se lancer au galop. Les icônes reviennent après quelques instants.

Utiliser votre épée

Si vous en avez une, vous pouvez manier votre épée à dos de cheval. Agitez la Wiimote ou le Nunchuk pour donner des coups d'épée comme lorsque vous êtes à pied.



→ page 19

Manœuvres quand Link est un loup

Au cours de votre aventure, Link se verra transformer en loup. Quand Link est sous cette forme, certaines des actions sont différentes, et Link ne peut pas utiliser d'objets.



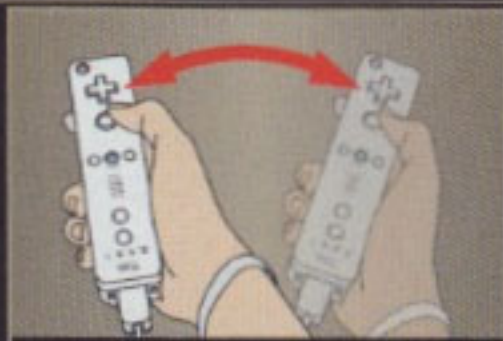
Actions contextuelles

Appuyer sur le bouton A déclenchera une action appropriée à la situation. Par exemple, si vous vous déplacez, appuyer sur le bouton A vous fera courir. Quand Link est sous forme de loup, il peut aussi parler aux animaux.

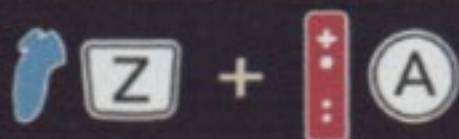
Mouvements d'attaque

Morsure

Donnez une légère secousse latérale avec la Wiimote.



Bond

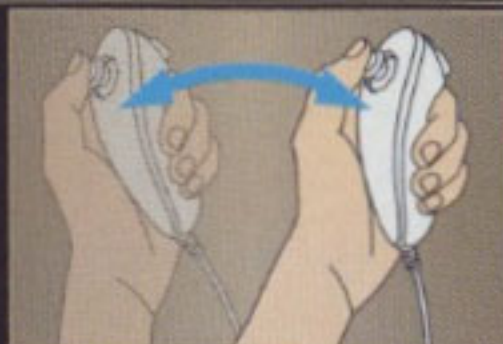


Note : Quand vous bondissez sur un ennemi et que vous appuyez de manière répétée sur le bouton A, vous continuez à mordre.

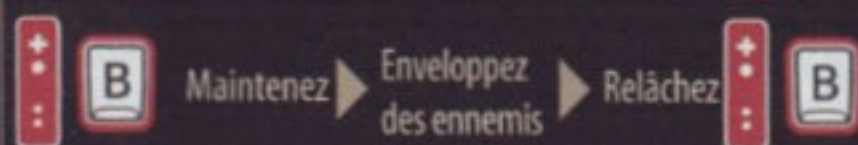


Attaque circulaire

Donnez une légère secousse latérale avec le Nunchuk.



Attaques multiples après avoir formé un cercle d'ombres (quand Midona se trouve sur le dos de Link)



Note : Attaque tous les ennemis pris dans le cercle d'ombres.





Pousser/Saisir

Appuyez sur le bouton A pour saisir un objet comme une caisse en bois, et utilisez le Stick directionnel pour le pousser. Vous pouvez aussi saisir des pots ou d'autres objets dans vos crocs.



Sens

Appuyez à droite ou à gauche sur la manette + et vous aiguisez vos sens de loup, vous permettant de voir des choses cachées aux yeux des humains ainsi que de suivre des pistes olfactives. Utilisez vos sens développés pour chercher des objets cachés ou examiner des objets mystérieux.



Creuser

Appuyez sur bas sur la manette + pour creuser le sol. Vous pouvez aussi passer sous des barrières ou des portes. Affinez vos sens pour trouver les endroits où creuser.

Hurler

Sous forme de loup, vous pouvez hurler là où pousse de l'herbe à siffler. Vous appellerez alors un faucon qui pourra vous aider. Il y a trois tons de hurlement. Ajustez votre ton pour suivre la mélodie (ligne bleue).

→ page 21



Hurler



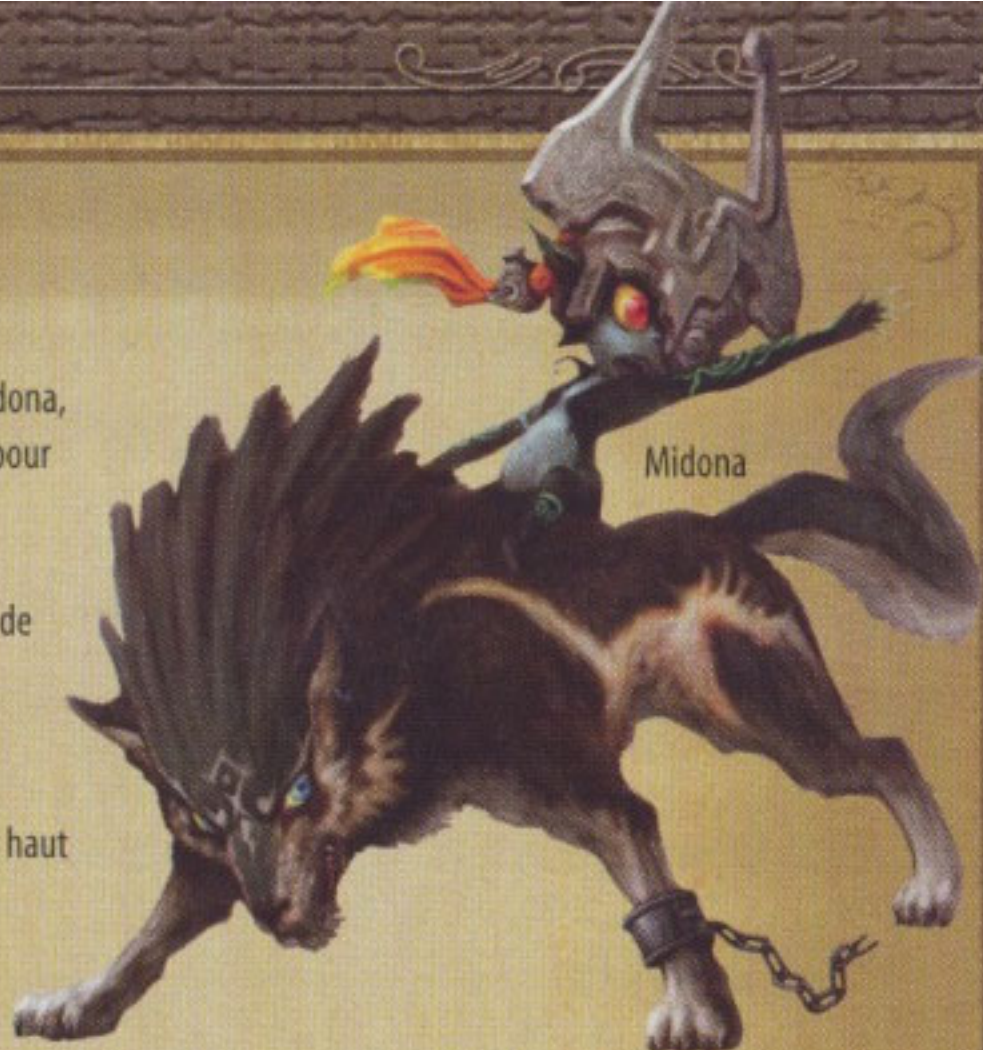
Changer le ton de votre hurlement (3 tons différents)



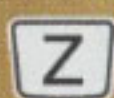


Parler à Midona

Une fois que vous avez rencontré Midona, appuyez sur haut sur la manette **+** pour lui parler ou faire usage de certains de ses pouvoirs. En progressant dans l'aventure, elle vous permettra aussi de vous téléporter à différents endroits. Quand Midona a quelque chose à vous dire, l'icône la représentant se mettra à clignoter. Appuyez alors sur haut sur la manette **+**.



Midona



+



Long saut

Vous pouvez effectuer un long saut à certains endroits.

L'icône de Midona clignote

Appuyez sur 

Utilisez  pour verrouiller Midona

Appuyez sur  pour sauter



Icône de Midona

Téléportation

Si vous demandez à Midona de vous téléporter quelque part, l'**écran de carte** s'affiche. Choisissez sur cet écran la destination de votre choix à l'aide du Stick directionnel et validez en appuyant sur le bouton A.



Portails de téléportation

Vous ne pouvez vous téléporter qu'à certains endroits. Le nombre de portails de téléportation augmente au fur et à mesure de votre aventure.



Objets

Il y a deux sortes d'objets : certains peuvent être assignés et utilisés à loisir en appuyant sur un bouton, comme la lanterne ou le lance-pierre, et d'autres sont utilisés immédiatement après que vous les avez récupérés.

Utiliser un objet assigné

Pour utiliser un objet que vous transportez, vous devez d'abord l'assigner à la manette **+** (gauche, bas, droite) en passant par l'**écran d'inventaire**. Quand vous appuyez sur la direction ainsi assignée, l'objet est échangé avec celui assigné au bouton B, et vous n'avez plus qu'à appuyer sur ce même bouton pour l'utiliser. Pour ranger l'objet, appuyez sur le bouton A. Certains objets peuvent être utilisés en appuyant directement sur la direction qui leur est assignée sur la manette **+**.

→ page 13



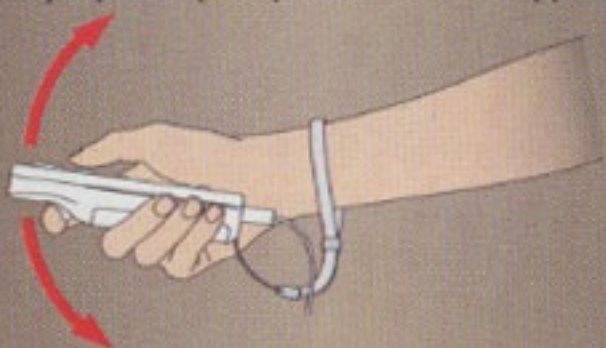
Canne à pêche

Laissez libre cours à vos instincts de pêcheur dans les rivières ou les lacs. Pour la pêche au coup, lancez en appuyant sur le bouton B.

Pêche au lancer → page 34



Mettez le bouchon à l'eau, secouez légèrement la Wiimote de haut en bas et laissez le bouchon se stabiliser. Vous n'avez plus qu'à vous armer de patience jusqu'à ce qu'un poisson morde à l'appât.



Quand un poisson mord, remontez la Wiimote vers le haut comme vous le feriez avec une vraie canne. Gardez-la levée et vous finirez par remonter votre prise.



Monter un appât

Vous pouvez monter un appât sur votre hameçon. Vous devez d'abord avoir mis des larves d'abeille ou des lombrics dans un flacon vide. Assignez ensuite le flacon à la manette **+** et la canne à pêche au bouton B. Enfin, appuyez sur la direction de la manette **+** à laquelle le flacon est assigné et l'appât sera monté sur votre hameçon.

Lance-pierre

Utilisez le lance-pierre pour envoyer des projectiles que vous avez collectés. Pour viser une cible à proximité, verrouillez-la.

Utiliser le lance-pierre

Maintenez appuyé .

Utilisez   pour observer les alentours.
Utilisez la Wiimote pour placer le viseur sur la cible de votre choix.

Relâchez .

Si vous utilisez le bouton Z pour verrouiller une cible proche, vous augmenterez vos chances de la toucher.



Viseur



Boomerang tornade

Lancez votre boomerang et générez une mini-tornade qui ébranlera vos ennemis et vous rapportera des objets aspirés. Le boomerang s'utilise de la même manière que le lance-pierre. Avec cette arme, vous pouvez toutefois verrouiller plusieurs cibles en une fois à l'aide du bouton Z.



Utilisez   pour verrouiller une cible.

Lanterne

Une lanterne peut être utilisée pour éclairer votre chemin, allumer quelque chose ou mettre le feu à certains objets. Vous pouvez utiliser un autre objet en même temps que la lanterne.



Refaire le plein d'huile

Assignez la lanterne au bouton B et l'huile à une des directions de la manette  (gauche, bas, droite). Appuyez sur la direction assignée et vous remplirez la lanterne d'huile.

Huile restante

Cette jauge indique la quantité d'huile qu'il reste dans la lanterne. Quand l'huile est épuisée, la lanterne s'éteint.



Flacon vide

Le flacon est principalement utilisé pour transporter des liquides. Vous pouvez le remplir de potion médicinale, d'huile pour votre lanterne, d'appâts pour votre canne à pêche ou y mettre une fée que vous avez capturée.



Bombe

Les bombes peuvent être utilisées pour infliger des dégâts à vos ennemis ou pour détruire des murs ou d'autres obstacles. Utilisez le bouton B pour vous saisir d'une bombe et appuyez de nouveau pour la poser ou la lancer.



Arc du Héros

Avec l'Arc du Héros, vous pouvez tirer sur des ennemis au loin ou activer à distance des interrupteurs dans les donjons. L'arc s'utilise de la même manière que le lance-pierre.



→ page 27

Baba et son fils

Dans un donjon, vous pouvez faire appel à Baba pour qu'elle vous téléporte à l'extérieur. Pour revenir auprès d'elle, faites appel à son fils.



Fils de Baba



Baba

Réceptacle de cœur et fragments de cœur

Lorsque vous recevez un réceptacle de cœur ou que vous rassemblez cinq fragments de cœur, le nombre maximum de cœurs de votre jauge d'énergie vitale augmente de un.

→ page 11



Réceptacle de cœur



Fragment de cœur



Objets spéciaux

Certains objets apparaissent parfois quand vous avez battu un ennemi ou détruit des éléments du décor. Vous vous les appropriez dès que vous les touchez et ils viennent automatiquement alimenter les réserves correspondantes. Ces objets sont souvent cachés et il vous faudra faire preuve d'ingéniosité pour les trouver : couper l'herbe, casser des pots, etc.



Cœur

Recharge un peu votre jauge d'énergie vitale.



Rubis

La devise du royaume d'Hyrule. La couleur indique la valeur du rubis.



Graines de potiron

Les graines de potiron peuvent servir de projectiles pour le lance-pierre. Vous ne pouvez pas avoir plus de 50 graines à la fois.



Indices

Vous trouverez ci-dessous quelques indices pour vous aider dans votre aventure. Utilisez ces informations lorsque vous éprouvez des difficultés à résoudre une énigme, lorsque vous rencontrez un ennemi très puissant, etc.

Q Je n'arrive pas à résoudre cette énigme.

R Vous n'avez rien négligé ? Avez-vous vérifié autour de vous pour voir si vous n'avez pas raté une porte, un coffre au trésor, voire un passage secret ? Vous pouvez parler à Midona avec la manette **+** (haut) en espérant qu'elle vous donne un conseil.



Il y a plus d'une manière d'utiliser un objet.

Avez-vous essayé d'utiliser un des objets que vous venez d'acquérir ? Essayez différentes façons d'utiliser cet objet, il se peut qu'il puisse vous aider d'une manière inattendue.



Armes

Le boomerang et les autres armes que vous pouvez assigner ne servent pas qu'à attaquer l'ennemi. Elles peuvent aussi être utilisées d'autres manières en fonction de la situation.



Rassemblez des informations

Parlez à toutes sortes de gens, vous pourriez obtenir le renseignement qui vous manque. Quand Link est sous forme de loup, il peut parler aux animaux ou affiner ses sens pour obtenir des informations.



→ page 23

Q Quelle est la meilleure manière d'utiliser le verrouillage ?

R Quand vous visez un ennemi durant un combat, vous vous assurez de ne pas le perdre de vue et de rester à distance. Utilisez cette technique contre des ennemis volants ou très mobiles. Vous pouvez aussi en faire usage pour parler à des gens qui se trouvent à distance.



Q Je ne parviens pas à vaincre ce boss.

R Chaque boss possède ses propres caractéristiques. Tout en évitant ses attaques, cherchez son point faible et trouvez le meilleur moyen d'en profiter. Si votre jauge d'énergie vitale diminue dangereusement, cherchez des cœurs aux alentours pour reprendre des forces.



Q Comment puis-je utiliser efficacement Baba ?

R Quand vous vous trouvez dans un donjon, vous pouvez faire appel à Baba et elle vous téléportera à l'extérieur. Vous pourrez facilement vous téléporter à nouveau pour la retrouver où vous l'avez laissée dans le donjon. Si vous êtes à court d'huile pour votre lanterne, ou que vous ne trouvez pas de cœur dans le donjon, demandez-lui de vous téléporter à l'extérieur et refaites le plein avant de replonger au cœur de l'action.



Q Ma jauge d'énergie vitale descend trop rapidement.

R Vous pouvez augmenter le nombre de cœurs de votre jauge d'énergie vitale en obtenant des réceptacles de cœur ou en collectant des fragments de cœur. Vous obtenez un réceptacle de cœur chaque fois que vous battez un boss dans un donjon. Quant aux fragments de cœur, explorez le monde d'Hyrule ou faites les mini-jeux cachés ici et là pour en obtenir.



Q Que puis-je faire si je suis perdu dans un donjon ?

R Les donjons peuvent s'apparenter à de véritables labyrinthes. Si vous vous perdez, étudiez attentivement la carte pour décider de la voie à prendre. Si vous avez trouvé une boussole, les positions des coffres au trésor ainsi que des boss seront indiquées, vous donnant ainsi une bonne idée du chemin à suivre.



Q Je ne trouve pas les perles de lumière.

R Étudiez attentivement la carte. Vous y trouverez toutes sortes d'informations, y compris les endroits où se trouvent les perles de lumière. Si vous ne savez pas vraiment ce que vous devez faire par la suite, la première chose à faire est de consulter la carte.



Positions des perles de lumière

Q Que sont les techniques ?

R Lors de vos pérégrinations, vous rencontrerez un personnage mystérieux qui vous enseignera des bottes secrètes. Maîtrisez ces techniques avancées et vous pourrez défaire les ennemis les plus puissants.



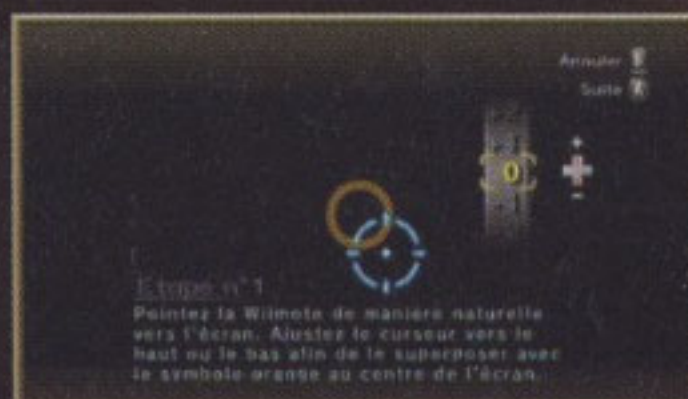
Q Que sont ces petites créatures lumineuses que je trouve parfois ?

R Vous trouverez ici et là de petites créatures dorées. Si vous les rassemblez, elles pourraient bien vous servir à quelque chose...



Q Il y a un problème avec le mouvement du pointeur (en vue subjective ou avec le viseur)...

R La première chose à faire est de sélectionner **CALIBRAGE MANETTE** à l'écran des options. Vous pourrez alors ajuster la position relative du pointeur et trouver la distance appropriée entre vous et l'écran. Si les problèmes liés à la Wiimote persistent malgré cet ajustement, consultez le mode d'emploi Wii.



Pêche au lancer

Au cours de votre aventure, vous pourrez vous relaxer en vous adonnant aux joies de la pêche au lancer au Paradis du pêcheur. Si vous êtes un peu stressé par votre quête, il n'y a rien de mieux que de pêcher un peu pour décompresser.



Comment pêcher au lancer

1

Utilisez la barque pour trouver un coin qui vous plaise.



2

Une fois l'endroit choisi, saisissez votre canne à pêche en appuyant sur le bouton B, puis choisissez avec le Stick directionnel la direction dans laquelle lancer.

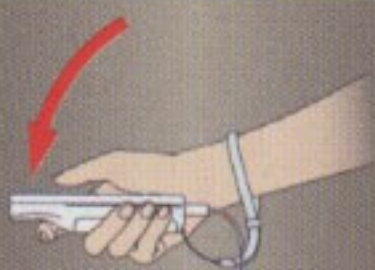


3

Pour lancer votre leurre, maintenez le bouton A appuyé, levez la Wiimote et rabaissez-la droit devant vous tout en relâchant le bouton A.



Levez la Wiimote tout en maintenant **A** appuyé.

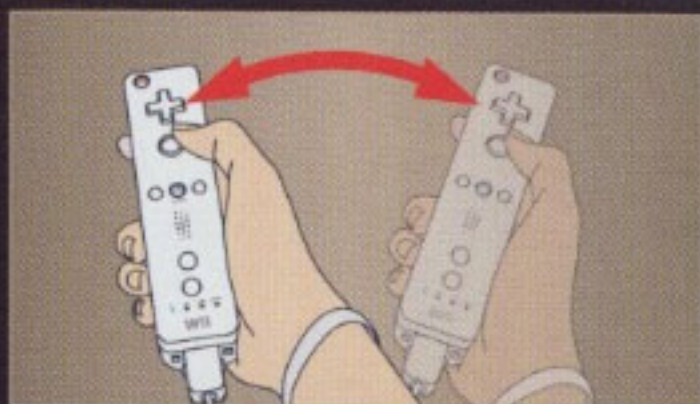


Rabaissez-la devant vous en relâchant **A**.



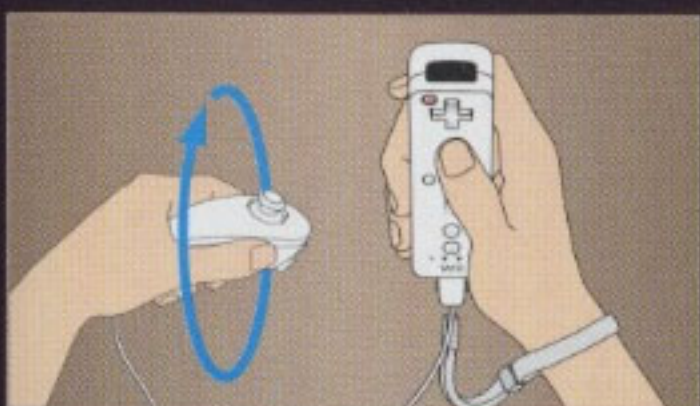
4

Quand le leurre touche l'eau, alternez entre de légères secousses avec la Wiimote pour le faire bouger et des pauses pour attendre qu'un poisson morde.



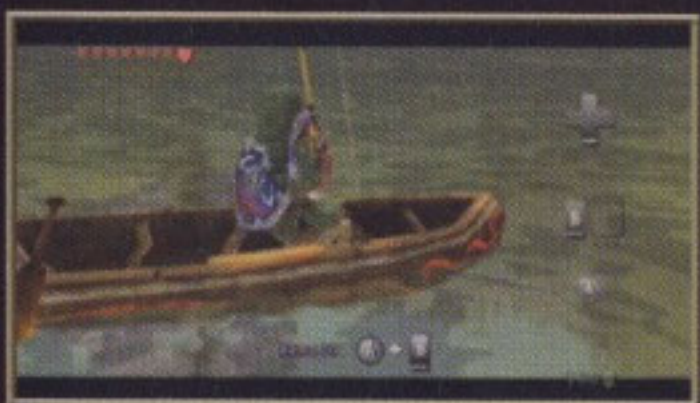
5

Quand un poisson mord, levez la Wiimote à la verticale. Vous n'avez plus qu'à faire tourner le Nunchuk pour remonter la ligne.



6

Quand le poisson est à côté de la barque, REMONTER apparaît à l'écran. Appuyez simultanément sur les boutons A et B pour remonter le poisson.



Réussir la pêche au lancer

- Quand un poisson que vous avez ferré saute, abaissez la Wiimote pour éviter qu'il ne s'échappe.
- Les poissons ont tendance à se regrouper près des bords et autour des rochers.



France:

Nintendo France SARL
Immeuble "Le Montaigne" 6 Bd de L' Oise
95031 Cergy Pontoise Cedex
www.nintendo.fr

Suisse:

Waldmeier AG
Neustrasse 50, CH-4623 Neuendorf

Belgium, Luxembourg:

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

2120247M



Nintendo®

IMPRIME EN ALLEMAGNE