

JEU INEDIT !



1 Joueur

CE JEU PERMET DE JOUER AVEC
UN JOUEUR ET UNE MANETTE.



Carte mémoire
Nintend Game Boy Advance

CE JEU NECESSITE UNE MEMORY
CARD (CARTE MEMOIRE) POUR
SAUVEGARDER VOTRE PROGRES-
SION, VOS PARAMETRES OU VOS
RESULTATS.

60 Hz

seulement

(Veuillez vous
reporter à la
page 30 pour plus
d'informations.)

NOTE:

Ce jeu Nintendo GameCube est
un portage du jeu originellement
paru sur Nintendo64. En raison
du changement de support
(passage du format cartouche
au format disque), le jeu peut
présenter de brefs moments de
pause durant le chargement
du disque. Ce phénomène est
normal et ne doit pas être
considéré comme un défaut du
logiciel. Lorsque ce phénomène
se produit, attendez la fin du
chargement et

Nintendo



SOMMAIRE

AVANT DE COMMENCER	30
COMMANDES DE BASE	32
MANIEMENT DE L'ÉPÉE	34
NAVI ET LA VISEE L	36
LECTURE DE L'ÉCRAN DE JEU	38
SOUS-ÉCRAN DE L'INVENTAIRE	40
SOUS-ÉCRAN DE L'ÉQUIPEMENT	45
SOUS-ÉCRAN DE STATUT QUÊTE	47
SOUS-ÉCRAN DES CARTES	48
SAUVEGARDER UNE PARTIE PERDUE	51



AVANT DE COMMENCER

Insérez correctement le disque de jeu THE LEGEND OF ZELDA™: Ocarina of Time™ dans votre Nintendo GameCube, fermez le couvercle et appuyez sur le bouton POWER. Suivez ensuite les instructions qui s'affichent à l'écran.

COMMENCER LA PARTIE

A partir de l'écran de sélection du mode, utilisez le Stick directionnel pour choisir le jeu auquel vous souhaitez jouer.

- Appuyez sur Z pour voir une sélection de séquences vidéo.

Une fois le jeu sélectionné, vous pouvez choisir d'activer (OUI) ou de désactiver (NON) la fonction vibration.

- La fonction vibration doit être activée pour pouvoir utiliser LA PIERRE DE SOUFFRANCE, une fois que vous l'aurez trouvée.

L'écran suivant vous propose de créer un fichier de sauvegarde sur la Memory Card (carte mémoire) dans le Slot A. Choisissez OUI pour accéder à l'écran titre.

- Pour sauvegarder vos données, 15 blocs libres sont nécessaires sur la Memory Card (carte mémoire) dans le Slot A.

- Pour continuer à jouer une partie sauvegardée, insérez simplement la Memory Card (carte mémoire) contenant votre sauvegarde dans le Slot A.

Veuillez vous reporter au manuel d'instructions Nintendo GameCube pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle choisie dans le menu options de la Nintendo GameCube.

Vous pouvez choisir de jouer dans une des trois langues suivantes : anglais, français et allemand.

Si votre Nintendo GameCube est déjà réglée sur une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Dans le cas contraire, l'anglais est la langue par défaut. Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de langue de votre Nintendo GameCube. Reportez-vous au manuel d'utilisation de la console pour de plus amples informations.

A l'écran titre, appuyez sur START/PAUSE ou sur le bouton A pour accéder à l'écran de choix du fichier. Utilisez le Stick directionnel pour sélectionner l'un des trois fichiers puis appuyez sur le bouton A pour confirmer.

- Pour continuer à jouer une partie sauvegardée, sélectionnez simplement le fichier correspondant.

ATTENTION : CE JEU PERMET UNIQUEMENT L'AFFICHAGE EN MODE 60 HZ.

Ce jeu ne fonctionne qu'en mode 60 Hz. Pour profiter de l'affichage en mode 60 Hz, il est nécessaire de posséder une TV qui dispose d'une fonction PAL60. En utilisant une TV disposant d'une fonction PAL60, vous pouvez profiter d'une image plus lisse et moins clignotante. Le logo Nintendo GameCube qui apparaît au démarrage de la console est affiché en mode 50 HZ.

L'affichage passe ensuite en mode 60 HZ, voir ci-dessous. Dans certains cas, cet écran peut ne pas être affiché en raison du type de câble et de TV utilisés. Lorsque vous utilisez un câble RYB NINTENDO GAMECUBE avec une TV qui dispose d'un port RYB et d'une fonction PAL60, vous pouvez profiter d'une image plus claire et de meilleure qualité. Si l'écran de sélection du jeu n'apparaît pas au centre de l'écran de votre TV ou si l'image défile à l'écran, cela peut signifier que votre TV ne permet pas l'affichage en mode 60 Hz. Pour savoir si votre TV dispose d'une fonction PAL60, consultez le manuel de l'utilisateur de votre TV ou contactez le fabricant pour plus de détails.



Copie et suppression de fichiers

Vous pouvez copier un fichier de sauvegarde sur un fichier libre ou effacer une sauvegarde existante à partir de l'écran de choix du fichier. Sélectionnez un fichier puis choisissez **COPIER** ou **EFFACER**.

- Attention, un fichier effacé ne peut pas être récupéré. Soyez prudent lorsque vous voulez effacer des données.

Options

SON

Permet de choisir entre les modes audio suivants : **STEREO**, **MONO**, **ECOUTEURS** ou **SURROUND**.

VISEE L

Sélectionnez **FIXE** ou **MAINTENUE** pour activer un des modes de visée L.

Fixe

Appuyez une fois sur le bouton L pour faire apparaître le curseur de visée. Appuyez une deuxième fois sur ce bouton pour faire disparaître le curseur. Lors de votre première partie, le mode fixe est celui par défaut.

Maintenue

Maintenez le bouton L enfoncé pour faire apparaître le curseur de visée. Relâchez le bouton L pour le faire disparaître. Cette option est celle des joueurs confirmés.

CONTRÔLE DE LA LUMINOSITÉ

Ajustez le niveau d'intensité lumineuse de votre téléviseur pour une meilleure vision du jeu. Assurez-vous de pouvoir distinguer les différents niveaux de contraste.

Enregistrement d'un nom

Les noms ne peuvent pas dépasser huit caractères. Utilisez le Stick directionnel pour sélectionner une lettre et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Appuyez sur le bouton B pour effacer une lettre. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **START** pour déplacer le curseur sur **FIN**. Appuyez sur le bouton A pour enregistrer le nom.

Contrôler Link

La clé du succès est de garder le contrôle de Link dans toutes les situations. Entraînez-vous au début de la partie, dans la FORET KOKIRI.

Bouton L

- Viser, p. 37
- Accéder au sous-écran de gauche

START/PAUSE

- Accéder au sous-écran

Bouton R

- Lever le bouclier
- Accéder au sous-écran de droite

Bouton Z

- Identique au Stick C

Bouton Y

- Identique au Stick C

Bouton X

- Identique au Stick C

Bouton A

- Action, p. 33
- Sélection
- Jouer une note avec l'ocarina

Bouton B

- Contrôle de l'épée
- Annuler

Stick directionnel

- Déplacer Link,
- Déplacer le curseur

Miamette

- Afficher/masquer la mini-carte

Stick C

- Changer l'angle de vue, parler à Navi
- Utiliser les objets qui sont assignés à [Z] [Y] [X]
- Jouer de l'ocarina

Les boutons Y, Z et X ont les mêmes fonctions que [Z] [Y] [X] du Stick C.

Lorsque vous ne pouvez pas effectuer certaines actions...

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

Stick directionnel

Déplacer Link.

Marcher/courir

Inclinez le Stick directionnel dans la direction souhaitée pour vous déplacer.



Votre vitesse de déplacement dépend de l'inclinaison du Stick directionnel. Si vous vous trouvez dans un endroit dangereux, inclinez légèrement le stick pour que Link avance prudemment. Maintenez le bouton L enfoncé en vous déplaçant pour centrer la caméra.

Sauter

Pour sauter au-dessus d'un trou ou grimper sur un terrain présentant un certain relief, actionnez le stick directionnel dans la direction souhaitée et Link sautera ou grimpera automatiquement. Link ne pourra ni sauter ni grimper si la distance est trop importante.



Nager

Inclinez le stick directionnel dans la direction où vous souhaitez nager.



Plonger

Profondeur d'immersion

5

Maintenez le bouton A enfoncé pour plonger.

Plus vous progressez dans le jeu, plus vous pouvez **PLONGER** profond.



Bouton A

Les icônes d'action

Le bouton A représente l'icône d'action. Le texte affiché sous l'icône indique les actions que Link peut exécuter. Le texte change selon l'endroit où vous vous trouvez. Si aucun texte n'est affiché, essayez d'appeler Navi pour qu'elle vous aide.

Grimper et descendre

Pour grimper sur un élément de grande taille, inclinez le stick directionnel vers le haut et appuyez sur le bouton A.



Inclinez le Stick directionnel vers l'échelle pour monter. Si le message **DESCENDRE** apparaît, vous pouvez sauter sans crainte de l'échelle.

GRIMPER

Si le message **DESCENDRE** apparaît lorsque vous êtes suspendu à un rebord, vous pouvez également lâcher prise sans crainte.

DESCENDRE

SAISIR



Saisir/pousser ou tirer

Appuyez sur le bouton A pour **SAISIR** un objet, utilisez ensuite le Stick directionnel pour le tirer ou le pousser.

Emulation3.0

Saisir

➔ LANCER / POSER

Saisissez un objet avec le bouton A puis appuyez encore sur le bouton A pour le LANCER. Pour lancer une BOMBE, utilisez le Stick directionnel pour courir puis appuyez sur le bouton A. Pour POSER une BOMBE, appuyez simplement sur le bouton A.

Autres actions

PARLER

Tenez-vous à proximité d'un personnage et parlez-lui lorsque le message PARLER s'affiche. Pour parler à des personnes à distance, utilisez la visée L. Assurez-vous de bien lire tout ce qu'une personne a à vous dire !

OUVRIR

Tenez-vous près d'une porte ou d'un coffre et appuyez sur le bouton A lorsque le message OUVRIR apparaît à l'écran.

VOIR

Utilisez cette fonction lorsque vous êtes devant une pancarte ou un autre objet important.

NOTE : D'autres actions apparaîtront au cours de la partie. Regardez bien l'icône d'action !

MANIEMENT DE L'ÉPÉE

Bouton B

Vous pouvez utiliser l'épée de différentes façons.

Attaque horizontale

B

Attaque verticale



+

B

Porter un coup



+



+

B

Si vous appuyez trois fois de suite sur le bouton B, le troisième mouvement sera beaucoup plus ample.

Attaque circulaire

Maintenez B enfoncé puis relâchez-le.

Selon la durée de votre pression sur le bouton B, la puissance du mouvement est plus ou moins forte.

L'attaque circulaire utilise de la magie. La puissance du mouvement est indiquée par la couleur de la flamme entourant l'épée.



Attaque circulaire



Ceci constitue un mouvement de faible puissance.

Autres actions

Saut



Lorsque votre épée est dégainée, maintenez le bouton L enfoncé et appuyez sur le bouton A. Votre puissance d'attaque est multipliée par deux.

Salto arrière



Le salto arrière et le salto de côté sont des mouvements d'esquive très utiles.

Salto de côté



Lever le bouclier



Appuyez sur le bouton R pour lever votre bouclier. Orientez-le avec le Stick directionnel.

Attaque roulée



Appuyez sur le bouton A en courant pour effectuer cette attaque. Cette attaque peut être accomplie sans épée. Utilisez-la pour éviter d'être blessé.

Utilisez la visée L en combat !

Utilisez la visée L pour prendre l'avantage sur votre ennemi.

1. Vous gardez l'adversaire en vue.
2. Vous pouvez le garder à distance ou vous en approcher.
3. Vos attaques sont plus précises.

NAVI ET LA VISEE L

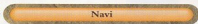


La fée Navi est la gardienne de Link, elle l'aide et le soutient tout au long de son aventure. Elle lui donne des informations fort utiles concernant les faiblesses de ses ennemis. Si Navi vous appelle en cours de jeu, inclinez le Stick C vers le haut pour entendre ce qu'elle a à dire.



Navi

Let's
Navi



Quand Link s'approche d'un ennemi ou d'un objet sur lequel NAVI peut lui donner des informations, cette dernière vole dans sa direction. Cet ennemi ou objet est désigné par une marque. Si vous appuyez sur le bouton L, Link regardera dans la direction de Navi, et l'ennemi ou l'objet sera signalé par un curseur d'identification. Cette fonction est appelée visée L. Lorsque vous l'utilisez, l'icône de Navi apparaît dans la partie supérieure droite de l'écran. Pour lire les conseils de Navi inclinez le Stick C vers le haut.

Si vous utilisez la visée L sur des personnages ou des pancartes, l'icône de Navi n'apparaît pas. A sa place sont affichées, les commandes PARLER ou VOIR.



Ecran de jeu

Appuyez sur le bouton L pour cibler un ennemi ou un objet.



Ecran visée L

Curseur
d'identification

Quand la fonction visée L est activée, deux bandes noires apparaissent, l'une en bas de l'écran, l'autre en haut.



Inclinez le Stick C vers le haut quand l'icône de Navi apparaît.



Quand vous utilisez la visée L et que l'icône de Navi apparaît, inclinez le Stick C vers le haut pour lire les conseils de Navi.



NOTE : L'icône de Navi peut apparaître même si vous n'utilisez pas la visée L. Lorsque c'est le cas, inclinez le Stick C vers le haut.

Utilisation de la visée L

Cette fonction permet non seulement d'obtenir des informations de la part de Navi, mais aussi de cibler des objets, de viser et de dialoguer avec d'autres personnages.

Changement d'angle de vue



Si vous appuyez sur le bouton L pendant la partie, la caméra se centrera derrière Link. De même, la caméra se centrera progressivement derrière Link si vous ne touchez ni aux boutons ni au Stick directionnel.

La caméra



Utiliser la visée L et pivotez autour de votre ennemi.

Quand l'ennemi cible le jeu, revenez à la normale.



La caméra se déplace parallèlement à Link lorsque vous utilisez la visée L.

Parler à distance



Pour parler à une personne à distance, utilisez la visée L. Si la personne est entourée d'une marque, appuyez sur le bouton A pour lui parler.

Viser



Quand vous utilisez une arme de jet, servez-vous de la visée L pour gagner en précision.

Marques triangulaires

Chaque couleur a une signification différente :



Jaune

Navi connaît le point faible de l'ennemi.



Vert

Elle peut vous donner un conseil !



Bleu clair

Personnage ou signe. Appuyez sur le bouton A.

NOTE : Il est important d'utiliser la visée L lorsque vous affrontez des ennemis (voir p. 35).

LECTURE DE L'ECRAN DE JEU

Ecran de jeu

Energie vitale

Les coeurs représentent l'énergie vitale de Link. Link commence la partie avec trois coeurs. Au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, votre nombre de coeurs augmente. Lorsque Link est blessé, le nombre de coeurs diminue.

Compteur de magie

Ce compteur indique l'énergie magique dont dispose Link.

Rubis

Cette icône indique le nombre de rubis (la monnaie d'Hyrule) que vous possédez.

Icône B

Cette icône indique les actions que vous pouvez effectuer avec le bouton B. La plupart du temps, l'icône représente une épée.

Icône d'action

Toutes les actions que Link peut accomplir lorsque vous appuyez sur le bouton A apparaissent ici. Si Link se trouve près d'un personnage, la commande **PARLER** apparaît ici. S'il se trouve à côté d'une porte, c'est la commande **OUVRIR** qui s'affiche. Pour plus d'informations, voir p. 33.

Icônes C

Ces icônes indiquent les objets assignés au Stick C (voir p. 40).



Carte

La position actuelle de Link apparaît ici. La flèche jaune indique la direction dans laquelle Link regarde. La flèche rouge indique d'où vient Link. Appuyez sur la manette \leftarrow pour afficher ou masquer la carte.



Vue subjective

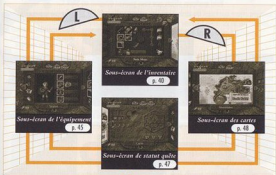
Inclinez le Stick C vers le haut en cours de jeu pour passer en vue subjective. Il n'est pas possible d'utiliser des objets, de se déplacer ou d'utiliser la visée L lorsque vous êtes en vue subjective. Vous pouvez toutefois utiliser le Stick directionnel pour regarder autour de vous. Ceci est très utile quand vous êtes dans un donjon et que vous voulez observer le terrain qui vous entoure.

Vue de Link



Sous-écran (en mode pause)

Appuyez sur **START** au cours de la partie pour accéder aux sous-écrans. Il existe quatre sous-écrans différents (voir ci-dessous). Passez d'un écran à l'autre en utilisant **L** ou **R**. Appuyez sur **START** pour revenir au jeu. Appuyez sur le bouton **B** à partir du sous-écran pour sauvegarder votre partie (voir p. 51).



NOTE : Pour plus d'informations sur les écrans, reportez-vous aux pages correspondantes.

NOTE : Pour passer à l'écran suivant, vous pouvez également placer le curseur sur l'icône **L** ou **R** et incliner le stick directionnel vers la gauche ou vers la droite.

SOUS-ÉCRAN DE L'INVENTAIRE

Vous trouverez divers objets au cours de votre aventure. Pour les utiliser, assignez-les à l'une des directions du Stick C.



Sous-écran de l'inventaire

Voici quelques objets que vous pouvez assigner au Stick C.



Ce sont les objets que vous avez acquis après un événement. Vous pouvez en échanger certains au cours de votre aventure. Les objets de cet écran changent au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu (voir p. 45).

Assignation des objets C

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

Pour accéder au sous-écran, appuyez sur START. Appuyez sur les boutons L ou R pour aller au sous-écran de l'inventaire. Utilisez le Stick directionnel pour placer le curseur sur l'objet que vous souhaitez utiliser et inclinez le Stick C vers la droite, la gauche, le haut ou le bas pour assigner l'objet.



Placez le curseur sur l'objet que vous souhaitez utiliser.



Assignez l'objet au Stick C.



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

Présentation des objets C

Certains objets, accompagnés d'un nombre, ont une utilisation limitée. Lorsque vous transportez la quantité maximale de cet objet, le nombre devient vert. Pour certains objets, ce nombre peut être augmenté.



Bâton Mojo (Link enfant)

Le BÂTON MOJO s'utilise comme une épée, mais est beaucoup moins puissant. Il se casse très facilement. Les bâtons Mojo peuvent aussi servir de torches. Cherchez-les sur les ennemis vaincus ou achetez-les dans les boutiques.



Lance-pierre des Fées (Link enfant)

Utilisez ce lance-pierre pour tirer sur des ennemis ou des objets éloignés. Maintenez le Stick C incliné pour obtenir une vue subjective. Visez avec le Stick directionnel et relâchez le Stick C pour tirer. Utilisez la visée L avant de tirer, pour gagner en précision. Inclinez et maintenez le Stick C pour viser sans tirer. Pensez à ramasser des graines Mojo pour avoir des munitions.



1



2

Inclinez et maintenez le Stick C pour viser sans tirer.



Boomerang (Link enfant)

Si vous le lancez, il revient ! Le BOOMERANG vous permet d'assommer ou de vaincre des ennemis. Utilisez la visée L pour gagner en précision. Certains ennemis ne peuvent être vaincus qu'à l'aide du boomerang.



Noix Mojo

Lancez une NOIX MOJO sur le sol et un rayon lumineux intense apparaît, assommant temporairement vos ennemis (la noix Mojo n'est pas efficace contre tous les ennemis). Des noix Mojo se trouvent un peu partout dans le jeu.



Ocarina du temps

Jouez de l'ocarina à certains moments pour faire survenir des événements particuliers. Grâce à l'ocarina vous pouvez également être téléporté (voir p. 47).



Ocarina des fées

Jouez de la musique avec cet ocarina. Il disparaîtra une fois que vous aurez reçu l'OCARINA DU TEMPS.



Monocle de vérité

Déterminez si les murs sont réels grâce au monocle. L'utilisation de cet objet consomme de l'énergie magique.



Bombe

Utilisez-la contre vos ennemis ou pour détruire les murs. Attention à ne pas vous trouver trop près quand elle explose. Les bombes explosent environ quatre secondes après avoir été ramassées (voir p. 34).



Missile

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



Haricot magique (Link enfant)

Placez les haricots en divers endroits et ils pousseront peut-être. Utilisez la visée L pour trouver l'endroit où les planter.



Arc des fées (Link adulte)

Tirez sur vos ennemis ou sur les interrupteurs avec l'arc. Il fonctionne comme le lance-pierre. Au cours de votre progression dans le jeu, vous trouverez trois flèches magiques, chacune avec un effet différent.



Flèche de feu



Flèche de glace



Flèche de lumière

2 PM

2 PM

4 PM

Consommation de points de magie (PM)

L'utilisation de la magie et de certains objets vous fait consommer des points de magie. L'attaque circulaire à l'épée en consomme également. Contrôlez régulièrement votre niveau d'énergie magique !



Grappin (Link adulte)

Le crochet situé à l'extrémité de cette chaîne extensible permet d'accrocher certains objets. Utilisez le grappin pour atteindre les endroits difficiles d'accès. Un point rouge marque la distance que vous pouvez parcourir. Le GRAPPIN peut également être utilisé sous l'eau. Si un point rouge apparaît, cela signifie que votre cible est à proximité. Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous pouvez allonger la chaîne.



Masse des Titans (Link adulte)

Cet objet permet de déplacer des gros blocs ou d'activer un interrupteur rouillé. Vous pouvez également l'utiliser comme une arme.



Quelque part dans Hyrule se trouvent les trois fontaines des Grandes Fées. Allez-y pour apprendre trois différents sorts. Quand vous rencontrez une Grande Fée, le compteur de magie vous indique, en haut à gauche de l'écran, le nombre de points de magie dont vous disposez. Vous devez posséder un nombre suffisant de points de magie pour l'utiliser.

Feu de Din

6 PM

Un manteau de feu enveloppe le corps de Link, le protégeant des attaques ennemies. Très utile lorsque vous devez faire face à un grand nombre d'adversaires.

Vent de Farore

6 PM

Le VENT DE FARORE enveloppe le corps de Link d'une lumière verte et l'endroit où vous l'utilisez pour la première fois deviendra un point de téléportation. Si vous utilisez cette magie en un lieu différent, vous pourrez revenir au point de téléportation initial. Sélectionnez **ANNULER LE POINT DE TELEPORTATION** pour en fixer un nouveau.

Amour de Nayru

12 PM

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

Récupération des points de magie

Pour récupérer des points de magie, vous devez battre vos ennemis ou chercher sous les pots et dans les buissons. Vous pouvez également utiliser de la potion verte que l'on vend dans les boutiques. Il existe des grandes et des petites fioles magiques. D'après la rumeur, il existerait un endroit dans Hyrule où vous pourriez doubler vos points de magie.



Fiole magique

Compteur de magie



Bouteilles vides

Les BOUTEILLES peuvent contenir des potions, du lait ou d'autres choses utiles. Vous pouvez les utiliser quand vous le désirez, mais vous ne pouvez pas en posséder plus de quatre. Les bouteilles ne s'achètent pas partout. Regardez bien autour de vous et parlez à tout le monde pour en trouver. [Emulation.com](#)

Potions

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

Verte

Restaure tous vos points de magie

Rouge

Restaure tous vos points de vie

Bleue

Restaure tous vos points de vie et de magie

Objets événementiels

Les objets qui apparaissent dans l'angle inférieur droit de l'écran d'inventaire sont des objets événementiels. Utilisez-les en certains lieux ou montrez-les à certains personnages au cours de votre quête. Ces objets peuvent être paramétrés à l'aide du Stick C.

Masque
Le MASQUE est un objet événementiel. Vous pouvez en obtenir un à la boutique AU MASQUE JOYEUX sur le MARCHÉ DU CHÂTEAU D'HYRULE. Vendez-le à quelqu'un qui en a besoin, et vous pourrez acquérir un masque différent. Continuez à procéder ainsi tout au long de votre aventure, et vous obtiendrez peut-être quelque chose d'intéressant à la fin !

SOUS-ÉCRAN DE L'ÉQUIPEMENT

Pour vous équiper

Cet écran vous présente les objets avec lesquels vous pouvez vous équiper. Choisissez avec le Stick directionnel l'article souhaité et appuyez sur le bouton A pour confirmer votre sélection. Les articles que vous ne pouvez pas choisir apparaissent en noir et blanc.

Équipement actuel de Link

Ces objets obtenus sont équipés automatiquement. Leur taille peut changer au cours de votre progression dans le jeu.



Épée

Bouclier

Vêtements

Bottes

Sac de
graines Mojo

Carquois

Sac de
lombes

Bracelet
Goron

Écaille
d'argent

Vous ne pouvez utiliser l'équipement vert que lorsque Link est enfant, et l'équipement bleu ou rouge que lorsque il est adulte.

EPEES

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



Épée Kokiri

Link doit la trouver.



Épée de maître

Cette épée légendaire se trouve dans le Temple du temps.



Crosses de glace

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

BOUCLIERS

Les boucliers protègent Link des attaques ennemies. Ils sont présentés dans l'ordre croissant de leur efficacité, de gauche à droite.



Bouclier Mojo

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



Bouclier hylien

C'est le bouclier des soldats hyliens. Il est très résistant.



Bouclier miroir

Il peut réfléchir les attaques spéciales.

TUNIQUES

Les tuniques Goron et Zora sont en vente dans les boutiques, mais elles sont très chères.



Tunique Kokiri

C'est celle que Link porte au début de son aventure.



Tunique Goron

Elle protège Link des chaleurs intenses.



Tunique Zora

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

BOTTES

Dans certains donjons, Link devra changer souvent de bottes. Les BOTTES DE FER et DE VOLTIGE sont cachées dans les coffres au trésor.



Bottes Kokiri

Ce sont celles que Link porte habituellement.



Bottes de fer

Utilisez-les pour marcher au fond du LAC HYLIA.



Bottes de voltige

Elles permettent de marcher dans les airs.

SOUS-ÉCRAN DE STATUT QUÊTE

La progression de votre quête

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

Objet spécial

Les différents objets utiles que vous avez obtenus apparaissent ici.

Fragments de cœur

Représente le nombre de FRAGMENTS DE CŒUR que vous avez obtenus. Il faut quatre fragments de cœur pour former un RÉCEPTACLE DE CŒUR et faire augmenter votre énergie vitale d'un cœur.

Skutula d'or

Le nombre de skutula d'or apparaît ici (voir p. 49).

Air d'ocarina

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



Médallions de sage

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

Pierres sacrées

Une fois que vous aurez trouvé ces pierres et l'OCARINA DU TEMPS, vous pourrez ouvrir la porte qui mène au ROYAUME SACRÉ.

Partition musicale

La partition de l'air sélectionné est affichée ici.

Fragments de cœur

Au début du jeu, l'énergie vitale de Link est constituée de trois cœurs. Elle augmentera au fur et à mesure que vous obtiendrez des réceptacles de cœur. Les réceptacles de cœur s'obtiennent en battant les Boss des donjons. Vous trouverez également des fragments de cœur repartis dans le royaume d'Hyrule. Pour quatre fragments de cœur trouvés, votre énergie vitale augmente d'un cœur. L'énergie vitale ne peut pas dépasser 20 cœurs.



Fragment de cœur



Réceptacle de cœur

Restorez votre énergie vitale en ramassant des fragments de cœur.

Effets de l'ocarina

Certaines choses se produisent lorsque vous jouez de l'ocarina. Utilisez le Stick C pour assigner l'ocarina. Inclinez le Stick C et appuyez sur le bouton A pour jouer.

Effet n°1

Si vous jouez la mélodie appropriée au bon endroit ou devant les bonnes personnes, certaines choses peuvent se produire (ainsi, un personnage vous donnera un renseignement ou une porte s'ouvrira).

Effet n°2

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



Comment se rappeler d'une mélodie ?

Vous pouvez apprendre 12 mélodies au cours de votre quête. Lorsque vous apprenez un nouvel air, la partition musicale s'affiche à l'écran. Si vous appuyez sur les boutons correspondants, l'air est enregistré. La mélodie apparaît au sous-écran de statut quête.

Comment jouer ?

Pour jouer de l'ocarina, assurez-vous d'abord qu'il est assigné à l'une des icônes du Stick C. Utilisez le bouton A et le Stick C pour jouer. Appuyez sur le bouton B pour arrêter de jouer.



SOUS-ÉCRAN DES CARTES

Visualisation des cartes des plaines

Au début, l'écran des cartes est vierge. La carte se remplit au fur et à mesure de votre progression.

Nom du lieu

Le curseur indique le nom du lieu.

Si quelque chose clignote sur la carte, cela signifie que Link devrait se rendre à cet endroit.



Position actuelle de Link

Votre position actuelle est indiquée ici.

Visualisation des cartes des donjons

Lorsque vous êtes dans un donjon et que vous allez à l'écran des cartes, vous verrez la carte se compléter progressivement au rythme de votre progression. Les donjons étant très complexes, pensez à regarder souvent votre carte.

Niveaux du donjon

Le nombre de niveaux du donjon apparaît sur le côté gauche de l'écran. Sélectionnez avec le curseur le niveau souhaité pour faire apparaître le plan détaillé du niveau sur la partie droite de l'écran. L'icône représentant Link indique le niveau où vous vous trouvez actuellement. L'icône représentant un crâne indique l'emplacement du Boss du donjon. Vous devez avoir la boussole pour que cette icône apparaisse.



Nom du donjon

Clé du Boss

Boussole

Carte du donjon

Les cartes obtenues s'affichent ici.

Coffre

Les coffres ou trésor sont représentés par un carré.

Skultula d'or

Si vous obtenez toutes les SKULTULA D'OR d'un donjon ou d'un endroit particulier, cet endroit sera marqué sur la carte.

Les pièces que Link a déjà visitées sont bleues, celle qui clignote est celle où vous vous trouvez. Les pièces qui n'ont pas de couleur sont celles que vous n'avez pas encore visitées. Le crâne indique l'emplacement du Boss.



Les donjons

Pour ramener la paix à Hyrule, il vous faut explorer les donjons. Chaque donjon a un Boss qu'il faut vaincre pour finir le donjon.

Coffres au trésor/objets du donjon

Les coffres ont différentes tailles. Les plus gros renferment entre autres des cartes ou des boussoles.



Carte du donjon

La carte du donjon contient l'emplacement de toutes les pièces du donjon et vous indique l'endroit où vous vous situez.



Boussole

La boussole indique l'emplacement de tous les coffres au trésor ainsi que l'endroit où se trouve le Boss du donjon.



Clé du Boss

Vous en aurez besoin pour ouvrir la porte de la pièce où se cache le Boss.

Petites clés et portes



Utilisez les petites clés pour ouvrir les portes verrouillées. Le nombre de petites clés dans votre inventaire apparaît sur l'écran de jeu. Une fois la clé utilisée, elle disparaît. Vous ne pouvez utiliser les petites clés que dans les sections du donjon où vous les avez trouvées. Il existe aussi des portes de sortie qui ne s'ouvrent qu'une fois résolue l'énigme de la pièce dans laquelle vous êtes.

Les petites clés ouvrent les portes des alentours.

Nombre de petites clés



Position actuelle de Link

La flèche jaune indique votre position actuelle ainsi que la direction vers laquelle vous allez. La marque rouge représente la porte par laquelle vous êtes entré. Appuyez sur la manette + pour afficher ou masquer la carte.

SAUVEGARDER UNE PARTIE PERDUE

Game Over

Lorsque vous êtes blessé, votre énergie vitale, qui apparaît dans l'angle supérieur gauche de l'écran, diminue. Lorsque tous vos cœurs sont vides, la partie est finie et l'écran **GAME OVER** apparaît. Utilisez le Stick directionnel pour choisir l'option désirée et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

Voulez-vous sauvegarder ? Oui/Non

Lorsque vous perdez la partie, vous avez la possibilité de sauvegarder votre progression. Sélectionnez **OUI** pour sauvegarder et **NON** pour quitter sans sauvegarder.

Continuer la partie? Oui/Non

Sélectionnez **OUI** pour recommencer au début du donjon où vous vous trouviez. Sélectionnez **NON** pour sortir et retourner à l'écran titre. Le tableau ci-dessous indique de quel endroit vous recommencerez à jouer si votre partie est terminée.



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

Si vous continuez une partie, votre énergie vitale n'est composée que de trois cœurs.

Quitter la partie en cours

Assurez-vous de sauvegarder avant de quitter une partie en cours. Une fois votre progression sauvegardée, éteignez la console.

Lorsque vous quittez une partie en cours après avoir sauvegardé, votre niveau d'énergie vitale est enregistré.

- N'éteignez pas la console pendant la sauvegarde du jeu : vous risqueriez de perdre les données enregistrées.