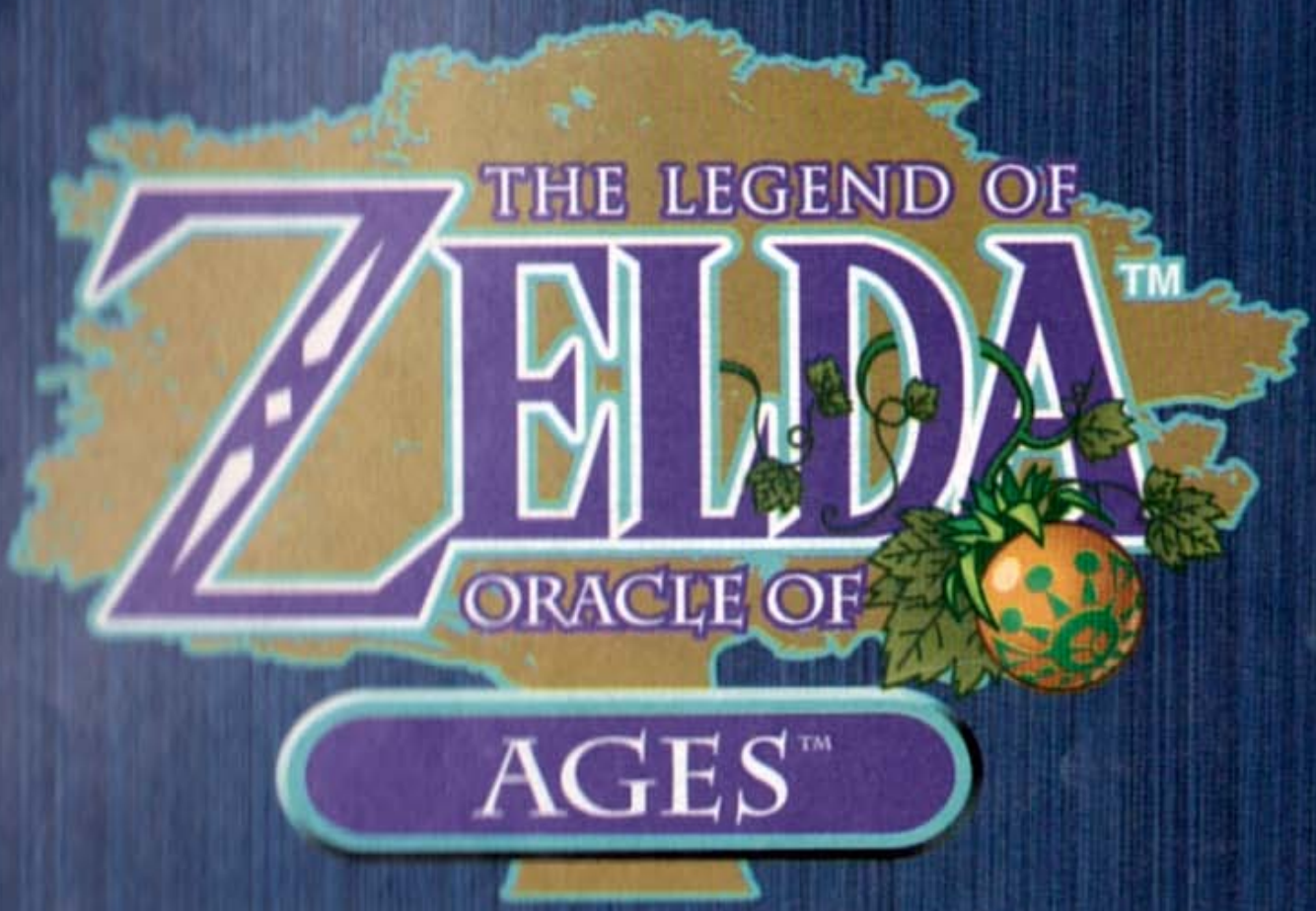
Nintendo

GAME BOY COLOR

CGB-AZ8P-NEU5



INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES

Art.-Nr. 1240075 M · 08.01/Ing. [0501/EU6/CGB]

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 AGES™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu THE LEGEND OF ZELDA™: ORACLE DES AGES 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. Säästä 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.

Nintendo Manuel



CONTENTS/SOMMAIRE

English 4
Deutsch 28
Français 52
Nederlands 76
Español 100

Le Vieux Grenier

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

Au fur et à mesure de la partie, vous apprendrez de plus en plus de secrets qui vous permettront de transférer des objets d'un jeu à l'autre, améliorer certains objets que vous possédez et même obtenir des objets introuvables (voir chapitre "Le système Link" pour plus de détails).



Nintendo Power

UN NOUVEAU CHAPITRE

Link se réveilla un beau jour au beau milieu d'une étrange forêt. Il se mit à avancer et tandis qu'il cheminait parmi les arbres, il entendit des appels au secours droit devant. Il se précipita vers l'endroit d'où provenait la voix et tomba sur un groupe de monstres qui encerclaient une femme. En voyant Link, les monstres s'enfuirent sans demander leur reste.

La femme n'était autre qu'Impa, la nurse de la Princesse Zelda d'Hyrule. Impa était venue ici pour trouver une chanteuse appelée Nayru.

"M'aideras-tu à la trouver?" demanda Impa. Malgré le regard étrange qu'elle lui lançait, Link ne put lui refuser son aide. Ensemble, ils trouvèrent une grosse pierre gravée d'une rune. Bien sûr, Link déplaça la pierre, alors qu'Impa ne faisait que poser les mains dessus.

En s'enfonçant encore plus loin dans la forêt, ils tombèrent sur une jeune femme en train de chanter. Invités à se joindre au petit groupe d'animaux qui écoutaient la chanteuse assis en cercle, ils se laissèrent envahir par la douce mélodie, qui apaisait leur cœur et leur esprit. C'était sûrement Nayru, la chanteuse que recherchait Impa. C'est alors qu'Impa émit un rire démoniaque.

Les ombres entourèrent Impa et une lumière ténébreuse effrayante jaillit de son corps.

"Nayru, Oracle des Ages! Moi, Veran, Sorcière des Ombres, je suis venue pour toi!"

L'ombre qui s'appelait Veran commença à tournoyer dans la clairière et fonça droit dans le corps de Nayru, qui émit une lumière aveuglante.

Lorsque les yeux de Link se furent habitués à la lumière, il s'aperçut que le regard de Nayru était étrange et maléfique. Son visage semblait voilé d'ombre et son sourire avait disparu.

"Ha ha ha ha ha!"

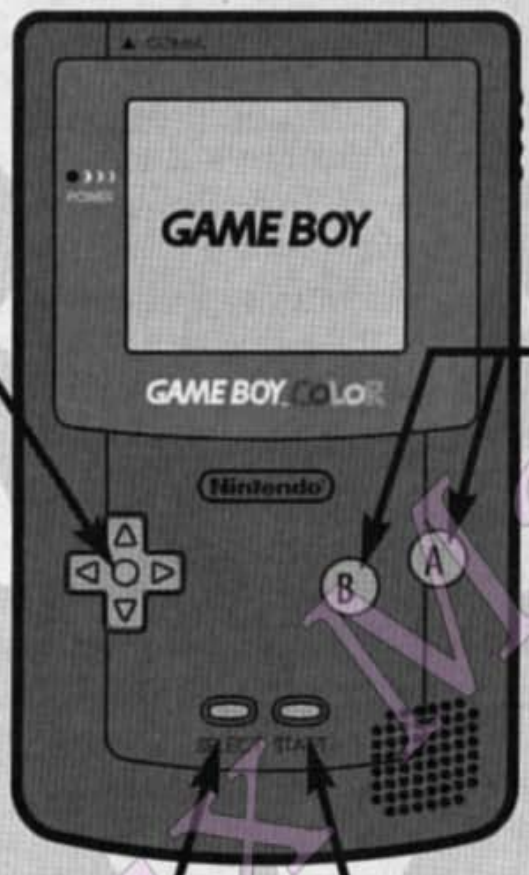
"Le pouvoir de Nayru est maintenant mien! Je peux voyager dans le temps à volonté! Je vais créer une nouvelle ère, une ère de chaos et de ténèbres!" Et sur ces mots, Veran et Nayru disparurent.

Nayru était en fait l'Oracle des Ages qui contrôlait le temps sur la terre de Labrynna. L'Oracle kidnappé, le flux du temps à Labrynna devint instable et des choses étranges commencèrent à se produire. Avant de disparaître, Veran eut ces derniers mots: "Lorsque le passé est modifié, le présent l'est aussi". Son plan était de voyager dans le passé pour emmagasiner l'énergie du désespoir des habitants de Labrynna pour créer son ère de ténèbres.

Link sera-t-il capable de sauver Nayru des griffes de Veran? C'est la mission qui vous est confiée.

Le Guide Malin

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 SELECTIONS (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 Labrynna 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-ECRANS

Utilisez les sous-écrans pour attribuer des objets aux Boutons A et B et 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.

Le Manuel

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 a 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 tous les trois fichiers sont occupés, vous devez en effacer un.



Les données effacées ne peuvent JAMAIS être récupérées!

Le Virtuoz Marché

LE SYSTEME LINK

Vous pouvez jouer à **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE DES AGES** et **ORACLE DES SAISONS** 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 SAISONS**, 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 SAISONS**. Vous pouvez consulter vos secrets dans le HALL DES SECRETS du jeu terminé.

GAME LINK (Jeu en Link)



Deux Game Boy™ Color sont nécessaires, ainsi qu'un jeu **ORACLE DES SAISONS** terminé et un nouveau jeu **ORACLE DES AGES**. 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 AGES**.

Choisissez ensuite dans la liste des fichiers **ORACLE DES SAISONS** 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 SAISONS est inséré!

Version Manuel

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



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

SAUV. & 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 visité.

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

Nouveaux Mondes

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



Appuyez sur SELECT

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

Ecran de statut de quête



Appuyez sur SELECT

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 du Temps 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 visité 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 DU TEMPS.

MAISONS ET ECHOPPES



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

PORTAILS TEMPORELS



Cette icône indique les portails utilisés pour voyager dans le temps. Il faut les activer avant de s'en servir.

ARBRES MYSTIQUES

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



Le Lieux Manuel

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'EPEE

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.



Nouveau Monde



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: 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 ET GANT 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.

Le Vieux Manuel

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.

GRAPPIN



Tirez ce grappin sur des objets distants pour changer de place avec eux. Cela fonctionne aussi sur certains ennemis.

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.

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.

LANCE-GRAINES



Utilisez cette arme pour lancer vos Graines Mystiques à distance. Les graines peuvent ricocher sur les murs et certains objets pour aller encore plus loin.

HARPE DES AGES



Cet instrument sert à se déplacer dans le temps.

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.

CANNE DE SOMARIA



Cette canne crée des blocs devant vous. Ces blocs peuvent être soulevés, lancés ou poussés.

Le Vieux Manuel

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 MYSTERES



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 distrait 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 Vieux Manuel

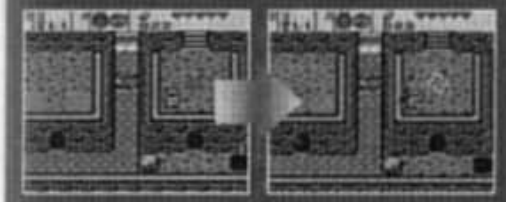
La Harpe des Ages et ses mélodies

En jouant les trois différentes mélodies sur la Harpe des Ages, vous pouvez voyager du passé au présent et vice-versa.

Lorsque vous assignez la harpe à un bouton, choisissez un air à jouer dans la fenêtre.

Mélodie des Echos

Cet air active les portails temporels, vous permet de voyager dans le temps.



Jouer la Mélodie des Echos

Mélodie des Courants

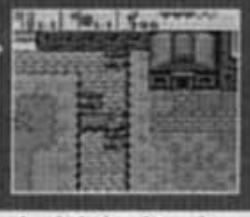
Cet air vous transporte instantanément du passé au présent.



Jouer la Mélodie des Courants

Mélodie des Ages

Cet air vous permet d'être immédiatement transporté à un autre âge. Allez du passé au présent et vice-versa.



Jouer la Mélodie des Ages

Ces icônes apparaissent à l'écran après avoir utilisé la harpe. Ils indiquent l'époque.



Présent



Passé

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.

Le vieux Manuel

NOIX TUNI



C'est le symbole de la Cité Symétrie, une ville lointaine. S'il arrive quoi que ce soit à cette noix, l'équilibre de la cité sera menacé.

HORLOGE DE POE



Il est dit que celui qui aidera un esprit à trouver la paix dans l'au-delà recevra une étrange horloge en retour. Quelqu'un quelque part a sûrement besoin d'une horloge...

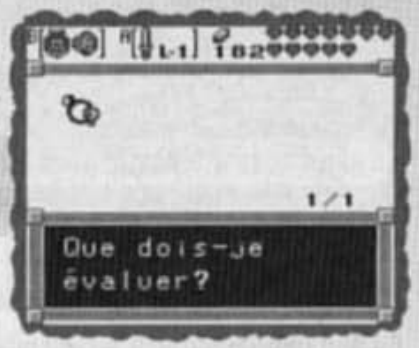
Anneaux

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.**



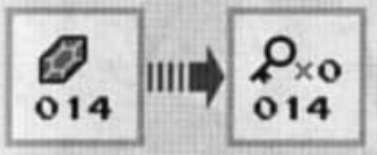
Le Vieux Manoir

DONJONS

Dans les donjons de Labrynna, vous rencontrez de puissants monstres et des pièges compliqués qui rendront votre quête plus ardue. Soyez extrêmement attentifs dans les donjons!

Vous devrez en explorer beaucoup pour trouver toutes les Essences du Temps.

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 la 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.

BOUSSOLE



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

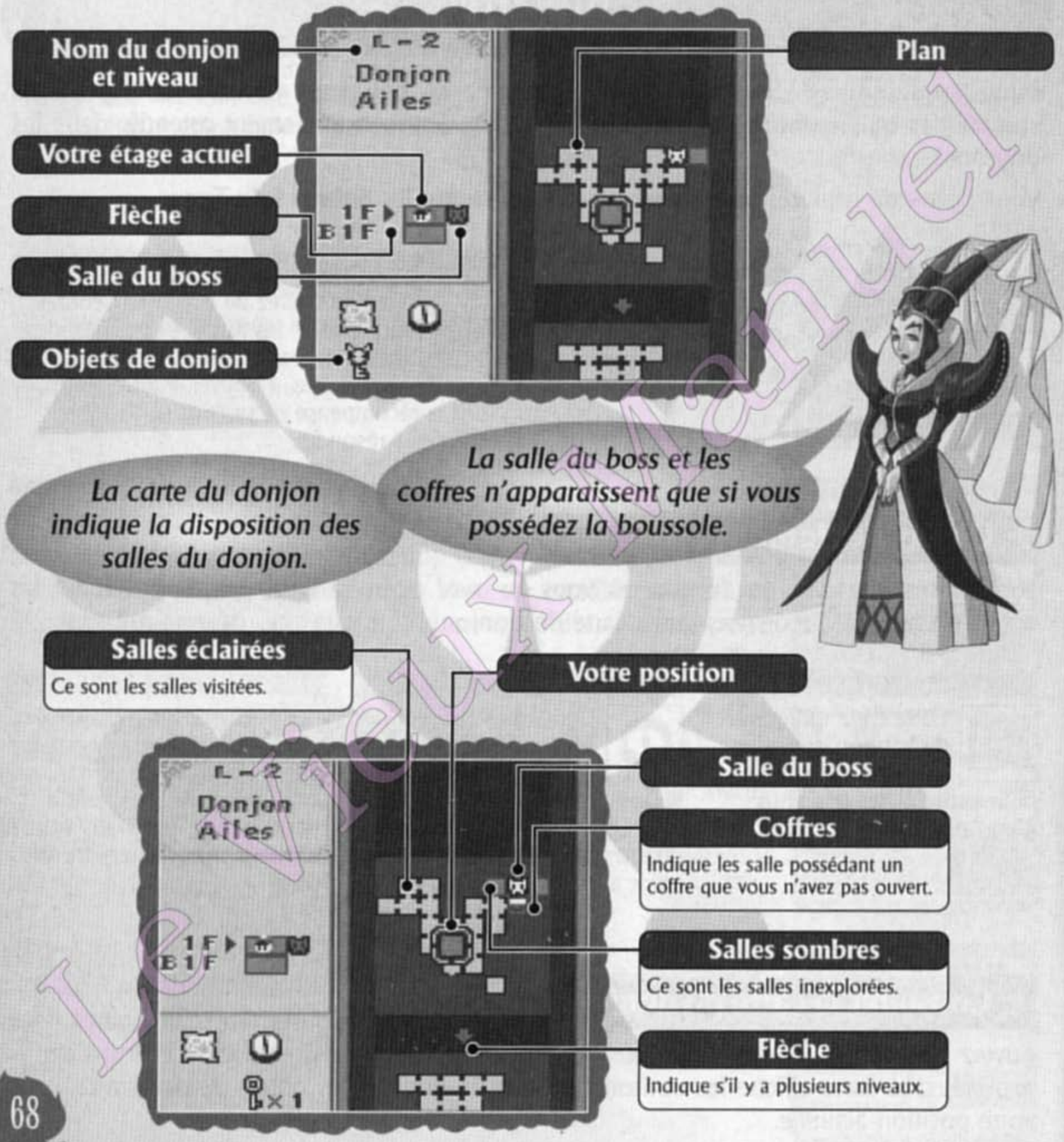


La clé du boss sera absolument nécessaire pour pénétrer dans son antre. Les autres clés sont à usage unique et servent à ouvrir des portes verrouillées ou des blocs.

Consulter la carte du donjon

La carte du donjon apparaît quand vous ouvrez **l'Ecran 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.

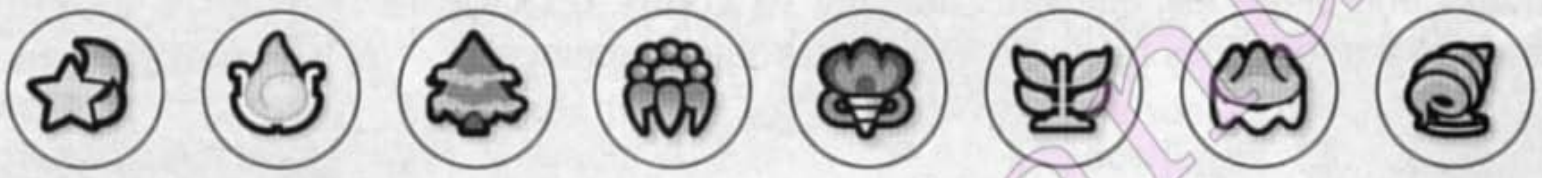
Le vieux Mouet



Le vieux Manuel

Essences du Temps

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

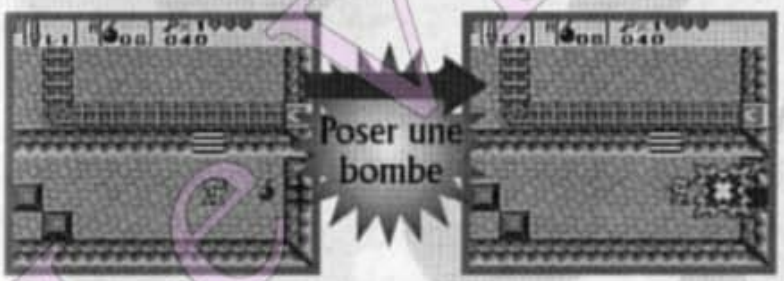


La récupération des huit essences déclenchera un événement important!

Trucs pour les donjons

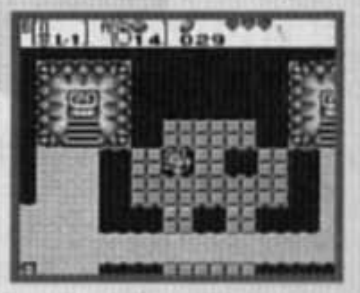
MURS FISSURES

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!

Le Vieux Manuel

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.

Le vieux Manuel

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 bourse 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 AGES *et utilisez le mot de passe pour continuer votre quête dans* ORACLE DES SAISONS.**

Le vieux Manuel

[0701/NFR/CGB]

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'Aumone
   Tel: 08 92 68 77 55 (2,21 FTTC/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

Le Vieux Manuel

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

Le vieux Manuel

[1200/NBE-FR/CGB]

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/coordinateur:

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.

Le Vieux Manuel

[0701/NBE-FR/CGB]

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'eviter 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.

Le vieux Manuel

ENTER HERE THE SECRETS YOU HAVE FOUND!

TRAGE HIER DIE GEHEIMNISSE EIN, DIE DU GEFUNDEN HAST!

ENTREZ ICI LES SECRETS TROUVES!

SCHRIJF HIER DE GEHEIMEN OP DIE JE HEBT GEVONDEN!

¡INTRODUCE AQUÍ TUS SECRETOS!

Le Vieux Manuel

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 ORS, 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:
Bergsala AB
Box 10204, Marios gata 21, 434 23 Kungsbacka, Sweden

Nintendo®

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE