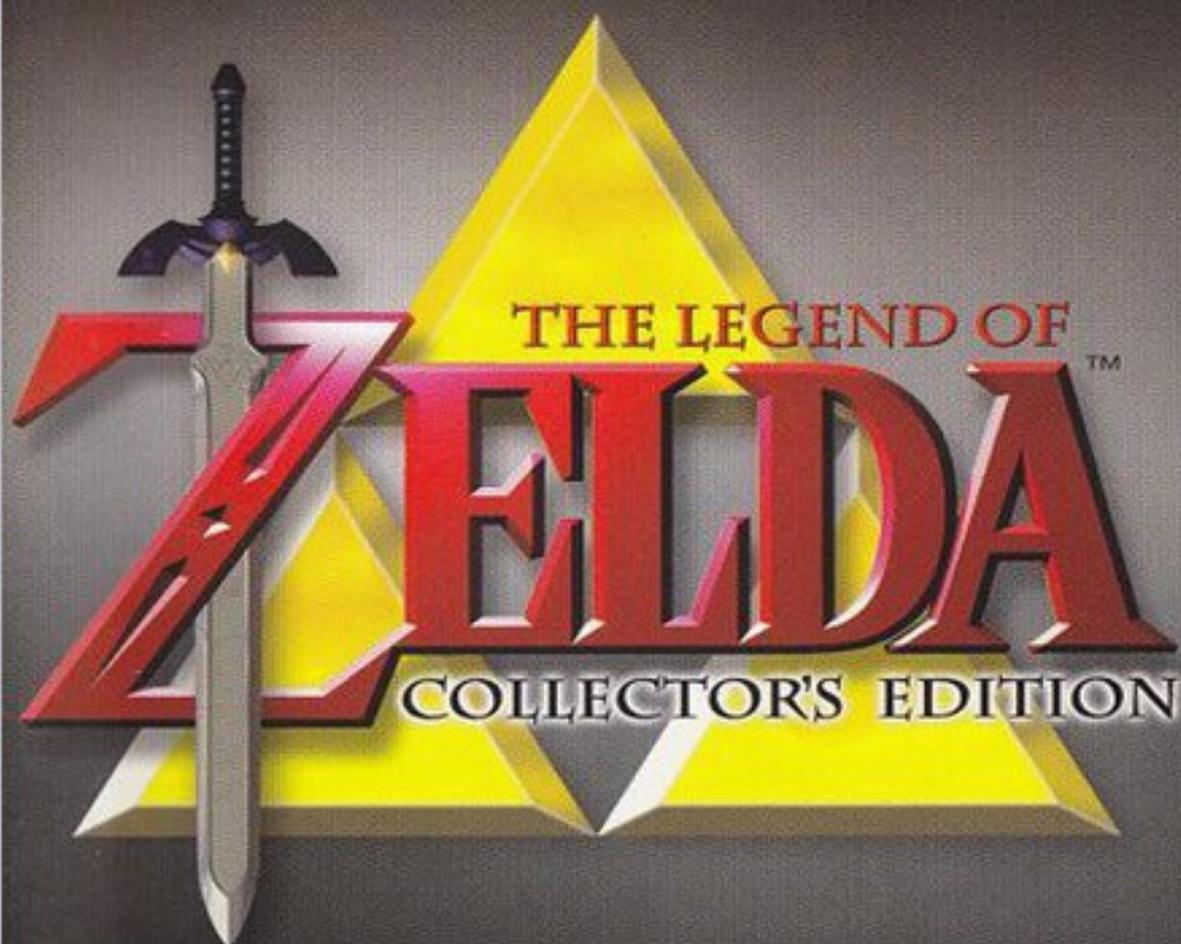


IM-DOL-PZLP-FUG

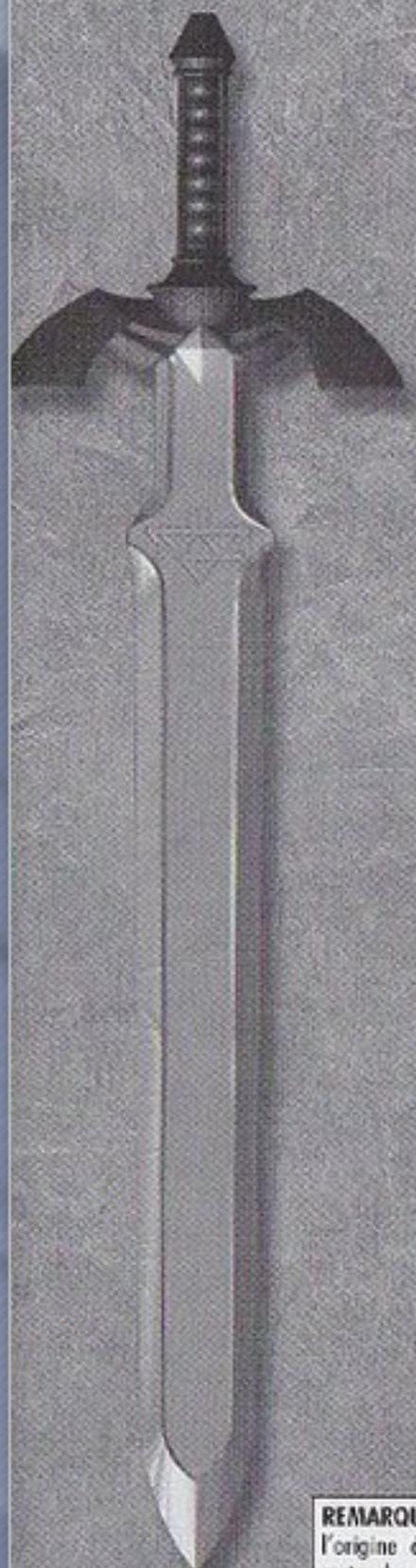
EMULATION64.FR



Scanné par BFrancois
<http://www.emulation64.fr>

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI





Sommaire

Avant de commencer 58

THE LEGEND OF ZELDA

Commandes de base 61

ZELDA II : THE ADVENTURE OF LINK

Commandes de base 63

Expérience et magie 64

THE LEGEND OF ZELDA : OCARINA OF TIME

Commandes de base 67

Fées et visée L 68

L'Ocarina 70

Sauvegarder quand la partie
est perdue 71

THE LEGEND OF ZELDA : MAJORA'S MASK

Commandes de base 73

Lire l'écran de jeu 74

Les masques de Link 75

Le journal des Bombers 76

Sauvegarde et passage du temps 77

Démo jouable de

THE LEGEND OF ZELDA :

THE WIND WAKER 78

REMARQUE : Ce disque NINTENDO GAMECUBE est une compilation de jeux qui ont à l'origine été développés pour d'autres consoles Nintendo. Le passage du format cartouche au format disque peut donner lieu à de légères irrégularités au niveau du son ou à des ralentissements pendant le chargement des données de jeu. Ces perturbations sont normales et ne sont en rien dues à votre matériel. Si vous rencontrez des problèmes de ce genre, attendez la fin du chargement du jeu puis continuez à jouer normalement.

Avant de commencer

Veuillez insérer le disque THE LEGEND OF ZELDA™ : COLLECTOR'S EDITION dans votre console NINTENDO GAMECUBE, fermez le couvercle et appuyez sur le bouton POWER. Suivez ensuite les instructions qui s'affichent à l'écran.

Jouer

Utilisez le Stick directionnel pour choisir l'un des jeux proposés sur l'écran de sélection de jeu.

- Si vous sélectionnez THE LEGEND OF ZELDA : OCARINA OF TIME ou THE LEGEND OF ZELDA : MAJORA'S MASK, vous avez la possibilité d'activer la fonction vibration.

Sur l'écran suivant, vous serez invité à créer un fichier de sauvegarde sur la Memory Card (carte mémoire) insérée dans le Slot A de votre NINTENDO GAMECUBE. Choisissez OUI pour que l'écran titre s'affiche.



- Pour sauvegarder vos données de jeu, jusqu'à 36 blocs d'espace libre sont nécessaires sur la Memory Card (carte mémoire) insérée dans le Slot A.
- Si vous sauvegardez, vous pouvez reprendre la partie là où vous vous êtes arrêté. Veillez à ce que la Memory Card (carte mémoire) soit toujours insérée 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).

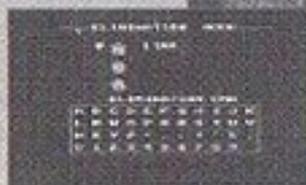
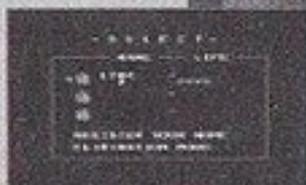
Pour accéder à l'écran de sélection de fichier, appuyez sur START/PAUSE à partir de l'écran titre. Choisissez un fichier au moyen du Stick directionnel et confirmez votre choix en appuyant sur le bouton A. Pour les jeux NES, sélectionnez un fichier avec le bouton Y, puis utilisez le bouton START/PAUSE.

- Si vous souhaitez continuer une partie sauvegardée, choisissez ce fichier.

Copier ou effacer des fichiers

L'option COPIER vous permet de copier un fichier vers un emplacement vide. Vous pouvez effacer un fichier de sauvegarde en sélectionnant EFFACER ou ELIMINATION MODE.

- Il n'existe aucun moyen de récupérer un fichier effacé.



Options

SON

Quatre modes son sont disponibles : STEREO, MONO, CASQUE et SURROUND.

REGLAGE DE LA LUMINOSITE

Vous pouvez régler la luminosité de votre écran pour optimiser la qualité de l'image. Quatre niveaux de couleur distincts doivent être visibles.

- Ces options concernent **UNIQUEMENT** les jeux *Ocarina of Time* et *Majora's Mask*.

Inscription

Sélectionnez un fichier vierge, ou REGISTER YOUR NAME pour les jeux NES. Le Stick directionnel vous permet de choisir les lettres et le bouton A vous permet de les entrer. Quand vous avez terminé, appuyez sur START/PAUSE ou déplacez le curseur sur FIN (ou END pour les jeux NES). Pour commencer votre quête, sélectionnez le fichier que vous avez personnalisé puis appuyez sur START/PAUSE.



Sélection de la Langue

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 cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. 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.

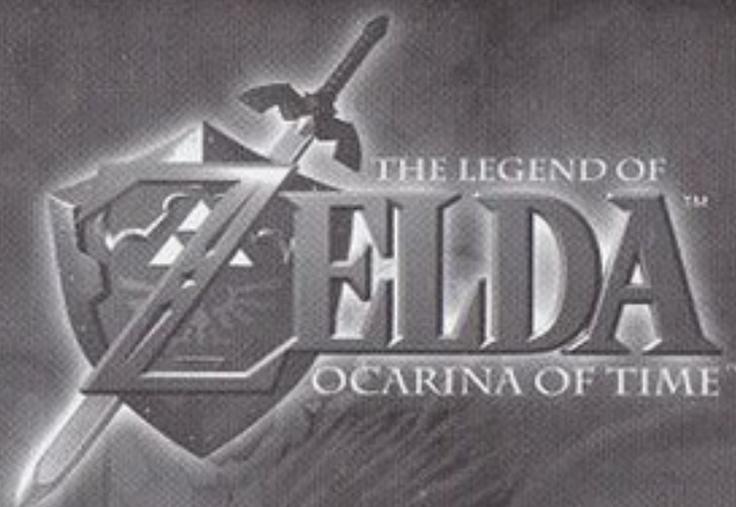
ATTENTION : ce jeu permet uniquement l'affichage en mode 60 Hz

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 digne. 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. 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 RVB NINTENDO GAMECUBE avec une TV qui dispose d'un port RVB 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.

Emulation64.fr



L'ancien royaume d'Hyrule, protégé par les trois déesses d'Or, était jadis un havre de paix. Mais un jour, un homme diabolique venant du désert vint troubler cette quiétude. Ce dernier cherchait activement l'entrée de la Terre d'Or, refuge de la Triforce. Guerrier à la bravoure maintes fois prouvée, Link fut chargé de tout faire pour empêcher que cet homme diabolique ne pénètre sur la Terre d'Or et s'empare de la relique divine.

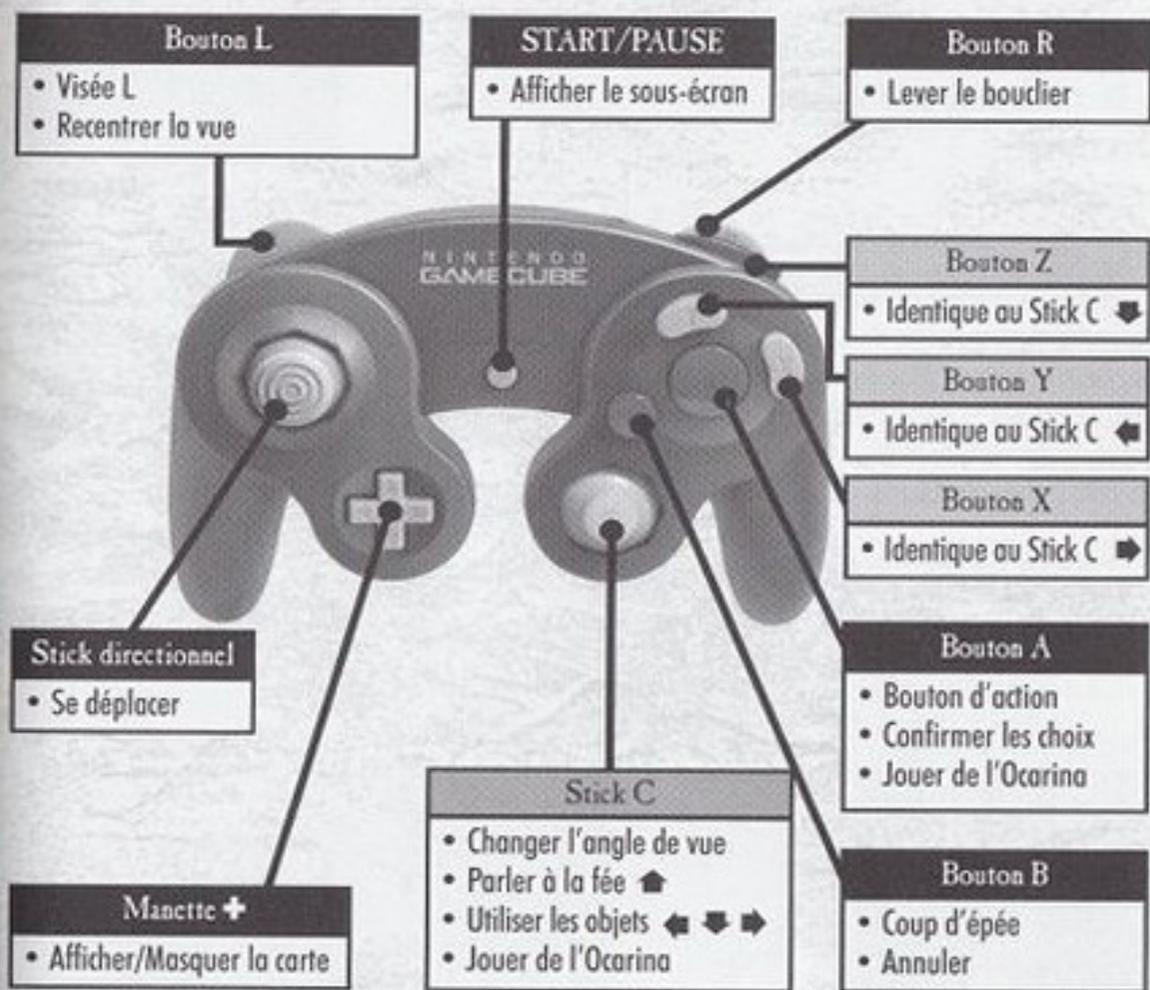
Date de parution : Décembre 1998

Emulation64.fr

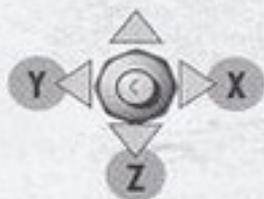


Commandes de base

The Legend of Zelda : Ocarina of Time



Les boutons Y, Z et X correspondent respectivement à ← ↘ ↙ sur le Stick C. Vous pouvez aussi contrôler les objets du Stick C avec les boutons Y, Z et X.



Un contrôle limité

En cours de partie, votre commande du jeu sera par moments limitée. Les boutons inutilisables deviendront alors transparents.



Fées et visée L

La fée, une sorte d'ange gardien, aide et oriente Link dans sa quête. Elle lui donne des informations stratégiques telles que les points faibles des ennemis. Si elle vous appelle pendant le jeu, inclinez le Stick C vers le haut pour voir ce qu'elle a à dire.



Fée

Quand Link s'approche d'un objet ou d'un ennemi sur lequel la fée possède des informations, cette dernière vole dans cette direction. A côté de cet ennemi ou objet se trouve un triangle. Si vous appuyez sur le bouton L, Link regarde dans la direction de la fée, et l'objet ou l'ennemi est entouré du curseur de visée. Il s'agit de la visée L. Quand vous utilisez la visée L, une icône apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran. Inclinez le Stick C vers le haut pour lire les conseils de la fée.

Quand vous utilisez la visée L sur des personnes ou pancartes, l'icône de la fée ne clignote pas. A la place, les commandes PARLER ou VOIR apparaissent.



Ecran de jeu

Face à un objet ou ennemi, appuyez sur le bouton L pour viser.



Ecran de visée L

Curseur de visée

Quand la visée L est activée, une bande noire s'affiche en haut et en bas de l'écran.

Inclinez le Stick C vers le haut quand l'icône clignote.



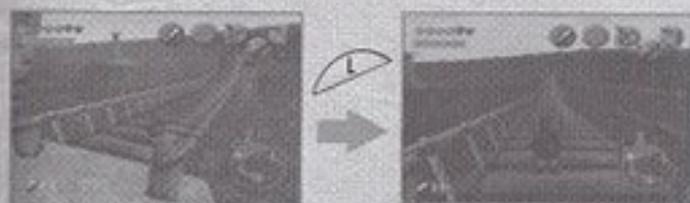
Quand vous utilisez la visée L alors que l'icône clignote, inclinez le Stick C vers le haut pour lire les conseils de la fée.

REMARQUE : Même sans utiliser la visée L, il peut arriver que l'icône clignote. Quand cela se produit, inclinez le Stick C vers le haut.

Utiliser la visée L

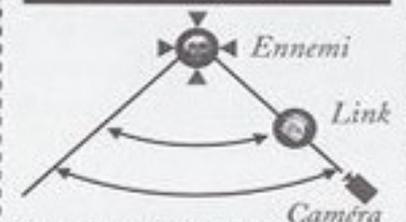
La visée L ne vous permet pas seulement d'accéder à des conseils fort utiles, mais elle vous aide aussi à cibler des objets, à utiliser vos armes avec précision et à interagir avec les autres personnages.

Changer l'angle de la caméra



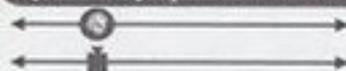
Pendant le jeu, si vous appuyez sur le bouton L, la caméra se déplace derrière Link. De même, la caméra se déplace progressivement derrière Link si vous ne touchez à aucun bouton ni au Stick directionnel.

La caméra



Activez la visée L et pivotez autour de votre adversaire.

Quand il n'y a pas de cible active :



La caméra suit les mouvements de Link si vous maintenez le bouton L enfoncé.

Communiquer à distance



Pour parler à des personnes qui se trouvent loin de vous, utilisez la visée L. Si un curseur entoure la personne, appuyez sur le bouton A pour lui parler.

Viser



Pour tirer avec précision, utilisez la visée L.

Les triangles

Chaque couleur a une signification différente.



Jaune

Le point faible de l'ennemi a été identifié.



Vert

Un indice est disponible.



Bleu clair

Une personne ou une pancarte est présente. Appuyez sur le bouton A.

L'Ocarina

Effets de l'Ocarina

Certaines mélodies jouées sur l'ocarina peuvent déclencher des événements imprévus. Utilisez les icônes du Stick C pour assigner l'Ocarina. Jouez de cet instrument au moyen du Stick C et du bouton A.



Effet #1

Si vous jouez la bonne mélodie au bon endroit ou devant le bon public, divers événements se produisent (une personne vous donne un indice ou une porte s'ouvre).

Effet #2

Si vous jouez certaines mélodies, vous serez téléporté vers différents endroits.

Comment mémoriser une mélodie

Vous pouvez apprendre jusqu'à douze mélodies. Quand vous apprenez une nouvelle mélodie, une partition apparaît à l'écran. Si vous appuyez sur les boutons correspondants, la mélodie est enregistrée et sera accessible à tout moment sur le sous-écran de statut de quête.



Comment jouer

Pour jouer de l'Ocarina, assurez-vous de d'abord l'assigner à l'une des icônes du Stick C. Quand Link tient l'Ocarina, utilisez le bouton A et le Stick C pour en jouer. Pour arrêter, appuyez sur le bouton B.



Sauvegarder quand la partie est perdue

GAME OVER

Chaque fois que vous subissez des dégâts, vos réserves d'énergie vitale affichées dans la partie supérieure gauche de l'écran s'épuisent. Si tous vos cœurs se vident, c'est perdu ! Quand cela arrive, l'écran GAME OVER apparaît.



VOULEZ-VOUS SAUVEGARDER ? OUI/NON

Quand vous perdez la partie, vous avez la possibilité de sauvegarder votre progression. Sélectionnez OUI pour sauvegarder, ou NON pour quitter et retourner à l'écran titre.



CONTINUER ? OUI/NON

Si vous choisissez OUI, vous continuez la partie au début du dernier donjon visité. Choisissez NON pour retourner à l'écran titre. Dans le tableau ci-dessous sont répertoriés les endroits d'où vous reprendrez une partie perdue.



Si vous perdez la partie ...	Vous continuerez à partir...
... sur une plaine (Link enfant)	... de la maison de Link
... en dehors d'un donjon (Link adulte)	... du Temple du Temps
... dans un donjon	... de l'entrée du donjon

Si vous continuez, vous commencez la partie avec trois cœurs complets seulement.

Quitter en cours de partie

Si vous souhaitez quitter le jeu au cours de votre aventure, assurez-vous de d'abord sauvegarder votre progression. Eteignez votre console une fois que c'est fait.

Si vous sauvegardez et quittez le jeu pendant votre aventure, le nombre de cœurs dans votre jauge de vie sera sauvegardé.

- N'éteignez PAS votre console pendant une sauvegarde, car vous risqueriez d'effacer toutes les données que vous avez sauvegardées.