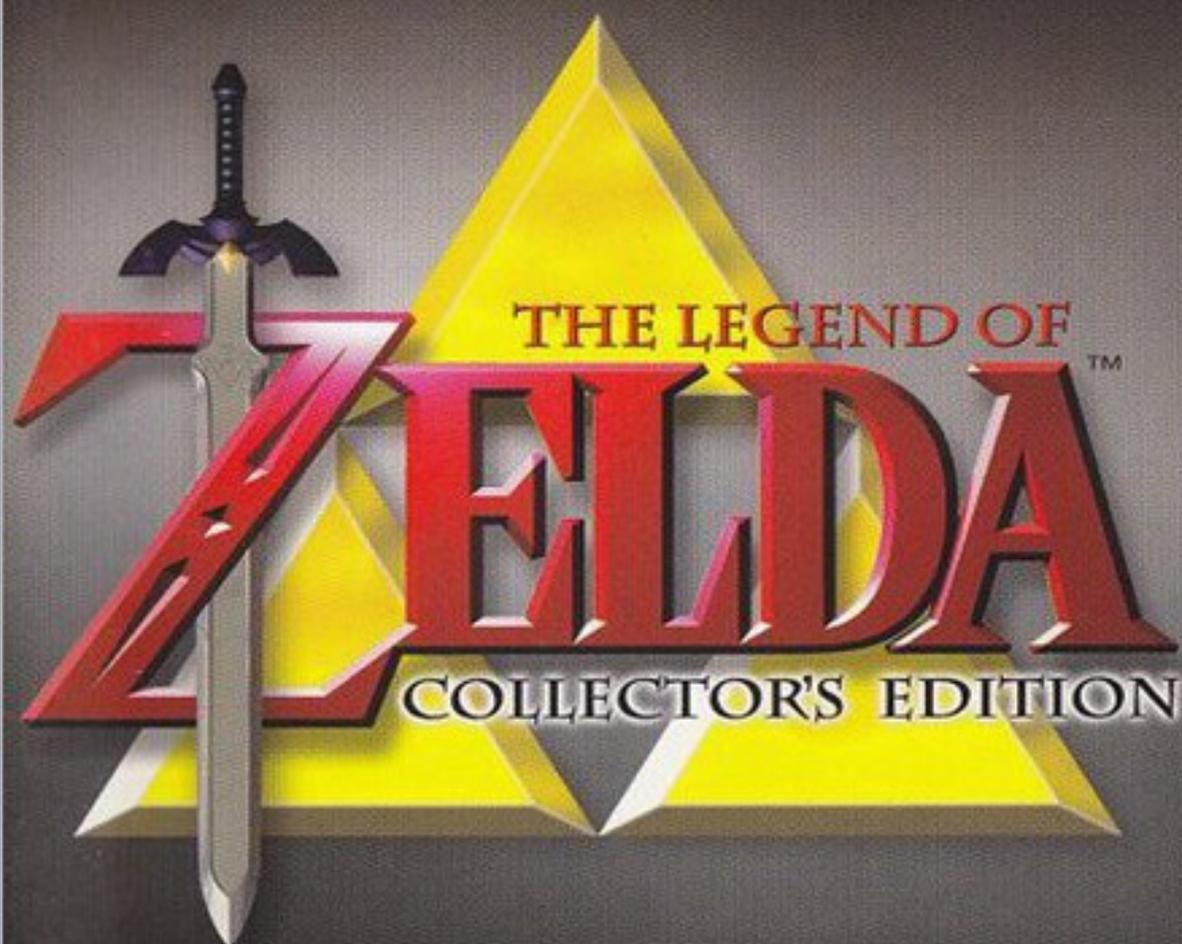


IM-DOL-PZLP-FUG

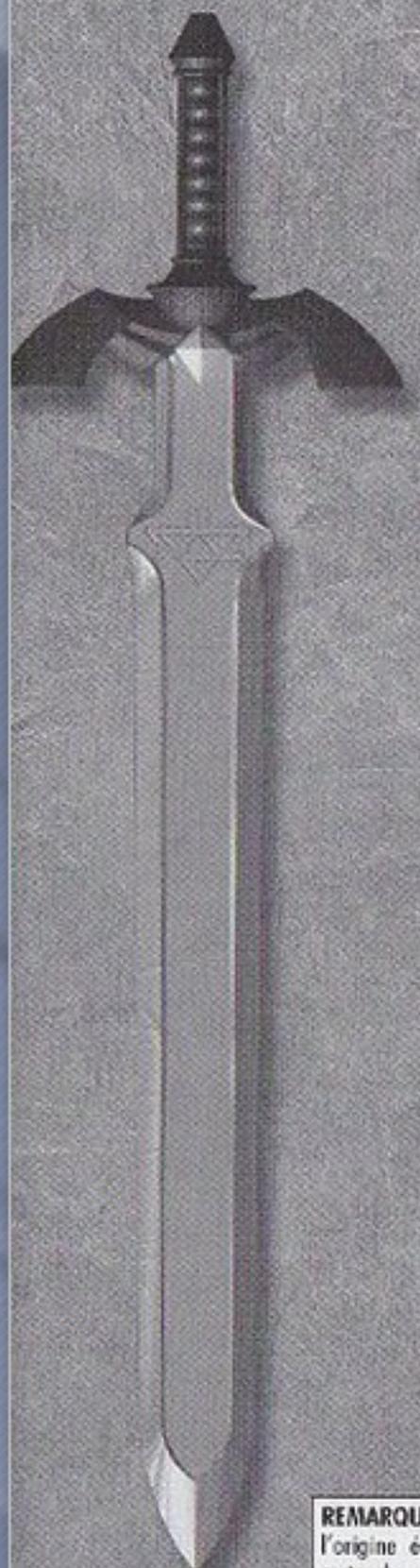
EMULATION64.FR



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.

Emulation64.fr

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.

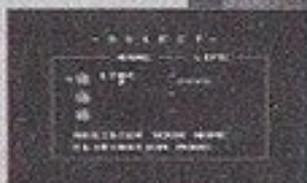


- Pour sauvegarder vos données de jeu, jusqu'à 36 blocs d'espace libre sont nécessaires sur la Memory Card (carte mémoire) insérée dans le Slot A.
- Si vous sauvegardez, vous pouvez reprendre la partie là où vous vous êtes arrêté. Veillez à ce que la Memory Card (carte mémoire) soit toujours insérée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

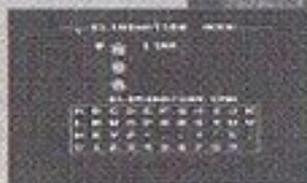
- Si vous souhaitez continuer une partie sauvegardée, choisissez ce fichier.



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 saccadée. 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



Après un combat de longue haleine hors des limites du temps, Link eut raison du maléfique Ganon et quitta le paisible royaume d'Hyrule qui l'avait élevé au rang de légende vivante. Il partit pour un voyage, une longue quête secrète et personnelle. A la recherche d'un être qui lui était très cher, Link fut attaqué alors qu'il traversait les Bois Perdus. Son cheval et sa précieuse Ocarina furent volés. La poursuite de ses agresseurs le mena dans un monde parallèle, le mystérieux royaume de Termina, qui allait décider de son destin...

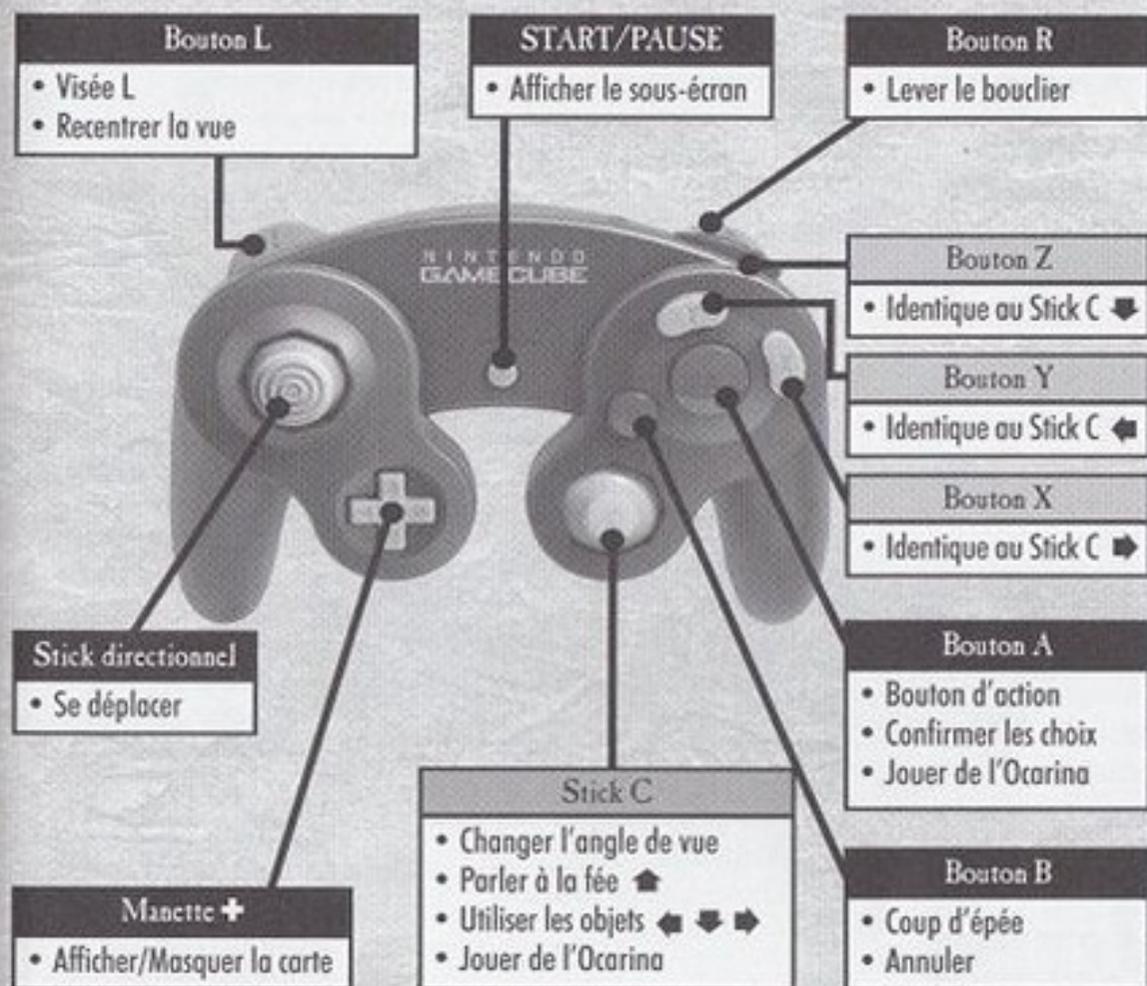
Date de parution : Novembre 2000

Emulation64.fr

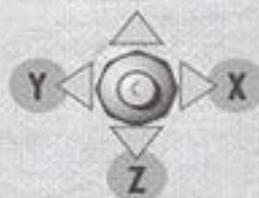


Commandes de base

The Legend of Zelda : Majora's Mask



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.



ATTENTION : Vous remarquerez peut-être des irrégularités au niveau du son quand vous jouerez à THE LEGEND OF ZELDA : MAJORA'S MASK. Ce n'est pas votre système qui est en cause, mais le transfert des données de jeu de la plateforme Nintendo 64 vers la NINTENDO GAMECUBE. Ces problèmes de son ne se produisent pas si vous jouez à d'autres jeux NINTENDO GAMECUBE.

Lire l'écran de jeu

Ecran de jeu

Energie vitale

Les cœurs représentent la vie de Link. Link commence le jeu avec trois cœurs complets. Plus il progresse dans sa quête et plus le nombre de cœurs augmente. Quand Link subit des dégâts, ses réserves d'énergie vitale baissent.

Energie magique

Cette barre affiche l'énergie magique disponible. Elle apparaîtra à l'écran quand Link aura acquis la capacité d'utiliser la magie.

Rubis

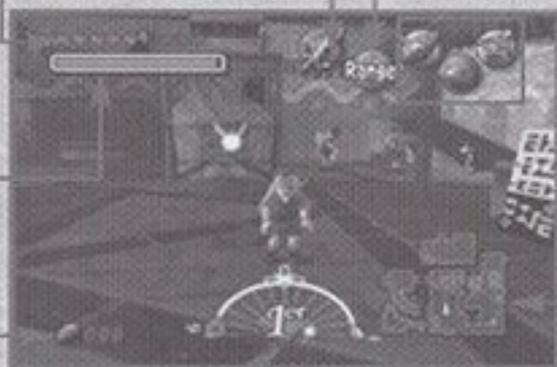
C'est ici qu'est indiquée la quantité de Rubis (monnaie d'Hyrule) dont vous disposez.

Icône du bouton B

Cette icône vous indique quelles actions vous pouvez exécuter à l'aide du bouton B. Le plus souvent, c'est une épée qui y est affichée.

Icône d'action

Toutes les actions que Link peut réaliser si vous appuyez sur le bouton A sont affichées à cet endroit.



Icônes C

Elles représentent les objets actuellement associés au Stick C.

Carte

Horloge

L'horloge affiche la date et l'heure à Termina.

L'emplacement actuel de Link est affiché ici. La flèche jaune pointe dans la direction de Link. La flèche rouge indique l'endroit que Link vient de quitter. Utilisez la manette + pour afficher ou masquer la carte.

Lire l'horloge dans Majora's Mask

Affichage de l'heure

Les chiffres indiquent l'heure actuelle. Quand un chiffre avance d'un cran, cela signifie qu'une heure est passée.



Affichage des minutes

Le passage du soleil indique qu'une minute de jeu s'est écoulée.

Affichage des jours

Indique si c'est le premier, le deuxième ou le dernier jour.

Les masques de Link

Dans le jeu, vous trouverez différents masques. Certains masques ont le pouvoir de changer l'apparence de Link quand celui-ci les porte. Cette nouvelle forme matérielle s'accompagne de nouveaux pouvoirs.

Link Goron



Pouvoirs spéciaux

- Changez-vous en boule et roulez (inclinez le Stick directionnel tout en appuyant sur le bouton A). Avec votre corps cuirassé, débarrassez-vous de vos ennemis en leur roulant dessus (pouvoir magique requis).
- En boule, sautez et frappez le sol de toutes vos forces pour blesser les ennemis se trouvant à proximité (appuyez sur le bouton A tout en maintenant le bouton B enfoncé).
- Utilisez votre force pour libérer des coups de poing puissants (bouton B). Un bon timing vous permettra de multiplier les attaques (trois coups de poing à la suite).

Points faibles

- En raison de son grand gabarit, Link Goron ne peut pas nager dans les eaux profondes et a du mal à se réceptionner quand il tombe de haut.

Link Zora



Pouvoirs spéciaux

- Déplacez-vous librement dans l'eau et dans les fonds océaniques (appuyez sur le bouton A).
- Créez un mur de courant électrique (pouvoir magique requis). Appuyez sur le bouton R quand vous nagez.
- Initiez trois attaques éclair (bouton B).
- Projetez vos ailerons pour attaquer vos ennemis à distance (maintenez enfoncé puis relâchez le bouton B).

Points faibles

- Comme le Zora vit dans l'eau, il est particulièrement sensible au feu et à la glace.

Link Mojo



Pouvoirs spéciaux

- Servez-vous des fleurs Mojo pour voler sur une courte distance. Maintenez enfoncé le bouton A puis relâchez-le.
- Crochez des bulles pour attaquer (pouvoir magique requis). Appuyez sur le bouton B.
- Rebondissez sur l'eau (un nombre de fois limité). Inclinez le Stick C vers le haut quand vous vous trouvez sur l'eau.

Points faibles

- D'origine végétale, il est vulnérable au feu.
- Le Link Mojo a des difficultés à gérer les chutes.

Le journal des Bombers

Il s'agit du journal où Link archive les informations relatives aux personnages qu'il rencontre au fur et à mesure qu'il progresse dans sa quête. Les conversations et les promesses faites à ces personnes sont enregistrées automatiquement.

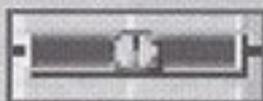
Sur le **sous-écran de statut de quête**, si vous déplacez le curseur sur le journal des Bombers et que vous appuyez sur le bouton A, l'écran ci-dessous apparaît. Vous pouvez l'utiliser pour confirmer les rendez-vous ou emplois du temps enregistrés. Utilisez le Stick directionnel pour consulter les informations relatives à chaque personne (emploi du temps, promesses, rendez-vous...). Link devra beaucoup s'investir pour que le peuple de Termina retrouve le sourire !

Heure actuelle

Personnages
Les photos des personnages sont affichées ici. Plus vous rencontrez de gens, plus il y aura de visages différents. Jusqu'à 20 photos peuvent être affichées.

Emploi du temps
Indique le moment où vous avez parlé à des gens ou reçu des objets.

Détails
Les informations sur vos conversations ou les objets reçus sont affichées ici.



Cette marque caractérise les conversations importantes. Les barres bleues indiquent que vous pouvez avoir une conversation à n'importe quel moment de cette période. Les tâches que vous devez exécuter de nouveau après une sauvegarde et un retour au premier jour sont en gris.



Quand une personne vous donne un objet, ce symbole vous indique à quel moment de la journée vous l'avez reçu.



Ce symbole est ajouté si quelqu'un vous donne un masque.



Quand vous avez aidé une personne à résoudre ses problèmes, ce symbole est ajouté à droite des informations ayant trait à cette personne, preuve de vos efforts.

Le contenu de votre journal des Bombers est sauvegardé quand vous jouez le Chant du Temps. Cependant, aucune trace n'est gardée de vos conversations avec ces gens. Par conséquent, vous serez peut-être contraint de répéter certaines tâches ou conversations.

Sauvegarde et passage du temps

Le temps dans le jeu

Dans le jeu, le temps s'écoule continuellement, sauf pendant les conversations et quand vous mettez le jeu en pause en appuyant sur START/PAUSE. Le jeu se termine après trois jours (72 heures), alors faites attention ! Vous pouvez toutefois empêcher que la partie se termine en jouant le Chant du Temps sur l'Ocarina. Quand vous jouez cette mélodie, Link traverse un vortex temporel pour se retrouver le premier jour, à 6 heures du matin. Si le jeu se termine, vous recommencez à partir de votre dernière sauvegarde effectuée en jouant le Chant du Temps.



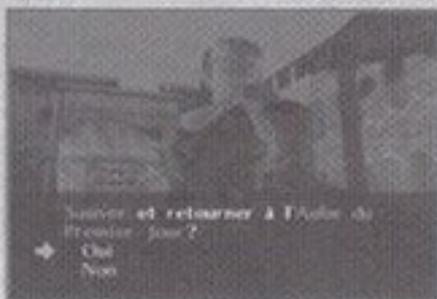
Dans le monde de Termina, le temps passe plus vite qu'ailleurs. Les heures vous sembleront aussi courtes que des minutes.

A propos de la sauvegarde

Quand vous jouez le Chant du Temps, une sauvegarde automatique est effectuée quand vous remontez le temps. Vous conservez vos objets, mais les cartes des labyrinthes ou d'autres lieux disparaissent et les événements rencontrés n'auront pas existé. Puisque Link sera le seul à avoir voyagé dans le temps, les gens ne se souviendront pas de lui.

Chaque fois que vous voulez sauvegarder et quitter le jeu, jouez le Chant du Temps et attendez que AUBE DU PREMIER JOUR apparaisse à l'écran avant d'éteindre la console. Ainsi,

la prochaine fois que vous voudrez jouer, vous pourrez reprendre le jeu à partir de ce point. Si vous éteignez la console sans avoir suivi les instructions ci-dessus, vous devrez recommencer à partir de votre dernière sauvegarde.



QUAND VOTRE ENERGIE VITALE TOMBE A ZERO

Si cela se produit, vous vous retrouvez à l'entrée de la région où vous avez perdu toute votre énergie vitale. Vous recommencez à jouer avec seulement trois cœurs !



Jouer le Chant du Temps

- Vous êtes systématiquement transporté au premier jour, à 6 heures du matin.
- La progression de votre partie est enregistrée.

REMARQUE : Dans le jeu, certaines choses peuvent être sauvegardées tandis que d'autres ne peuvent pas l'être. Alors pensez à sauvegarder au bon moment !