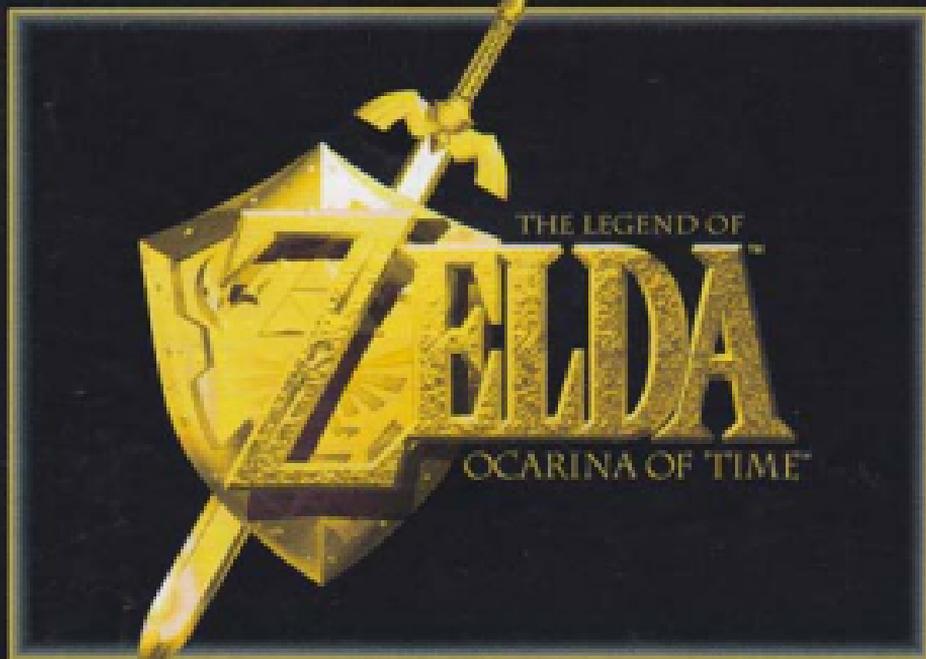


MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.



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 stabilité 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.

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu THE LEGEND OF ZELDA™ – OCARINA OF TIME™ pour votre Nintendo[®] System.

Veillez 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.

▲ ATTENTION!

LA NINTENDO[®] PERMET DE VOIR DES IMAGES ET DES SIMULATIONS 3D D'UN RÉALISME SAISSANT. CERTAINES PERSONNES PEUVENT ÊTRE AFFECTÉES DE VERTIGES, NAUSEES OU AUTRES MALAISES DU MEME TYPE. SI VOTRE ENFANT PRÉSENTE CES SYMPTÔMES, DEMANDEZ-LUI D'ARRÊTER DE JOUER PENDANT QUELQUES INSTANTS ET DE REPRENDRE LA PARTIE PLUS TARD.

LA MANETTE DE JEU NINTENDO 64

La manette multidirectionnelle de la manette Nintendo⁶⁴ est dotée d'un système unique de capteurs analogiques qui répondent à vos commandes instantanément et avec précision, principalement lors de brusques changements de direction. Un contrôle aussi précis est impossible avec une manette conventionnelle.



Lorsque vous allumez la console (interrupteur sur ON), laissez la manette multidirectionnelle en position verticale.

Si le stick est incliné (comme dans la figure ci-contre) au moment où vous allumez la console, c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant la manette multidirectionnelle ne pourraient donc pas fonctionner correctement.



Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le remonter jusqu'à sa position centrale (comme dans la figure ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

La manette multidirectionnelle est un instrument de précision. Assurez-vous de ne le mettre en contact avec aucun liquide ou corps étranger.

En cas de problème, contactez le service clientèle de Nintendo au 08-36-68-77-55 ou votre réparateur Nintendo agréé le plus proche.

Pour jouer à ce jeu, nous vous recommandons de positionner vos mains comme sur la figure ci-dessous.



En tenant ainsi votre manette, vous déplacez le stick multidirectionnel avec le pouce gauche et, avec le pouce droit, vous activez les boutons A, B, C.

Recherchez la position idéale pour votre index gauche, en évitant toutefois de le placer à l'endroit où vous pourriez accidentellement appuyer sur le bouton Z, situé au dos de la manette.

Pour jouer à ce jeu connectez la manette dans la prise n°1, située à l'avant de la console.

Si vous changez la connexion pendant une partie, vous pourrez appuyer sur RESET ou éteindre la console (interrupteur sur OFF) pour rendre effective la nouvelle connexion.

Ce jeu est conçu pour un joueur, une seule manette est donc nécessaire.



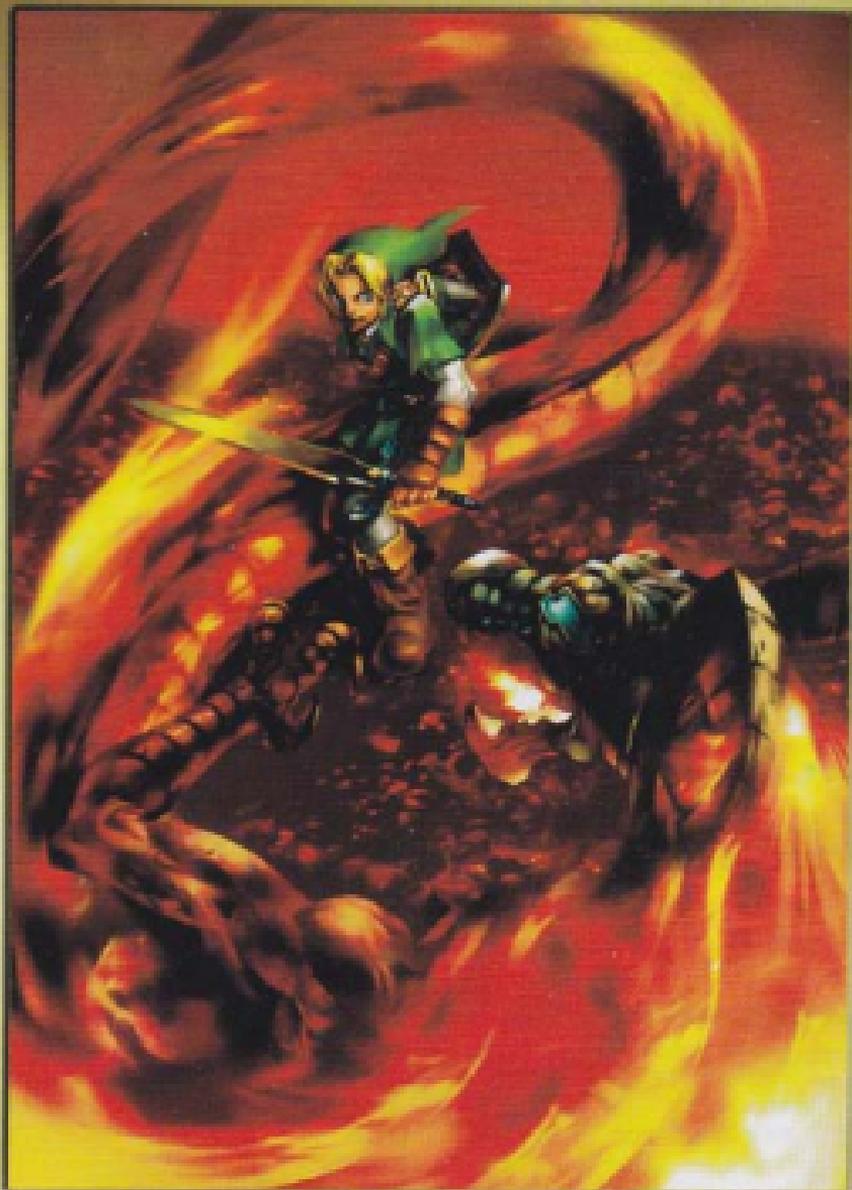


TABLE DES MATIÈRES

Histoire	6
Hyrule	8
Commencer la Partie	10
Navi et la fonction Visée Z	12
Lecture de l'écran de Jeu	14
Fonctions de base de la commande	16
Utiliser l'épée	20
Ecran de Sélection des Objects	22
Ecran Equipement	28
Ecran du Niveau de Progression de la Quête ..	30
Ecran Carte	32
Sauvegarder une Partie Terminée	34

Il y a très longtemps...

Avant le début de la vie, avant la création du monde, trois déesses descendirent sur le monde chaotique d'hyrule. L'une s'appelait din, la déesse de la force, l'autre nayru, la déesse de la sagesse et la dernière farore, la déesse du courage.

Din, de ses puissants bras de flammes, cultiva le sol pour créer la terre. Nayru parsema sa sagesse sur la terre pour donner au monde l'esprit de la loi. L'âme de farore, pleine de richesses, créa toutes les formes de vie pour le respect de la loi.

Ces trois grandes déesses regagnèrent les cieux, laissant derrière elles la Triforce sacrée en or. Dès lors, la Triforce fut à l'origine de la providence d'hyrule. Le lieu où se trouvait la Triforce devint une terre sacrée.

Dans la vaste forêt profonde d'hyrule, un grand arbre, le grand Mojo, tenait le rôle de gardien spirituel. Les enfants de la forêt, les kokiris, vivaient avec lui. Chaque kokiri, garçon ou fille, était sous la protection d'une fée, sauf l'un d'eux. Celui-ci répondait au nom de Link.

Un matin très tôt, Link fit un cauchemar. Il faisait ce même cauchemar toutes les nuits. L'orage grondait et Link se trouvait devant un château mystérieux. Un cavalier sur sa monture, avec une jeune fille, poursuivait sa course devant lui. Cette jeune fille regardait Link, comme si elle voulait lui dire quelque chose. Puis, un autre cavalier apparaissait. Ce gros homme tout de noir vêtu posait un regard menaçant sur Link. Puis Link se réveilla.

"Hé, Link, debout! Le grand Mojo veut te parler!"

The Legend of Zelda – Ocarina of Time

Link, ouvrant les yeux, découvrit une fée, flottant dans les airs, devant lui. Cette fée portait le nom de navi. Elle avait été envoyée pour conduire Link au grand Mojo.

"Ob, navi, le voilà de retour!" dit le grand Mojo "Merci Link d'être venu. Ton sommeil au cours des dernières lunes a dû être sans repos et perturbé par bon nombre de cauchemars. Un climat d'ignominie se répand dans ce monde. Tu l'as sûrement senti. Le temps est venu de mettre ton courage à l'épreuve. Je suis victime d'une malédiction. J'ai besoin de ton aide pour la lever, j'ai besoin de ta sagesse et de ton courage. Es-tu prêt?"

Link entra dans l'arbre du grand Mojo et leva la malédiction.

"Tu as réussi, Link! Je savais que tu étais digne d'exaucer mes souhaits. Un homme malfaisant venu du désert m'a lancé cette terrible malédiction. Utilisant ses viles énergies magiques, ce démon recherche le royaume sacré rattaché à byrule. Car c'est là que quelqu'un trouvera la relique divine, la Triforce, qui contient l'essence des dieux. Celui ou celle qui l'aura en sa possession pourra réaliser tous ses désirs. Tu ne devras jamais permettre à l'homme du désert de s'emparer de la Triforce sacrée. Tu ne devras jamais permettre à ce démon de pénétrer dans le royaume sacré légendaire. Maintenant, Link, va au château d'byrule. Tu y rencontreras sûrement la princesse de la destinée. Montre-lui cette pierre. Je sais, grâce à un présage, qu'elle comprendra tout."

Le grand Mojo donna à Link la pierre ancestrale de la forêt. Avant de mourir, le grand Mojo dit: "T'aventur est entre tes mains, Link, tu es courageux."

HYRULE

Princesse Zelda

Fille du roi et princesse d'Hyrule. Elle compte sur Link pour sauver le royaume.



Ganondorf

Ce sinistre personnage vient du désert situé dans la partie ouest d'Hyrule. Il veut le Triforce.



Talon



Ingo Malon



Tous les trois travaillent au Ranch Lon Lon, le seul ranch d'Hyrule.

Ces personnages ressemblant à des enfants habitent dans la Forêt de Kokiri. Chaque Kokiri est protégé par une fée. Aucun d'eux ne peut quitter la forêt sans peine de perdre la vie.

Darunia

A la tête du peuple de Goron, Darunia est un personnage célèbre et aimé.



Le peuple de Goron

Ces gens habitent dans la Montagne de la Mort, un volcan en activité dans la partie nord d'Hyrule. Ils tirent leur nourriture des minéraux qu'ils déterrent du volcan.

La Montagne de la Mort

Le Domaine de Zora

Les Bois Perdus

La Forêt de Kokiri

HYRULE
D'ATLAS

La princesse Ruto

Ruto, princesse de Zora, ressemble beaucoup à un garçon manqué.



Le roi Zora

Roi de Zora et père de la princesse Ruto.



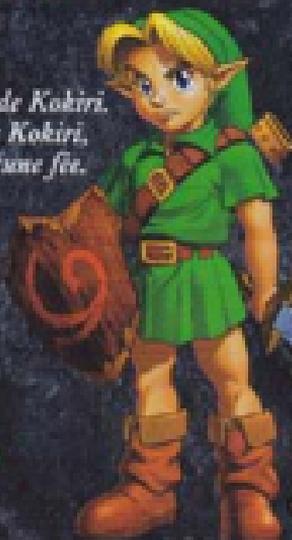
Le peuple de Zora

Le peuple du Domaine de Zora ressemble à des poissons évolués. Ils vivent sous l'eau, mais peuvent en sortir pendant de courtes périodes.



Link

Link habite dans la forêt de Kokiri. Contrairement aux autres Kokiri, Link n'est protégé par aucune fée.



Salia

Salia et Link sont amis depuis toujours.

Le peuple de Kokiri



Commencer la Partie

Insérez correctement la cartouche "La Légende de Zelda - Ocarina of Time" dans votre Nintendo⁶⁴ et allumez la console en mettant l'interrupteur sur la position ON. Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur START pour accéder à l'écran de sélection des fichiers. Utilisez le stick multidirectionnel pour sélectionner l'un des trois fichiers sauvegardés. Appuyez sur le Bouton A pour atteindre l'écran Enregistrer un nom.



Écran titre

Qu'est-ce qu'un fichier ?

Votre progression dans le jeu est enregistrée dans un fichier. Ceci inclut les objets que vous avez acquis, le nombre de cœurs que vous avez recueillis et de donjons que vous avez libérés. Si vous quittez le jeu en cours de partie, vous pourrez reprendre là où vous vous êtes arrêté.



Écran de sélection des fichiers

Enregistrement d'un nom

Les noms ne peuvent pas dépasser huit caractères. Utilisez le stick multidirectionnel pour sélectionner une lettre et appuyez sur le Bouton A pour confirmer. Appuyez sur le Bouton B pour supprimer un caractère. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur START pour déplacer le curseur vers FIN. Appuyez sur le Bouton A pour enregistrer votre nom.



Écran Enregistrer un nom

Copie et suppression de fichiers

Sur l'écran de sélection des fichiers, sélectionnez COPIER, déplacez le curseur vers le fichier que vous voulez copier et appuyez sur le Bouton A. Sélectionnez le fichier dans lequel vous voulez copier et appuyez une nouvelle fois sur le Bouton A (vous ne pouvez pas copier de fichier vierge). Pour supprimer un fichier, procédez de la même façon.



N'oubliez pas : il est impossible de récupérer un fichier supprimé.

Options

Sound

Sélectionnez l'un des quatre modes suivants : STEREO, MONO, CASQUE ou SURROUND.



From Options

Casque

Ce mode vous permet de jouer agréablement, tout en ayant un son proche de la réalité.

Surround

Ce mode crée un relief acoustique presque parfait. Pour bénéficier d'un effet maximum, assurez-vous d'être assis directement entre les haut-parleurs lorsque vous jouez.



Visée Z

Sélectionnez le mode SWITCH ou HOLD pour la fonction Visée Z.

Fixe

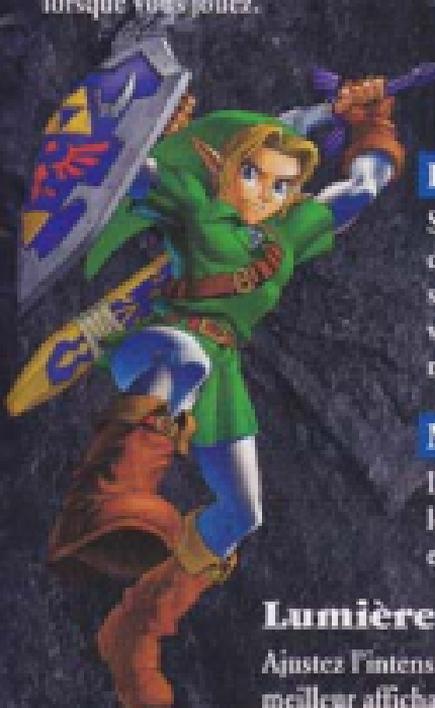
Si vous appuyez une fois sur le Bouton Z, le curseur de convergence apparait. Appuyez une nouvelle fois sur ce bouton et il disparaît. La première fois que vous commencez la partie, le mode FIXE est le paramètre par défaut.

Maintenue

Le curseur de convergence apparait uniquement lorsque vous appuyez sur le Bouton Z. Cette option est très intéressante pour les joueurs confirmés.

Lumière

Ajustez l'intensité lumineuse de votre téléviseur pour avoir un meilleur affichage du jeu. Assurez-vous de pouvoir distinguer clairement les quatre niveaux d'ombrage différents à l'écran.



Navi et la Fonction Visée Z

La fée Navi est la gardienne de Link. Navi aide et soutient Link tout au long de son aventure. Elle lui donne des informations fort utiles concernant les faiblesses de ses ennemis, par exemple. Si Navi vous appelle au cours du jeu, appuyez sur le Bouton C ▲ pour connaître les informations qu'elle veut vous communiquer.



Navi

▲ Navi

icône
Navi

Quand Link s'approche d'un ennemi ou d'un objet sur lequel Navi peut lui donner des informations, elle vole dans sa direction. Cet ennemi ou objet est suivi d'une marque triangulaire. Si vous appuyez sur le Bouton Z, Link regarde dans la direction de Navi et l'ennemi ou l'objet est entouré du curseur de convergence. Cette fonction est appelée "Visée Z". Lorsque vous l'utilisez, l'icône représentant Navi apparaît dans l'angle supérieur droit de l'écran. Appuyez sur le Bouton C ▲ pour lire les conseils de Navi.

Si vous utilisez la fonction Z sur des personnages ou des signes, l'icône représentant Navi n'apparaît pas. Celle-ci est remplacée par la commande PARLER ou VOIR.



Ecran de jeu

Appuyez sur le Bouton Z lorsque vous voyez un ennemi ou un objet que vous voulez cibler.



Ecran Visée Z

Curseur de convergence

Lorsque la fonction Visée Z est activée, deux bandes noires apparaissent, l'une en haut de l'écran, l'autre en bas.

Appuyez sur le Bouton C ▲ lorsque l'icône représentant Navi apparaît.



Lorsque vous utilisez la fonction Visée Z et que l'icône représentant Navi apparaît, appuyez sur le Bouton C ▲ pour lire les conseils de Navi.

REMARQUE! L'icône Navi apparaît occasionnellement, même lorsque vous n'utilisez pas la fonction Visée Z. Lorsqu'elle apparaît, assurez-vous d'appuyer sur le Bouton C ▲.

Utilisation de la fonction Visée Z

Cette fonction permet non seulement d'obtenir des informations de la part de Navi, mais aussi de poursuivre plus facilement votre aventure.

Changement d'angle de vision



Si vous appuyez sur le Bouton Z au cours de la partie, vous changerez de champ de vision. Celui-ci se centrera derrière Link. De même, ce champ se déplacera lentement pour se situer derrière Link si vous n'appuyez sur aucun bouton ou ne touchez pas au stick multidirectionnel.

Parler à des personnages éloignés



Pour parler à des personnages éloignés, utilisez la fonction Visée Z. Si l'individu est entouré d'une marque, appuyez sur le Bouton A pour lui parler.

Atteindre



Lorsque vous vous servez d'une arme à projectile, utilisez la fonction Visée Z pour atteindre l'ennemi avec précision.

REMARQUE: Il est important d'utiliser la fonction Visée Z lorsque vous combattez des ennemis.

Marques triangulaires



Lorsque vous utilisez la fonction Visée Z, une marque triangulaire peut apparaître près d'un ennemi ou d'un objet. Faites très attention à la couleur de ce triangle (la couleur de Navi change pour correspondre à celle de cette marque). 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.

Lecture de l'écran de Jeu

Écran de jeu

Energie vitale

Le cœur représente la vie de Link. Link commence la partie avec trois cœurs. Au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, le nombre de cœurs augmente. Lorsque Link est blessé, le nombre de cœurs diminue.

Icône B

Cette icône indique les actions que vous pouvez exécuter avec le Bouton B. La plupart du temps, elle indique une épée.

Icône 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. S'il est à côté d'une porte, la commande OUVRIRE s'affiche.

Compteur de magie

Ce compteur représente la puissance magique dont Link dispose encore. Ce compteur apparaît uniquement lorsque Link a acquis de la magie.

Icônes C

Ces icônes représentent les objets courants sélectionnés pour les Boutons C.

Rubis

Indique le montant en roupies (monnaie byzantine) dont vous disposez.

La position actuelle de Link apparaît ici. La flèche jaune indique dans quelle direction Link regarde actuellement. La flèche rouge indique d'où vient Link. Appuyez sur le Bouton L pour activer (ON) ou non (OFF) la carte.

Carte

Écran de jeu

Lorsque vous appuyez sur le Bouton C ▲ au cours de la partie, le champ de vision devient celui de Link (perspective du premier personnage). Tant que vous restez dans ce mode, vous ne pouvez ni utiliser d'objet, ni vous déplacer, ni employer la fonction Visée Z. Cependant, il vous est possible de regarder autour de vous à l'aide du stick multidirectionnel. Ceci est très utile lorsque vous êtes dans un donjon et que vous voulez observer le terrain qui vous entoure.

Champ de vision de Link



Vue de dessus

Ecran secondaire (pause)

Appuyez sur **START** au cours de la partie et l'écran secondaire apparaît. Celui-ci se subdivise en quatre écrans différents (comme l'indique le schéma ci-dessous). Appuyez sur le Bouton **Z** ou **R** pour passer de l'un à l'autre. Appuyez sur **START** pour revenir au jeu. Appuyez sur le Bouton **B** pour sauvegarder la partie.



REMARQUE : Pour passer à l'écran suivant, vous pouvez également placer le curseur sur l'icône **B** ou **Z** et actionner le stick multidirectionnel vers la gauche ou vers la droite.

Fonctions de Base de la Commande

Actions de base pouvant être effectuées par Link

Le moyen le plus rapide de terminer la partie est de garder le contrôle de Link de façon effective en toute situation. Essayez de lui faire effectuer différents types de déplacement au début de la partie, dans la Forêt de Kokiri.



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 exécuter apparaissent en noir et blanc ou bien ne sont pas affichées.



Stick multidirectionnel

Utilisez ce stick principalement pour les déplacements de Link.

Marcher/courir

Actionnez le stick multidirectionnel dans la direction que Link doit prendre.

Link marche ou court, selon l'amplitude du déplacement du stick. Si vous vous trouvez dans une contrée dangereuse, actionnez le stick en douceur pour que Link avance lentement. Maintenez le Bouton Z enfoncé au cours du déplacement pour que celui-ci soit en ligne droite.



Sauter

Pour sauter au-dessus de trous ou grimper sur un terrain présentant un certain relief, actionnez le stick multidirectionnel dans la direction concernée et Link sautera (ou grimpera) automatiquement. Link ne peut ni sauter, ni grimper si la distance est trop importante.



Nager

Actionnez le stick multidirectionnel dans la direction à prendre.



Plonger

Maintenez le Bouton A enfoncé tant que vous êtes à la surface.

Profondeur de la plongée



Plus vous avancez dans l'aventure, plus vous pouvez plonger à des profondeurs importantes.

Bouton A

Les icônes Action

Le bouton A représente l'icône Action. Le texte apparaissant sur l'icône vous indique l'action que Link peut exécuter. Le texte change selon l'endroit où se trouve le héros. Si l'icône n'affiche aucun texte, essayez d'appeler Navi pour qu'elle vous aide.



Grimper et descendre

Utilisez le stick multidirectionnel pour vous déplacer vers l'échelle et grimper. Si le message DESCENDRE apparaît, vous pouvez sauter sans crainte de l'échelle.

Descendre

Si le message DESCENDRE apparaît lorsque vous êtes accroché à une falaise ou que vous êtes en haut d'une échelle, vous pouvez lâcher prise et descendre en toute sécurité.

Grimper

Pour grimper sur un élément imposant, appuyez vers le haut sur votre stick multidirectionnel et sur le Bouton A.



Saisir Pousser/Tirer

Appuyez sur le Bouton A pour saisir, pousser ou tirer un objet. Ensuite, utilisez le stick multidirectionnel pour le manipuler.



Saisir Lancer/Laisser tomber

Saisissez l'objet en appuyant sur le Bouton A. Pour le lancer, appuyez de nouveau sur le Bouton A. Pour lancer une bombe, utilisez le stick multidirectionnel pour courir, puis appuyez sur le Bouton A. Pour laisser tomber une bombe, appuyez simplement sur le Bouton A.



Ouvrir

Tenez-vous près de la porte ou du coffre et appuyez sur le Bouton A lorsque le message OUVRIER apparaît.



Autres actions

Parler

Tenez-vous près d'un personnage et parlez-lui lorsque le message PARLER s'affiche. Pour parler à des individus éloignés, utilisez la fonction Visée Z. Assurez-vous de bien lire tout ce que vous dit le personnage.



Vérifier

Utilisez VOIR lorsque vous vous trouvez près d'un signe ou de quelque chose d'important.



REMARQUE: D'autres actions apparaîtront au cours de la partie. Assurez-vous de regarder régulièrement l'écran Action.

Utiliser l'épée

Bouton B

Vous pouvez utiliser votre épée de différentes façons :



Mouvement vertical

Mouvement horizontal



Appuyez trois fois sur le Bouton B pour avoir un troisième mouvement beaucoup plus ample.



Porter un coup



Si vous faites tourner votre épée, vous utilisez de la magie. La puissance du mouvement est indiquée par la couleur de la flamme entourant l'épée.



Faible



Puissant



Tournoiement

Appuyez sur le Bouton B, puis relâchez. Selon la durée de votre pression sur le Bouton B, la puissance du mouvement est plus ou moins forte.



Ceci constitue un mouvement de faible puissance.

Autres actions



Saut d'attaque

Saut d'attaque **Z** + **A**

Tandis que vous tenez l'épée en main, appuyez sur les Boutons Z + A. Votre puissance d'attaque est doublée.



Saut de côté



Partir en arrière

Partir en arrière et sauter de côté sont des mouvements d'esquive très rusés.



Attaque en roulade



Appuyez sur le Bouton A tout en courant pour effectuer ce genre d'attaque. Vous pouvez même le faire sans épée. Attaquer en roulade peut vous éviter d'être blessé.

Levez votre bouclier

Appuyez sur le Bouton R pour lever votre bouclier. Puis, déplacez-le avec le stick multidirectionnel.

Utilisez la fonction Visée Z au cours d'un combat!

Désignez un ennemi avec la fonction Visée Z pour avoir l'avantage.

1. Vous ne perdrez pas de vue votre ennemi.
2. Vous pourrez le garder à bonne distance ou vous en approcher.
3. Vos attaques seront plus précises.

Écran de Sélection des Objets

En guidant Link au cours de son aventure, vous trouverez divers objets. Pour en utiliser un, vous devez l'affecter à l'un des Boutons C.

Écran de sélection des objets

Voici quelques objets que vous pouvez affecter aux Boutons C.

Flèche magique

Vous pouvez l'utiliser uniquement lorsque le compteur de magie est vide.

Bouteilles

Ceci correspond au nombre de bouteilles se trouvant dans votre inventaire.



Magie

Vous pourrez utiliser trois types de magie. Mais, si le compteur de magie est vide, cela vous sera impossible.

Objets événementiels

Ce sont des objets que vous avez acquis à la suite d'événements. Vous pouvez en échanger quelques-uns au cours de votre aventure. Les objets qui apparaissent sur cet écran changent au fur et à mesure de votre progression dans le jeu.

Paramétrage des objets C

Appuyez sur START au cours de la partie pour accéder à l'écran secondaire. Appuyez sur le Bouton R ou Z pour atteindre l'écran de sélection des objets. Utilisez le stick multidirectionnel pour placer votre curseur sur l'objet que vous voulez utiliser et appuyez sur les Boutons C. L'objet est alors affecté.

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



Placez le curseur sur l'objet désiré.



Affectez ce dernier à l'un des Boutons C.



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

Présentation des objets C

Certains objets C ont une utilisation limitée. Il s'agit de ceux qui apparaissent accompagnés d'un nombre. Lorsque vous transportez la quantité maximale d'objets autorisée, ce nombre devient vert. Pour certains objets, le nombre maximum 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 servir de torches. Cherchez-les sur les ennemis que vous avez 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 Bouton C enfoncé pour obtenir un gros plan sur les mains de Link. Sélectionnez la cible avec le stick multidirectionnel et relâchez le Bouton C pour tirer. Si vous utilisez la fonction Visée Z avant le tir, vous augmentez considérablement votre précision. Si vous appuyez seulement sur le Bouton C, vous pouvez accéder au Lance-Pierre sans tirer. Procurez-vous des graines Mojo pour avoir des munitions.



Image 1



Image 2



Boomerang (Link enfant)

Si vous le lancez, il revient! Le Boomerang peut vous permettre d'assommer ou de vaincre des ennemis. Utilisez la fonction Visée Z pour une plus grande précision. Certains ennemis ne peuvent être vaincus qu'avec un Boomerang.



Écran de Sélection des Objets



Noix Mojo

Lancez une Noix Mojo sur le sol et un rayon lumineux intense apparaît, assommant temporairement vos ennemis. (La Noix Mojo ne peut pas assommer tous les ennemis). Vous trouverez des Noix Mojos un peu partout dans le jeu.



Ocarina of Time

Jouez de l'Ocarina à certains moments pour faire survenir des éléments particuliers. Grâce à l'Ocarina, vous pouvez également être téléporté.



Ocarina des Fées

Celui-ci produit les mêmes effets que l'Ocarina of Time, mais disparaît une fois que vous l'avez reçu.



Monocle de Vérité

Déterminez si les murs sont réels grâce au Monocle. L'utilisation de cet objet consomme des points de magie.



Bombe

Avec elle, blessez vos ennemis et détruisez les murs. Attention à ne pas vous trouver trop près du souffle qu'elle provoque, sinon vous serez touché. Ces bombes explosent environ quatre secondes après que vous les avez ramassées.



Missile

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



Haricot Magique

Placez les Haricots en divers endroits et ils pousseront peut-être. La fonction Visée Z est très pratique pour choisir un endroit où planter un Haricot.



Arc des Fées

(Link adulte)

Tirez sur vos ennemis ou sur les loquets avec l'arc. Il fonctionne comme le Lance-Pierre. Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous trouverez trois flèches magiques, chacune ayant un effet différent.



Fire Arrow
(Flèche de feu)

2 PM



Ice Arrow
(Flèche de glace)

2 PM



Light Arrow
(Flèche de lumière)

2 PM



Magie

L'utilisation de la magie et de certains objets vous fait consommer des points de magie. Les tournois magiques de votre épée en utilisent également. Contrôlez régulièrement votre compteur de magie!



Grappin

(Link adulte)

Un crochet se trouve à l'une des extrémités d'une chaîne extensible pouvant saisir certains objets. Celle-ci vous est utile lorsque vous essayez d'atteindre des lieux difficiles d'accès. Un point rouge marque la distance que vous pouvez parcourir. Le Grappin peut également être utilisé comme une arme (même sous l'Peau). Si vous remarquez un point rouge quand vous êtes en service, cela signifie que votre cible est à proximité. Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous pouvez allonger votre chaîne.



Masse des Titans

(Link adulte)

Déplacez des éléments de grande taille ou activez un loquet rouillé avec ce marteau. Vous pouvez également l'utiliser comme une arme.

Écran de Sélection des Objets

Quelque part dans Hyrule se trouvent les trois Fontaines aux fées puissantes. C'est là que vous pouvez apprendre trois différents sorts de magie. Lorsque vous rencontrez une fée puissante, le compteur de magie vous indique, dans l'angle supérieur gauche de l'écran, le nombre de points de magie dont vous disposez encore. Vous devez posséder le nombre de points nécessaires pour utiliser de la magie.



Feu de Din

6 PM

Un manteau de feu enveloppe le corps de Link comme une protection. Il est utile lorsque vous êtes encerclé par un grand nombre d'ennemis.



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 est paramétré comme un point de téléportation. Si vous utilisez de nouveau la magie en un lieu différent, vous pourrez revenir au point de téléportation initial. Sélectionnez "Annuler le point de téléportation" pour en fixer un nouveau.



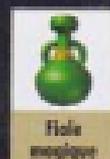
Amour de Nayru

12 PM

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

Récupération des points de magie

Pour augmenter le nombre de vos points de magie, trouvez de la magie sur vos ennemis vaincus ou cherchez-en sous les pots et dans les buissons. Vous pouvez également consommer de la potion verte que vous achetez dans les boutiques. Il existe de grandes et de petites fioles magiques. Les premières vous permettent de récupérer tous vos points de magie. D'après la rumeur, il existerait un endroit dans Hyrule où vous pourriez doubler vos points de magie...



Compteur de magie





Bouteille vide

Les bouteilles peuvent contenir des potions, du lait ou d'autres éléments importants. Vous pouvez les utiliser chaque fois que vous en avez besoin. Vous ne pouvez pas avoir plus de quatre bouteilles dans votre inventaire et vous ne pouvez pas en acheter partout. Regardez bien autour de vous et parlez à tout le monde pour en trouver. Elles sont très utiles.

Potion

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 de sélection des objets sont des objets événementiels. Utilisez-les en certains lieux ou montrez-les à certains personnages au cours de votre aventure. Ces objets peuvent être paramétrés avec les Boutons C.



Masque



Le masque est un objet événementiel. Obtenez un masque auprès de la boutique aux masques joyeux sur le marché du Château d'Hyrule. Vendez-le à quelqu'un qui en a besoin et vous pourrez avoir un masque différent. Continuez à procéder ainsi tout au long de votre aventure et vous découvrirez peut-être quelque chose d'intéressant à la fin!

Ecran Equipement

Pour vous équiper

Cet écran vous présente tous les articles avec lesquels vous pouvez vous équiper. Actionnez le stick multidirectionnel vers l'objet désiré et appuyez sur le Bouton A pour le sélectionner. Les articles que vous ne pouvez pas choisir apparaissent en noir et blanc.

Équipement courant de Link

Vous pouvez vous équiper avec les articles obtenus ici. Leur taille peut s'agrandir au fur et à mesure de votre progression dans le jeu.



Épée

Bouclier

Vêtements

Bottes



Delia Seed Bag
(Sac de graines Moja)

Ce sac contient les graines Moja, munitions pour votre Lance-Pierre.



Quiver
(Carquois)

Les flèches sont rangées dans votre Carquois.



Bomb Bag
(Sac de bombes)

Ce sac contient vos bombes.



Goron's Bracelet
(Bracelet de Goron)

Ce bracelet vous permet de saisir et de lancer les fleurs explosives de la Montagne de la Mort.



Silver Scale
(Échelle d'argent)

Elle vous permet de plonger plus profondément dans l'eau.

Vous pouvez utiliser l'équipement vert uniquement lorsque Link est enfant et l'équipement rouge ou bleu lorsqu'il est adulte.



Épées

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



Kobold Sword
(Épée de Kokiri)

Link doit la trouver.



Master Sword
(Épée de maître)

Cette épée légendaire se trouve dans le Temple du Temps.



Giant's Knife
(Couteau de géant)

Cette épée large est trop lourde pour être portée qu'à deux mains.

Boucliers

Le bouclier protège Link contre les attaques de ses ennemis. Les boucliers apparaissent dans l'ordre croissant de leur pouvoir défensif, de gauche à droite.



Deku Shield
(Bouclier de Moja)

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



Hylian Shield
(Bouclier hylien)

Les soldats hyliens l'utilisent. Il est très résistant.



Mirror Shield
(Bouclier-miroir)

Ce bouclier miroir réfléchit les attaques spéciales.

Vêtements

Les tuniques de Goron et de Zora peuvent être achetées dans les boutiques, mais elles sont très chères.



Kokiri Tunic
(Tunique de Kokiri)

Link commence le jeu en portant cette tunique.



Goron Tunic
(Tunique de Goron)

Link ne craint pas les chaleurs intenses s'il la porte.



Zora Tunic
(Tunique de Zora)

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

Bottes

Dans certains donjons, Link peut avoir besoin de changer souvent de bottes. Les Iron et Hover Boots sont cachés dans les coffres au trésor.



Kokiri Boots
(Bottes de Kokiri)

Ce sont les chaussures que Link porte habituellement.



Iron Boots
(Bottes de fer)

Utilisez-les pour marcher au fond du Lac Hylia.



Hover Boots
(Bottes de vol)

Marchez sur l'eau avec celles-ci.

Écran du Niveau de Progression de la

Niveau de progression de la quête

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

Objet spécial

Les objets utiles que vous avez récupérés apparaissent ici.

Skultula d'or

Le nombre de Skultulas d'or apparaît ici.

Air d'ocarina

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

Score musical

Le score musical de l'air sélectionné est affiché ici.

Cœurs

Ceci représente le nombre de cœurs que vous avez récupérés jusqu'à présent. Dès que vous avez obtenu quatre cœurs supplémentaires, votre énergie vitale augmente d'un.

Médailles du sage

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

Pierres sacrées

Lorsque vous trouvez ces pierres et l'Ocarina of Time, vous pouvez ouvrir la porte qui mène au Royaume Sacré.



Fragments de Cœur

Au début, votre énergie vitale est constituée de trois cœurs. Celle-ci augmente progressivement au fur et à mesure que vous gagnez des boîtes de cœurs. Vous obtenez ces dernières en combattant les maîtres des donjons. Vous trouverez également des cœurs répartis un peu partout dans Hyrule. Pour quatre cœurs trouvés, votre énergie vitale augmente d'un. Elle ne peut pas dépasser 20 cœurs.



Cœur



Boîte de cœurs

Augmentez votre énergie vitale en rassemblant des cœurs.

Effets de l'ocarina

Certaines choses se produisent lorsque vous jouez des airs d'ocarina. Utilisez les Boutons C pour activer l'ocarina. Jouez-en en appuyant sur l'un des Boutons C et le Bouton A.



Effet 1

Si vous jouez le bon air au bon endroit et en face du bon personnage, certaines choses peuvent se produire. Exemple : le personnage peut vous donner un renseignement ou bien une porte peut s'ouvrir.

Effet 2

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

Comment faire pour ne pas oublier un air ?

Vous pouvez apprendre 12 airs par l'intermédiaire de différents personnages. Lorsque vous apprenez un nouvel air, le score musical apparaît à l'écran. Si vous appuyez sur les boutons correspondants, l'air est enregistré. Il apparaît toujours sur l'écran du niveau de progression de la quête.

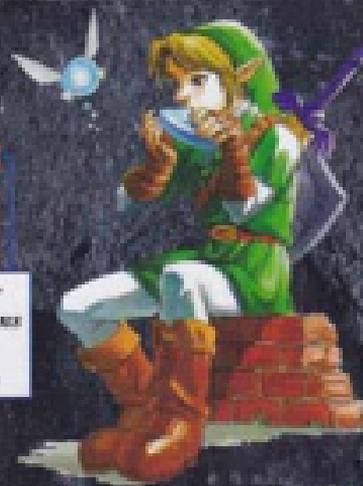


Pour jouer

Pour jouer de l'ocarina, assurez-vous d'abord qu'il est paramétré sur l'un des Boutons C. Lorsque Link tient l'ocarina, appuyez sur les Boutons A et C pour jouer. Pour arrêter, appuyez sur le Bouton B.



Appuyez sur ces cinq boutons pour jouer de l'ocarina.



Ecran Carte

Il existe deux types d'écran affichant une carte : l'écran pour les cartes des donjons et celui pour les cartes des plaines.

Visualisation des cartes des plaines

Au début, l'écran est vierge. La carte se forme progressivement au fur et à mesure que vous visitez des lieux au cours de la partie.



Lieu où se trouve
Link actuellement

Votre position actuelle
s'affiche ici.

Nom du lieu

Le curseur est pointé sur le nom du lieu. Si quelque chose éclipse sur la carte, Link doit se rendre à cet endroit ensuite.

Visualisation des cartes des donjons

Lorsque vous vous trouvez dans un donjon et si vous accédez à l'écran Carte, vous pouvez voir une carte se compléter progressivement au fur et à mesure de votre exploration. Les donjons sont très complexes ; regardez souvent votre carte.

Niveaux du donjon

Le nombre de niveaux dans le donjon apparaît sur le côté gauche de l'écran. Lorsque vous sélectionnez le niveau souhaité avec le curseur, le plan détaillé de ce niveau apparaît sur le côté droit de l'écran. L'icône représentant Link indique le niveau où vous vous trouvez actuellement. L'icône représentant un crâne (vous devez avoir la boussole pour que cette icône apparaisse).



Nom du donjon

Clé du maître

Boussole

Carte du donjon

Les cartes que vous obtenez s'affichent ici.

Carré

Les coffres au trésor sont représentés par un carré. Si celui-ci est rouge, cela signifie que le coffre n'a pas encore été ouvert.

Couleurs des pièces

Bleu: pièces déjà visitées.
Clignotant: lieu où vous êtes.
Sans couleur: pièces non visitées.

Crâne

Le crâne indique l'emplacement du maître du donjon.

Les donjons

Si vous voulez ramener la paix à Hyrule, vous devez traverser des donjons. Chaque donjon a son propre maître. Pour quitter un donjon, vous devez vaincre son maître.

Coffres au trésor/ Objets du donjon

Les coffres au trésor ont différentes tailles. Les plus gros renferment des cartes ou des boussoles, par exemple.



Carte du donjon

La carte d'un donjon vous indique les pièces de ce donjon et situe l'endroit où vous vous trouvez. Tant que vous n'avez pas la carte, vous pouvez uniquement voir les pièces que vous avez visitées.



Boussole

La boussole vous indique où se trouvent les coffres au trésor, ainsi que le maître du donjon (représenté par un crâne).



Clé du maître

Vous avez besoin de cette clé pour ouvrir la porte de la pièce où se cache le maître.

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 que vous avez utilisé une de ces clés, elle disparaît. Vous ne pouvez les utiliser que dans les sections de donjon où vous les avez trouvées. Il existe également des portes sans retour qui ne s'ouvrent qu'après la résolution de l'épigramme de la pièce correspondante.

Les petites clés n'apparaissent pas dans les donjons que vous avez visités au début de la partie.

Nombre de petites clés



Position actuelle de Link

La flèche jaune indique votre position actuelle et la direction vers laquelle vous êtes tourné. La marque rouge représente la porte par laquelle vous êtes entré. Appuyez sur le bouton L pour activer la carte (MIN) ou la désactiver (OFF).

Sauvegarder une Partie Terminée

Partie terminée

Lorsque vous êtes blessé, l'énergie vitale qui apparaît dans l'angle supérieur gauche de l'écran diminue. Lorsque vous n'avez plus de cœur, votre partie est finie. Dans ce cas, l'écran suivant apparaît. Utilisez le stick multidirectionnel pour sélectionner l'option désirée et appuyez sur le Bouton A pour confirmer.

Would you Like to Save? Yes/No

Lorsque votre partie est terminée, vous avez la possibilité d'enregistrer ce que vous avez déjà fait. Sélectionnez YES pour enregistrer ou NO pour sortir et revenir à l'écran titre.

Would you Like to Continue? Yes/No

Si vous sélectionnez YES, vous commencerez au début du donjon actuel. Sélectionnez NO pour revenir à l'écran titre. Vous trouverez ci-dessous les lieux où vous pourrez reprendre le jeu si votre partie est terminée.



Si votre partie se termine...

Dans une plaine (Link enfant)

Hors d'un donjon (Link adulte)

Dans un donjon

Votre partie reprendra...

Dans la maison de Link.

Au Temple du Temps.

À l'entrée du donjon.

*Lorsque vous choisissez l'option "continue",
votre énergie vitale ne comprend que trois cœurs pleins.*

Quitter la partie en cours

Si vous voulez quitter une partie en cours d'aventure, assurez-vous de sauvegarder d'abord tout ce que vous avez fait. Éteignez votre console (interrupteur sur OFF) lorsque l'enregistrement est terminé.

**SI VOUS SAUVEGARDEZ ET QUITTEZ
LA PARTIE EN COURS D'AVENTURE,
LE NOMBRE DE CŒURS DANS VOTRE
ÉNERGIE VITALE EST ENREGISTRÉ.**

**NE mettez PAS l'interrupteur
sur OFF quand la sauvegarde
est en cours. Sinon, vous
risquez de perdre les données
enregistrées.**

AVERTISSEMENT

Ce jeu NINTENDO ne doit pas être utilisé conjointement avec d'autres appareils tels qu'adaptateurs, copieurs ou autres matériels modificateurs du jeu.

La garantie du produit NINTENDO ne s'appliquera pas en cas de perte ou dommage résultant de l'utilisation de tels appareils.

NINTENDO (et/ou tout distributeur ou licencié NINTENDO) ne peut être tenu pour responsable des dommages ou pertes dus à l'utilisation de ces appareils. Si l'utilisation d'un tel appareil entraîne l'arrêt de votre jeu, déconnectez délicatement l'appareil afin d'éviter tout dommage aux connecteurs, et recommencez à jouer normalement.

Si votre jeu ne fonctionne pas alors qu'aucun appareil n'est connecté, contactez votre distributeur NINTENDO ou appelez NINTENDO aux numéros suivants:

POUR LA FRANCE, appelez le S.O.S. NINTENDO au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute) ou, si vous avez un Minitel, composez le 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute).

POUR LA BELGIQUE, appelez le NINTENDO EXPERT WORLD au 0900.00900 (6,05 Fb/20 sec.)

ATTENTION

POUR LA FRANCE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires françaises et communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Code de la Propriété Intellectuelle et Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

POUR LA BELGIQUE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

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 à 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'Aumône
Tél: 08 36 68 77 55 (0,20 FTTC par minute)

3. N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés. 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 LES JEUX NINTENDO

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24

S.O.S. NINTENDO

par téléphone au 08.36.68.77.55 (0,20 FTTC par minute)

ou par Minitel au 3615 NINTENDO (0,20 FTTC par minute)

ou écrivez à NINTENDO FRANCE - BP 14 - 95311 CERGY PONTOISE CEDEX

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

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

par téléphone au 08 36 68 77 55*

ou par Minitel au 3615 NINTENDO*

Ou écrivez à Nintendo France

Service Consommateurs - BP 14

95311 CERGY PONTOISE CEDEX

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS
NintendoSM GAME PAKS

CONTACT DATA BELGIUM ("NINTENDO") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDOSM Game Pak ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériel 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, CONTACT DATA BELGIUM soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche. Pour faire jouer cette garantie, retournez votre cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

CONTACT DATA BELGIUM
Coremansstraat 34
2600 Berchem
Belgique
TÉL. 03/287.09.11

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de CONTACT DATA BELGIUM, soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au:

03/287.09.11

Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de CONTACT DATA BELGIUM, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.



Pour toutes
informations appelez
7 jours sur 7 et
24 h. sur 24 h.
le 0900-00 900

(Fr. 6.00 / 20 sec.)

0900-00 900

Nintendo

EXPERT

0900-00 900



WORLD

En cas de coup dur, branche-toi sur le
Nintendo EXPERT World.

Des conseillers percutants se tiennent à ta
disposition et plus de problèmes.

Tu veux connaître les nouveautés
Nintendo?

Tu veux participer à des concours?

Tu veux utiliser les boîtes aux lettres
vocales?

**1 seul numéro,
compose le 0900-00 900***
et

le Nintendo Expert World

le centre nerveux de Nintendo en Belgique
te répondra en moins de temps
qu'il ne faut.



Distributed by Nintendo

Distribuee par Nintendo

Distributed by Contact Data Belgium

Distribuee par Contact Data Belgium