

INSTRUCTION BOOKLET
 SPIELANLEITUNG
 MODE D'EMPLOI
 HANDLEIDING
 MANUAL DE INSTRUCCIONES

Nintendo

Deutschland:
 Nintendo of Europe GmbH
 Nintendo Center, 63760 Großostheim, <http://www.nintendo.de>

Österreich:
 Stadtbauer 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:
 THE Games LTD.
 Parham Drive, Boyatt Wood, Eastleigh, Hampshire, SO50 4NU, 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:
~~Scandinavia AB~~
 Box 10204, Marios gata 21, 434 23 Kungsbacka, Sweden



NINTENDO⁶⁴



Thank you for selecting the THE LEGEND OF ZELDA™ – MAJORA'S MASK™ Game Pak for the Nintendo[®] System.

WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO[®] HARDWARE SYSTEM, GAME PAK, OR ACCESSORY.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

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

WAARSCHUWING: LEES ALSTUBLIEFT EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR, DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPAKT. VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM OF DE SPELKASSETTE GEBRUIKT WORDT.

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACIÓN AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTO, ANTES DE USAR TU CONSOLA NINTENDO O CARTUCHO.

OBS: LÄS NOGA IGENOM HÄFTET "KONSUMENTINFORMATION OCH SKÖTSELANVISNINGAR" INNAN DU ANVÄNDER DITT NINTENDO[®] TV-SPEL.

LÄS VENLIGST DEN MEDFÖLJANDE FÖRBUDSREGELNING OCH HÄFTET OM FÖRHÅLLSREGLER, INOM DU TAGER DIT NINTENDO[®] SYSTEM, SPILLEKASSETTE ELLER TILBEHÖR I BRUK.

HUOMIO: LUE MYÖS KULUTTAJILLE TARKOITETTU TIETO-JA HOITO-OHJEVIHKKO HUOLELLISESTI, ENNEN KUIN KÄYTTÄT NINTENDO[®]-KESKUSYKSIKKÖÄSI TAI PELIKASSETTEÄSI.



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.

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 NEUEM SPIEL VIEL FREUDE HAST. HEBE DIR DIESES HEFT FÜR SPÄTERES NACHSCHLAGEN GUT 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.

LÄS VENLIGST DEN MEDFÖLJANDE FOLDER FOR AT SIKRE DIG, AT DU BEHANDLER DIT NYE SPIL KORREKT. GEM FOLDEREN TIL SENERE BRUG.

LUE NÄMÄ KÄYTTÖOHJEET HUOLELLISESTI, NIIN NAUTIT PELIÄSI VARMASTI. SAASTÄ VIHONEN VASTAISUUDEN VARALLE.

Art. Nr. 1425675 M (10.00)

[0800/EU5/N64]

CONTENTS

English	4
Deutsch	32
Français	62
Nederlande	90
Español	118

LA MANETTE DE JEU NINTENDO⁶⁴

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 pourront 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 au port n°1, situé 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.



Sommaire

Prologue	63	Les masques	78
Bienvenue à Termina	64	Link Mojo	78
Démarrer une partie	66	Link Goron	79
		Link Zora	79
Sauvegarde et écoulement du temps	68	Sous-écran : Sélection d'objets	80
Taya et la visée Z	70	Ecran de statut de quête	82
Lecture de l'écran	72	Le Sous-écran des Cartes	84
Manipulation de base	74	Astuces	85

Prologue

Sur la terre d'Hyrule résonne l'écho d'une légende.

Cette légende nous conte l'histoire d'un garçon qui, après avoir combattu le Mal et sauvé Hyrule, disparut de ce royaume qui l'avait élevé au rang de légende vivante.

Fatigué des combats qu'il n'avait eu cesse de livrer, il partit pour un voyage, une quête secrète et personnelle. Un voyage à la recherche d'êtres chers et d'un inestimable ami.

Un ami qu'il quitta après avoir accompli sa quête héroïque et trouvé sa place parmi les héros légendaires...

Bienvenue à Termina

TERMINA est un endroit mystérieux, une sorte de monde parallèle semblable au monde d'Hyrule, mais avec quelques différences. BOURG-CLOCHER est au centre de ce monde. En partant de ce point, vous pourrez accéder aux différentes régions qui entourent la ville.



Link

Plusieurs mois après avoir sauvé la princesse Zelda et le monde d'Hyrule, Link se retrouve, au hasard de ses voyages, dans le monde mystérieux de TERMINA. C'est alors qu'il apprend que trois jours plus tard, la lune devait s'écraser sur TERMINA...



Skull Kid

Apparu soudainement devant Link, ce garçon porte un masque étrange et mystérieux, qui renferme des pouvoirs d'une puissance insoupçonnée.

64

Taya

Une fée un peu prétentieuse et agaçante. Elle pense tout le temps à son jeune frère, Tael. Malgré son caractère, Link pourra compter sur elle dans cette aventure.



Epona

Fidèle monture de Link, Epona l'accompagne depuis bien longtemps. Volée par Skull Kid, retrouvera-t-elle un jour son maître?



La tribu Mojo

Les Mojos vivent principalement dans un palais entouré de l'eau provenant de BOIS-CASCADE. Par décret royal, le palais est interdit aux non-Mojos.



La tribu Goron

Les Gorons vivent à l'est, dans la zone montagneuse du PIC DES NEIGES. Bien qu'habités aux basses températures, les Gorons subissent depuis peu un climat inhabituellement glacial.



La tribu Zora

Ce peuple aquatique est très sensible aux changements climatiques. Le célèbre groupe Zora, les Indigo-Go, fait un carton chez toutes les races.



65

Démarrer une partie

Insérez correctement la cartouche THE LEGEND OF ZELDA™ – MAJORA'S MASK™ de jeu dans votre console Nintendo⁶⁴ et allumez-la. Quand l'Écran de titre apparaît, appuyez sur START pour accéder à l'Écran de sélection de fichier. Utilisez le Stick pour choisir l'un des deux fichiers de sauvegarde. Appuyez ensuite sur **↵** pour passer à l'Écran de nom.



Écran de titre

Les fichiers de sauvegarde

Vous pouvez sauvegarder la progression de votre partie dans deux fichiers de sauvegarde. Cela permet de garder en mémoire vos objets, vos cœurs d'énergie et les notes prises dans votre JOURNAL DES BOMBERS. Voir le chapitre "Sauvegarde et écoulement du temps" pour plus d'informations.



Écran de sélection de fichier

Entrez votre nom

Utilisez le Stick pour choisir une lettre puis appuyez sur **↵** pour valider. Pour effacer une lettre, sélectionnez la flèche et appuyez sur **↵**. Lorsque vous avez terminé, choisissez FIN et appuyez sur **↵**.



Écran de nom

Copier et effacer des fichiers

Pour copier un fichier, sélectionnez COPIER dans l'Écran de sélection de fichier et appuyez sur **↵**, puis sélectionnez le fichier que vous voulez copier et appuyez à nouveau sur **↵**. Choisissez ensuite l'emplacement. S'il n'y a pas d'emplacement de libre, vous ne pourrez copier votre fichier.



Vous pouvez également effacer un fichier en choisissant EFFACER dans l'Écran de sélection de fichier.

ATTENTION! Un fichier effacé ne peut être récupéré!

Options

SON

Choisissez l'un des paramètres suivants: MONO, STERÉO, CASQUE ou SURROUND. Si vous choisissez STERÉO, CASQUE ou SURROUND, vérifiez que les sorties audio droite et gauche sont correctement connectées à votre téléviseur.



Écran d'options

VISÉE Z

Changez le système de visée: si vous choisissez FIXE, appuyez une fois sur **↵** pour faire apparaître le curseur de visée. Appuyez une deuxième fois pour le faire disparaître. C'est le mode par défaut.

Si vous optez pour MAINTENUE, vous devez maintenir **↵** enfoncé. Le curseur disparaît quand vous relâchez le bouton.

Voir le chapitre "Taya et la visée Z" pour plus de précisions.



Curseur de visée

LANGUE

Sélectionnez la langue: ENGLISH, DEUTSCH, FRANÇAIS ou ESPAÑOL.

CONTRÔLE LUMIÈRE

Utilisez l'échantillon pour ajuster la luminosité de votre téléviseur. Vous devez voir apparaître 4 couleurs, du gris au noir.

▶ Après avoir fixé les paramètres, appuyez sur **↵** pour sauvegarder les changements.



Nintendo⁶⁴ Expansion Pak™

Pour jouer à THE LEGEND OF ZELDA – MAJORA'S MASK, il est nécessaire d'avoir un Expansion Pak inséré dans la console. Avant de l'utiliser, lisez attentivement sa notice. Vérifiez que la console est bien éteinte avant d'insérer l'Expansion Pak.

Le temps dans le jeu

Le temps s'écoule en continu dans le jeu, sauf pendant les conversations et quand le jeu est en pause (en appuyant sur START).

Si trois jours (72h) s'écoulent, le jeu s'arrête alors attention! Cependant, vous pouvez jouer le **CHANT DU TEMPS** sur l'**OCARINA** pour empêcher la fin. Lorsque vous jouez ce morceau, Link passera à travers un vortex temporel pour se retrouver le premier jour à 6 heures du matin. Si le jeu se termine, vous devrez recommencer à la dernière sauvegarde effectuée quand vous avez joué le **CHANT DU TEMPS** pour la dernière fois.



NOTE: Le temps dans le monde de **TERMINA** s'écoule plus vite qu'on ne le pense. Les heures semblent passer comme des minutes.

Sauvegarder

Quand vous jouez le **CHANT DU TEMPS**, une sauvegarde automatique sera effectuée. Vous conserverez vos objets, mais les cartes des labyrinthes ou d'autres lieux disparaîtront 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.



Quand vous voulez sauvegarder et quitter, jouez le **CHANT DU TEMPS** et attendez que **AUBE DU PREMIER JOUR** apparaisse à l'écran avant d'éteindre la console. Si vous éteignez sans avoir effectué les opérations ci-dessus, vous devrez recommencer à partir de votre dernière sauvegarde.

Option de sauvegarde instantanée

Si vous utilisez cette option de sauvegarde, votre progression dans le jeu, incluant votre inventaire, vos masques, les dialogues que vous avez entendus et l'heure actuelle seront conservés en mémoire jusqu'à la prochaine fois que vous jouerez. Une fois que vous reprendrez votre aventure, la sauvegarde sera annulée. Assurez-vous donc de sauvegarder votre partie avant de quitter le jeu en jouant le **CHANT DU TEMPS** ou en parlant avec une **STATUE DE HIBOU**. Si vous éteignez votre console sans sauvegarder, vous recommencerez votre aventure au moment où vous avez joué le **CHANT DU TEMPS** pour la dernière fois.

Utiliser la sauvegarde instantanée

Placez-vous devant une **STATUE DE HIBOU** et frappez-la avec votre épée si vous ne l'avez pas déjà fait. Appuyez ensuite sur **A**. Après avoir attentivement lu les instructions, appuyez sur **A** pour sauvegarder votre progression dans l'aventure. Attendez ensuite que l'écran titre s'affiche pour éteindre votre console. Pour continuer votre aventure, sélectionnez le fichier marqué d'une tête de hibou et appuyez sur **A**. N'oubliez pas de sauvegarder de nouveau votre partie en jouant le **CHANT DU TEMPS** ou en parlant avec une **STATUE DE HIBOU**.

Lorsque votre énergie vitale atteint zéro

Quand cela se produit, vous réapparaîtrez au début de l'endroit où vous êtes mort. Mais vous recommencerez avec seulement trois cœurs!

Jouer le Chant du Temps

- Vous serez toujours transporté au premier jour, à 6 heures du matin.
- La progression de votre partie sera enregistrée.



NOTE: Il existe certaines choses dans le jeu qui peuvent être sauvegardées et d'autres qui ne peuvent pas l'être.



Ce qu'on peut sauvegarder:

- Les masques
- Instruments, le grappin, etc.
- Les objets et les chansons dans le Statut de quête
- Les notes de votre journal
- Les cartes des donjons
- Cartes des donjons et boussole
- Les Rubis déposés à la banque

Ce qu'on ne peut pas sauvegarder:

- Les cartes puzzles déchiffrées, les sous-événements, les conversations, etc.
- Le nombre d'objets à une seule utilisation que vous possédez
- Les petites clés, les grandes clés et les fées égares
- Les Rubis dans votre bourse

Taya la fée vous montrera le point faible de vos ennemis et vous donnera des astuces tout au long de votre aventure. Si elle se cache, vous pouvez l'appeler en appuyant sur **Z** en restant immobile, mais seulement sur la terre ferme et sous la forme de Link ou de Link Zora.

L'icône Taya

Quand Link s'approche d'un objet que Taya connaît, elle se dirigera vers cet objet. Un viseur apparaîtra au-dessus de l'objet. Si vous appuyez sur **Z**, Link fera face à Taya et le curseur de visée se placera autour de l'objet. Cela s'appelle la visée Z.

En utilisant la visée Z, l'icône Taya en haut à droite de l'écran se mettra peut-être à clignoter. Appuyez sur **Z** pour écouter les conseils de Taya. Elle vous donnera des indices sur les faiblesses de l'ennemi et sur votre aventure.



Ecran de jeu standard

Appuyez sur **Z** quand le viseur apparaît.

Curseur de visée

Quand la visée Z est activée, des bandes noires apparaissent en haut et en bas de l'écran.



Ecran de visée Z



Les couleurs des curseurs de visée

Jaune:

Appuyez sur **Z** et apprenez-en plus sur les faiblesses de l'ennemi quand l'icône Taya clignote.

Vert:

Appuyez sur **Z** pour écouter des conseils quand l'icône de Taya clignote.

Appuyez sur **Z** pour lire les pancartes.

Bleu ciel:

Appuyez sur **Z** pour obtenir des informations en parlant aux gens.



Utilisation de la visée Z

Votre aventure sera plus agréable si vous utilisez la visée Z dans les conditions suivantes (voir chapitre "Manipulation de base").

Parler aux gens de loin

Utilisez la visée Z pour parler aux gens de loin. Appuyez sur **Z** lorsque le curseur de visée est placé sur la personne à qui vous souhaitez parler.

Viser

Lorsque vous utilisez des armes à distance comme l'arc, utilisez la visée Z pour viser avec précision. C'est très pratique pour se charger des ennemis rapides.

Lorsqu'il y a plus d'une cible, appuyez sur **Z** pour passer à la cible suivante. Pour désactiver la visée Z, détournez-vous de vos ennemis et appuyez à nouveau sur **Z**.

Changer l'angle de vue de la caméra

Si l'angle de vue est mauvais et vous empêche de jouer correctement, appuyez sur **Z**. La caméra se placera derrière Link, vous offrant ainsi une meilleure vue. Consultez également le chapitre "Lecture de l'écran" pour plus d'informations sur les angles de vue.

Sélectionner des objets pendant une conversation



L'objet n'est pas associé.



Sous-écran de sélection d'objets

Quand votre interlocuteur vous demande un objet particulier, un écran comme celui-ci apparaîtra pendant la conversation. Lorsqu'il apparaît, vous pouvez appuyer sur **C** pour lui montrer l'objet s'il est associé à ce bouton. S'il n'est pas associé à un bouton **C**, vous pouvez le faire en pressant **START** pour accéder au Sous-écran de sélection d'objets.

L'objet est associé.

Après avoir associé l'objet.



L'écran de jeu

Energie vitale

Cette jauge affiche la vitalité de Link. Quand Link subit des dégâts, le nombre de cœurs décroît, mais cette énergie peut être récupérée en ramassant les cœurs laissés par les ennemis vaincus.

Icône Bouton B

Cette icône affiche des mots ou des dessins pour montrer les actions déclenchées par le Bouton B. C'est en général le Bouton à presser pour attaquer.

Icône d'action

Cette icône affiche toutes les actions que Link peut effectuer en pressant le Bouton A. Par exemple, l'action **PARLER** apparaîtra quand Link se tient près d'une personne et l'action **OUVRIRE** s'affichera quand il se tient devant une porte.

Energie magique

Cette barre affiche l'énergie magique disponible. Elle ne sera pas affichée avant que Link ne gagne la capacité d'utiliser la magie.

Rubis

La somme de Rubis que vous transportez. Les Rubis servent de monnaie sur TERMINA.

Horloge

L'horloge affiche le temps et l'heure.

Carte

Si Link possède une carte du lieu où il se trouve, elle sera affichée ici. La flèche rouge marque le point où Link est entré. La flèche jaune indique sa position actuelle. Les points oranges signalent les coffres. Appuyez sur L pour désactiver la carte.

Icônes Boutons C

Cettes icônes représentent les objets associés aux Boutons C.

Lire l'horloge

Affichage de l'heure

Les chiffres indiquent l'heure actuelle. Chaque barre représente une heure. Quand 12 heures se sont écoulées, l'icône soleil (ou lune) change.

Affichage des jours

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

Affichage des minutes

A chaque passage du soleil, une minute de jeu est écoulée. Chaque minute égale une heure dans le jeu.

Mode de vue

Pendant le jeu, appuyez sur  pour changer la perspective (vue subjective ou vue Link). Lorsque vous êtes en vue subjective, Link ne peut se déplacer ni utiliser d'objets, mais vous pouvez utiliser le Stick pour observer les environs. La "vue Link" est très utile pour l'exploration des labyrinthes.

Vue Link



Sous-écran des masques (p. 78)

Sous-écran de sélection d'objet (p. 80)

Sous-écran des cartes (p. 84)

Sous-écran de statut de quête (p. 82)

Les sous-écrans

Pendant le jeu, appuyez sur **START**, pour accéder aux sous-écrans. Le jeu se met alors en pause (le temps s'arrête). Les sous-écrans sont divisés en quatre parties comme à gauche. Appuyez sur **Z** ou sur **RA**, ou utilisez le Stick pour faire défiler les écrans. Pour reprendre la partie, appuyez sur **START**.

Régénérer votre niveau magique

La jauge verte en haut à gauche indique combien d'énergie magique il vous reste. Rien ne sera affiché tant que vous n'aurez pas gagné la capacité d'utiliser de la magie. Vous pouvez régénérer votre énergie magique en ramassant des **POTIONS** vertes ou des **FIOLES DE MAGIE**. Les **FIOLES DE MAGIE** peuvent apparaître sur les ennemis vaincus tandis que les **POTIONS** vertes s'achètent dans les boutiques. Vous devez posséder une **BOUTEILLE VIDE** pour acheter une **POTION** verte.

FIOLES DE MAGIE



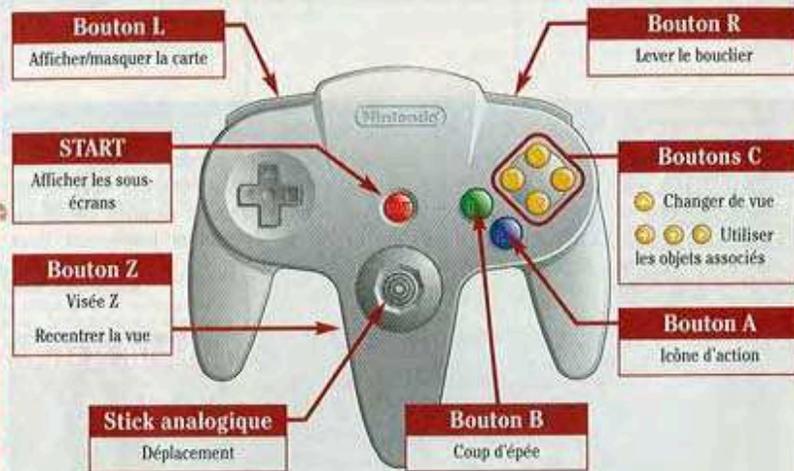
Grande

Petite



Actions de base de Link

Link peut accomplir les actions ci-dessous quand il ne porte pas de masque. Lorsqu'il porte un masque qui lui confère de nouvelles capacités, les manipulations peuvent être légèrement différentes. Consultez les pages suivantes pour plus de détails.



Stick analogique en général, sert au déplacement.

Marcher/Courir

Pousser le Stick dans la direction où vous souhaitez aller. La vitesse de Link dépendra de la force avec laquelle vous pousserez le Stick. Marchez doucement près des rebords et précipices...

Si vous maintenez **Z** pendant que vous vous déplacez, Link pourra aller dans toutes les directions tout en regardant vers l'avant.

SAUTER

Courez vers un rebord de précipice, vous sauterez dans la direction vers laquelle vous allez. Cependant, suivant la hauteur et la distance, il se peut que vous n'arriviez pas à franchir le précipice.

NAGER (à la surface)

Poussez le Stick dans la direction vers laquelle vous souhaitez vous diriger. Appuyez sur **A** pour nager plus vite.

PLONGER

Maintenez **A** appuyé. Le chiffre indique le temps que vous pouvez passer sous l'eau. Link Zora peut faire des trucs incroyables sous l'eau. (Voir le chapitre "Les Masques")

Le Bouton A

L'icône Action

L'icône Action se trouve en haut à droite. Le texte sous l'icône indique quelle action peut être accomplie. Appuyez sur **A** pour accomplir l'action.

ATTRAPER

A ou **B** après avoir saisi avec **A**.

Quand vous êtes devant un bloc, appuyez sur **A** pour le saisir. Après l'avoir saisi, maintenez **A** et donnez une direction au Stick pour déplacer le bloc.

Se laisser TOMBER

Lorsque vous êtes au bord du vide, appuyez sur **A** pour vous agripper au rebord et vous laisser pendre. Si vous dirigez le Stick sans appuyer sur **A**, vous remonterez sur le rebord. Selon la hauteur, vous pourrez grimper sur des blocs, des échelles et des rebords. Attention! Le masque que vous portez peut parfois vous empêcher de grimper.

JETER et placer

A + **A** après avoir attrapé avec **A**.

Après avoir appuyé sur un Bouton C pour s'équiper d'une bombe, vous pouvez la lancer en appuyant sur **A**, si vous courez. Si vous appuyez sur **A** en restant immobile, vous déposez la bombe à vos pieds.

OUVRIR

OUVRIR s'affichera sur l'icône d'action lorsque vous vous tenez près d'une porte. Pour les coffres, vous devez vous tenir devant le coffre pour l'ouvrir.

Autres actions

PARLER

L'action PARLER s'affichera lorsque vous vous tiendrez devant une personne (vous pouvez également utiliser la visée Z pour leur parler de loin). Lorsque la conversation avec une personne n'est pas finie, SUITE sera affiché. De nombreuses conversations contiennent des informations importantes alors lisez bien toutes les informations!



VOIR

Quand Link pourra lire un panneau, VOIR apparaîtra.

Le Bouton B

en général, sert à attaquer.

Coup vertical

Z (ou B) + A



Coup de taille

B ou Z + B + A + A



Coup d'estoc

Z + B + A



Attaque tournoyante

B + A ou

maintenir B puis relâcher.

Lorsque vous aurez gagné la capacité d'utiliser la magie, cette attaque vous coûtera de l'énergie magique. Faites tourner le Stick rapidement et appuyez sur B pour attaquer autour de vous.

Lorsque vous portez un coup vertical ou un coup de taille, appuyez trois fois sur B avec un bon timing, et le troisième coup portera beaucoup plus loin.



Autres actions de combat

Attaque aérienne

Z + B

après avoir dégainé votre épée.

Cette attaque sautée fait deux fois les dégâts d'une attaque normale, mais vous devrez attendre un petit instant avant de pouvoir bouger à nouveau.



Flip arrière

Z + B + A

Les flips arrière et les sauts latéraux vous permettent de vous déplacer plus rapidement. Ces mouvements sont très efficaces pour esquiver les attaques ennemies.



Saut latéral

Z + B + A + A



Lever votre bouclier

Normalement, Link s'accroupit quand il lève son bouclier, mais il peut également courir avec son bouclier levé lorsque la visée Z est activée. Lorsqu'il est accroupi, vous pouvez, avec le Stick analogique, choisir de quel côté Link dirige son bouclier.



Attaque roulée

B + A

Appuyez sur B pendant votre course pour faire une attaque roulée. Faire une roulade peut avoir les mêmes effets que lever son bouclier.

Utilisez la visée Z en combat!

En utilisant cette fonction, vous gagnerez de nombreux avantages. Par exemple:

- 1 - Vous ne perdez pas de vue votre ennemi
- 2 - Vous pouvez garder votre ennemi à distance ou vous rapprocher de lui
- 3 - Vos attaques sont plus précises



Plusieurs des masques que vous trouverez pendant le jeu vous permettront de changer d'apparence. En changeant de forme, Link gagnera de nouvelles capacités.

Accéder au sous-écran des masques

Appuyez sur START pour accéder aux sous-écrans et ouvrez celui des masques. Les masques s'utilisent comme les objets associés aux Boutons C (voir chapitre "Sous-écran: Sélection d'objets"). Déplacez le curseur sur le masque voulu et appuyez sur , ou pour l'associer.

Masques normaux

Ces masques ne changent pas l'apparence de Link.



Masques des différentes tribus

Ces masques modifient l'apparence de Link.

Quand on porte un masque

Les gens vous diront des choses différentes selon le masque que vous portez. Même les gens plutôt hostiles pourront changer d'attitude selon votre masque.

Manipulation pour les différentes formes de Link

Link Mojo

Capacités spéciales

- Utiliser les fleurs Mojo pour voler (sur une courte distance)
- Cracher des bulles pour attaquer (nécessite du pouvoir magique)
- Rebondir sur l'eau (un nombre de fois limité)

Faiblesses

- Vulnérable au feu (puisque c'est une créature végétale)
- Supporte mal les chutes de très haut



ATTAQUE

Attaque tournoyante. Peut aussi attaquer en courant.

Bulles

Appuyez sur B pour déclencher cette attaque à distance. Maintenez B et relâchez pour cracher des bulles plus grosses.

Utilisation des fleurs Mojo

Après s'être enfoncé dans une fleur Mojo en appuyant sur A, relâchez et Link s'envolera sur une courte distance. En vol, appuyez sur B pour lancer des noix Mojo sur vos ennemis.



Rebondir sur l'eau

Sur l'eau

Link Mojo peut rebondir 5 fois sur l'eau. S'il n'atterrit pas sur une surface solide et tombe dans l'eau, il recommencera à son point de départ.

Link Goron

Capacités spéciales

- Roulade. Ecrasez vos ennemis en leur roulant dessus avec votre corps cuirassé (nécessite du pouvoir magique)
- En roulade, sautez et retombez avec force sur le sol pour faire subir des dommages aux ennemis près de vous.
- Donnez des coups de poing d'une puissance incroyable.

Faiblesses

- A cause de sa taille, Link Goron ne peut aller dans l'eau et n'aime pas non plus les chutes de haut.

ATTAQUE

Attaque roulée. Maintenez A enfoncé et dirigez-vous avec le Stick. Après quelques secondes sans rencontrer d'obstacles, des piques pousseront sur sa carapace, lui permettant ainsi d'écraser ses ennemis. Cela consomme de la magie.

Coup de POING

Les coups de poing de Link Goron peuvent briser les rochers. Appuyez trois fois sur B avec une bonne synchronisation et vous pourrez donner trois coups de poings.

Ecrasement

Appuyez sur B tout en maintenant le Bouton A enfoncé pour faire une attaque d'écrasement en roulant. Vous percuterez le sol avec force et causerez des dégâts aux ennemis vous entourant.



Link Zora

Capacités spéciales

- Déplacement aquatique à volonté
- Créer une barrière de courant électrique (nécessite du pouvoir magique)
- Trois attaques rapides
- Projeter ses ailerons pour attaquer à distance

Faiblesses

- Vulnérable au feu et à la glace (puisque c'est une créature aquatique)

NAGER

Utilisez le Bouton A pour vous déplacer rapidement dans l'eau. Dirigez-vous avec le Stick.

PLONGER

Utilisez le Bouton B pour plonger. Quand vous touchez le fond, déplacez-vous comme sur la terre ferme.

Kung Fu

Portez trois attaques rapides en synchronisant bien vos pressions sur le Bouton B.

Boomerang

Maintenez et relâchez B pour projeter vos ailerons. Utilisez la visée Z pour verrouiller vos ennemis. Quand vos ailerons sont en vol, vous ne pouvez pas faire d'autre attaque.

Barrière

Si vous appuyez sur R en nageant ou si vous maintenez R et B, vous générerez un champ électrique autour de votre corps. Cela vous protégera des ennemis (nécessite du pouvoir magique).



Gous-écran: Sélection d'objets

Pendant sa quête, Link collectera de nombreux objets. Les objets peuvent être associés aux Boutons C ou A. Afin de mener à bien votre quête, vous devrez utiliser ces différents objets dans plusieurs situations.

Accéder au sous-écran de sélection d'objets

Appuyez sur START pour accéder aux sous-écrans. Appuyez sur Z (ou R3) pour afficher le sous-écran de sélection d'objets. Les objets qui peuvent être associés aux C, A ou B seront affichés sur l'écran ci-dessous. Vous pourrez obtenir une petite description de chaque objet en le sélectionnant avec L.

Flèches magiques

Ces flèches aux capacités spéciales tirées de l'Arc du Héros consomment de la magie.



Objets événements

Ils proviennent de vos diverses rencontres. Certains pourront être échangés au cours de votre aventure. Quand vous jouez le CHANT DU TEMPS, vous les perdrez.

Bouteilles

Vous ne pouvez en transporter que six.

Associer les objets

Appuyez sur START pour accéder aux sous-écrans. Appuyez sur Z (ou R3) pour afficher le sous-écran de sélection d'objets. Utilisez le Stick pour déplacer le curseur de sélection et appuyez sur C, A ou B pour associer l'objet à l'un de ces boutons.

Dans le jeu, Link pourra se transformer à l'aide de masques (voir chapitre "Les Masques"). Il existe des objets que vous ne pourrez utiliser qu'en portant un certain masque. Ces objets seront en noir et blanc.



Associez l'objet avec

C, A ou B.



Introduction aux objets "C"

Les objets comportant un numéro sur le sous-écran de sélection d'objets (ou sur les icônes Boutons C en haut à droite) sont à utilisation limitée. Bien sûr, vous pouvez en trouver d'autres en terrassant vos ennemis, mais vous ne pouvez en transporter qu'une quantité limitée (le chiffre deviendra vert quand vous aurez atteint le maximum). Pour certains objets, vous pourrez augmenter le maximum autorisé.

L'Ocarina du Temps



Utilisez cet objet pour jouer les chansons que vous apprendrez tout au long de votre aventure. Les effets diffèrent grandement. Cependant, certaines chansons ne fonctionnent qu'à certains endroits ou avec certaines personnes. Vous pouvez consulter les morceaux appris en accédant à l'écran de statut de quête (voir chapitre "Ecran de statut de quête").

Jouer de l'Ocarina

Associez l'OCARINA à l'un des Boutons C et appuyez sur ce bouton pour en jouer. Appuyez sur C, A, B, et L pour jouer les notes.

Jouez avec ces cinq boutons:



Jouer des notes spéciales

Ces notes n'auront pas d'effet particulier sur votre quête, mais vous permettent de jouer une gamme de notes beaucoup plus étendue. Appuyez sur ces directions ou boutons quand vous jouez une note pour obtenir l'effet désiré.

- R Monter d'une demi-octave
- Z Descendre d'une demi-octave
- W Monter toutes les notes d'un demi-ton
- X Descendre toutes les notes identiques à la modulation
- Y Vibrato (réverbération du son)

Écran de statut de quête

Accéder à l'écran de statut de quête

Cet écran affiche l'équipement avec lequel vous êtes toujours équipé ainsi qu'un certain nombre d'objets nécessaires pour terminer votre quête. Après avoir reçu le JOURNAL DES BOMBERS, vous pourrez y accéder par cet écran.

Journal des Bombers

C'est le journal dont se sert Link pour noter des informations sur les personnes rencontrées. Les conversations avec certaines personnes et les promesses faites seront automatiquement inscrites.

Quarts de cœur

Les quarts de cœur que vous possédez seront visibles ici. Quand vous en collectez quatre, votre maximum d'énergie vitale augmente d'un cœur.

Masques des Boss

Les masques ramassés sur le corps des boss vaincus sont affichés ici.

Épée et bouclier

Pendant votre aventure, vous pourrez renforcer votre épée et votre bouclier. Ces nouveaux objets remplaceront les anciens.

Mélodies d'Ocarina

Les morceaux appris sont inscrits ici. En déplaçant le curseur sur une mélodie et en appuyant sur le Bouton A, vous pourrez écouter cette mélodie.



Carquois et Sac de Bombes

Ces objets contiennent vos munitions. Plus ils sont gros, plus ils peuvent contenir de flèches et de bombes.



Utiliser le journal des Bombers

Dans l'écran de statut de quête, si vous déplacez le curseur sur le JOURNAL DES BOMBERS et que vous appuyez sur **A**, l'écran ci-dessous apparaîtra. Utilisez le Stick pour consulter les informations relatives à chaque personne (emploi du temps, promesses, rendez-vous...).

Heure actuelle : Indique le moment où vous avez parlé à des gens ou reçu des objets.

Personnages : Les photos de personnes seront affichées ici (20 personnes maximum).

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 seront affichés ici.

- Cette marque représente les conversations importantes. Les barres bleues indiquent que vous pouvez avoir une conversation n'importe quand pendant cette période. Les tâches à accomplir après sauvegarde et retour au premier jour seront en gris.
- Quand une personne vous donne un objet, ce symbole vous indiquera à quel moment de la journée vous l'avez reçu.
- Ce symbole sera ajouté après que quelqu'un vous a remis un masque.
- Quand vous aurez résolu les problèmes de quelqu'un, ce symbole apparaîtra.

Le contenu de votre JOURNAL DES BOMBERS est sauvegardé quand vous jouez le CHANT DU TEMPS, mais pas vos conversations.

Il existe deux types d'écrans des cartes. Quand Link est en extérieur, une carte de TERMINA sera affichée. En intérieur (temple et donjons), une carte du donjon apparaîtra.

Consulter la carte du monde

Au début, toute la carte sera couverte de nuages, mais au fur et à mesure que vous achèterez des cartes, la carte du monde se découvrira.

Position actuelle de Link

Une tête de Link apparaît à l'endroit où se trouve Link.



Point aventure

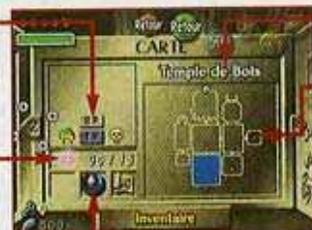
Quand vous déplacez le curseur aux endroits que vous avez visités, le nom de cet endroit sera affiché.

Consulter les cartes de donjons

A l'intérieur des labyrinthes, vous pourrez consulter la carte du lieu en accédant au sous-écran des cartes. Vous verrez, c'est très utile...

Niveaux des temples et labyrinthes

Le nombre d'étages est indiqué ici. Déplacez le curseur pour voir la carte d'un autre niveau.



Nom du lieu

Carte

La carte du niveau sélectionné sera affichée ici. Les pièces bleues sont celles que vous avez visitées, celle qui clignote est l'endroit où vous vous trouvez. Les pièces soulignées sont celles qui vous restent à visiter. Les points oranges représentent les coffres.

Fées Égarées

Le nombre de fées égarées que vous avez sauvées dans ce lieu est affiché ici.

Objets des temples et labyrinthes

Ils seront affichés ici quand vous les aurez trouvés.



Pièce du Boss et niveau



Niveau de Link

La vie des Terminiens

Trois jours avant que la Lune ne tombe sur TERMINA, les habitants de ce monde vaquent à leurs occupations quotidiennes. Par exemple, la tour de BOURG-CLOCHER grandit au fur et à mesure que les charpentiers la construisent. Les habitants ont différentes activités durant les trois jours (bien qu'elles se répètent à chaque fois que vous jouez le CHANT DU TEMPS). Certaines boutiques n'ouvrent que la nuit, certains lieux ne sont accessibles qu'à certains moments de la journée... Vous constaterez que des choses différentes se passent suivant le jour ou l'heure.

Utiliser le Chant du Temps avec sagesse

Sachez jouer le CHANT DU TEMPS au bon moment. Rentabilisez au maximum chaque période de trois jours (72 heures). Des sauvegardes trop fréquentes casseront la fluidité de votre aventure.

Démarche de base du jeu

Parlez aux gens que vous rencontrez

Ils vous donneront des indices et vous aideront peut-être à résoudre certaines mini-quêtes.

Utilisez tous vos objets

Certains obstacles ne peuvent être surmontés que par certains objets. La bonne utilisation d'un objet est souvent la solution à beaucoup de problèmes.

Explorez à fond

Ne laissez aucun endroit inexploré. Taya vous donnera des conseils.

Allez à la rencontre des événements

Pour compléter votre quête, vous aurez besoin de certains objets que vous ne pourrez obtenir qu'en "participant" à des événements.

Combattez des ennemis puissants

Au cours de votre aventure, vous croiserez la route de créatures puissantes qui vous agresseront avec une grande variété d'attaques. Quand vous rencontrerez ces ennemis, restez calme et utilisez la visée Z.

The Legend of Zelda - Majora's Mask

The Legend of Zelda - Majora's Mask

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

Tel: 06 36 68 77 55 (2,23 TTC 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'applique 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

**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

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo⁶⁴ GAME PAKS

Nintendo Benelux B.V. ("NINTENDO") en tant que principal (distributeur pour le Bénélux) garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO⁶⁴ 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, Nintendo Benelux B.V. soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche. En cas d'un 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 la console à votre revendeur Nintendo, ou bien de l'expédier en recommandé et port payé, accompagnée d'un double de votre facture d'achat à Nintendo Benelux B.V. Belgium Branch en tant que mandataire/coordonateur:

Nintendo Benelux B.V.

c/o Belgium Branch

Frankrijklei 31 - 33

B-2000 Anvers

Belgique

Tél. 03/2247683

Les cartouches retournées 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 réparées soit remplacées 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 de la cartouche ne sera effectué qu'après réception du montant concerné sur notre compte bancaire.

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

**DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO?
APPELE LE NINTENDO HELPDESK!**

Aussi géant soit un jeu, c'est tout de suite un peu moins drôle quand tu te retrouves bloqué. Pour t'éviter ce genre de mésaventure il n'y a qu'une chose à faire: appelle le Nintendo Helpdesk!

Belgique:

0900-10800 (18 BEF/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.