

Nintendo

GAME BOY COLOR

DMG-AZLF-NFRA



THE LEGEND OF
ZELDATM
LINK'S AWAKENING
DX

MODE D'EMPLOI

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Table des Matières

Prologue	4
Mode d'emploi	6
Commencer votre aventure	8
Objets présentés à l'écran	12
Déplacer votre personnage	15
Équipement du héros	19
Les donjons	22
Vie et pouvoirs magiques	26
Terminer et sauvegarder la partie	27
Ce qu'il faut savoir sur l'île de Cocolint	28
Liste des personnages	29
Le photographe	32
Un donjon secret	33

Merci d'avoir choisi le jeu THE LEGEND OF ZELDA™: LINK'S AWAKENING DX pour votre Game Boy™ de Nintendo®.

Nous vous conseillons de lire entièrement ce manuel d'instruction afin de profiter au maximum de votre nouveau jeu, puis de le ranger soigneusement pour vous y reporter par la suite.

Prologue

En détruisant Ganon, le tyran maléfique, la prophétie d'Hyrule du héros du temps s'est réalisée. La terre d'Hyrule peut maintenant goûter à une paix fragile. "Qui sait ce qu'il pourrait émerger des cendres de Ganon?" murmurent les habitants fatigués en fronçant les sourcils et secouant leur tête. Très suspicieux, vous décidez de partir en quête de connaissances et de sagesse loin d'Hyrule, afin d'être prêt pour la prochaine menace qui risque de s'abattre sur votre pays.

Des mois d'un voyage bien difficile ont passé. Après un périple long et bien rempli, vous respirez l'air du grand large debout sur le pont du bateau qui vous ramène à la maison. Mais hélas le repos tant attendu ne sera pas pour tout de suite. Soudain, une bourrasque frappe votre bateau, et pendant que vous essayez de garder le contrôle, la foudre réduit votre frêle esquif en miettes.

Vous sombrez dans l'inconscience alors que vous êtes englouti avec les restes de votre nef par la tempête. Mais dans les froides ténèbres abyssales, une voie réconfortante vous rappelle votre foyer. C'était la voix de la Princesse Zelda!

"Tu va t'en remettre!" dit la voix. "Quel soulagement!"

Vous ouvrez les yeux pour découvrir la Princesse Zelda auprès de vous – Enfin, est-ce vraiment elle? en fait, il s'agit d'une femme appelée Marine.

Elle vous explique que vous avez échoué avec les débris de votre bateau sur les rives de l'île Cocolint. Cette île mystérieuse est unique, à cause du gigantesque œuf qui occupe le centre de la montagne. On raconte qu'une créature mythique, le Poisson-Rêve, dort dans cet œuf.

Vous partez à la recherche de votre épée et de votre équipement qui a dû échouer sur la plage avec vous.

Alors que vous venez de ramasser votre épée dans les vagues, un étrange hibou apparaît et vous hulule cette énigme: "Réveille le Poisson-Rêve et tout te sera expliqué". C'est quoi, le Poisson-Rêve? Vous demandez-vous et pourquoi le réveiller?

Votre quête la plus étrange, résoudre l'énigme du Poisson-Rêve, à travers l'île inconnue de Cocolint, est sur le point de débiter.



Mode d'emploi



MANETTE MULTIDIR. – DÉPLACEMENTS

La manette multidirectionnelle permet à votre personnage de se déplacer dans huit directions différentes. Vous pouvez monter ou descendre des escaliers ou encore sauter d'un rebord.

Elle vous permet également de déplacer le curseur sur les menus.

BOUTON SELECT – POUR VOIR L'ÉCRAN CARTE

Vous pouvez voir la carte de l'île Cocolint en appuyant sur le bouton SELECT. Cette carte ne montrera que les endroits que vous avez déjà visités. Utilisez-la pour vérifier votre position et les noms des différents endroits.

MANETTE MULTI-DIRECTIONNELLE

BOUTON SELECT



BOUTON START

BOUTON A

BOUTON B

BOUTONS A ET B – POUR SELECTIONNER LES OBJETS A UTILISER

Vous pouvez attribuer divers objets (ou fonctions) aux Boutons A et B. De plus, le Bouton A vous permet de parler avec les villageois, de téléphoner, ou de lire un message gravé sur un Marbre. Appuyez sur le Bouton A pour lire la suite d'un long message. Appuyez sur le Bouton B pour annuler le message.

BOUTON START – POUR ACCEDER AU SOUS-ECRAN

Appuyez sur le Bouton START pour accéder au Sous-Ecran. Sur celui-ci vous pouvez attribuer divers objets ou armes aux Boutons A et B, et vérifier quels objets vous possédez actuellement. Dans un niveau, cet écran affiche la carte des salles et les objets que vous y avez trouvés.

ARRETER LA PARTIE

Pour arrêter la partie, appuyez simultanément sur les boutons A, B, START et SELECT.



Commencer votre aventure



Insérez correctement la cartouche de jeu "The Legend of Zelda™: Link's Awakening DX", dans le Game Boy™ puis mettez sous tension (ON). Le logo Nintendo® apparaît pendant quelques secondes, suivi d'une page de présentation.

SELECTIONNEZ UN FICHIER DE JEU

Appuyez sur le bouton START durant la page de présentation pour passer directement à l'écran Titre. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour passer sur l'écran de sélection. Placez le curseur sur l'un des fichiers de sauvegarde puis appuyez sur le bouton START. La mémoire de la cartouche conservera alors la progression de votre partie. Vous pourrez ainsi continuer votre aventure plus tard, à partir de la dernière entrée franchie.



Ecran Titre



*Ecran de sélection
du personnage*

VOTRE NOM?

Pour commencer une nouvelle partie, choisissez un des fichiers vides et attribuez-lui un nom. Sur l'écran d'enregistrement des Noms, utilisez la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur et le Bouton A pour sélectionner les lettres. L'utilisation du Bouton B permet d'effacer les lettres erronées. Le nom que vous donnez à ce fichier ne doit pas comporter plus de cinq lettres. Appuyez sur START pour terminer l'enregistrement.

Une fois que vous avez nommé votre fichier, retournez à l'écran de Sélection. Sélectionnez le nouveau fichier que vous venez de créer et commencez votre aventure!



Ecran d'enregistrement des noms



EFFACER DES PARTIES ENREGISTREES

Si vous désirez commencer une nouvelle partie alors que tous les fichiers ont déjà servi, il vous faut effacer l'une des parties enregistrées.

Déplacez le curseur vers le bas de l'écran, puis appuyez sur la manette multidirectionnelle vers la gauche ou la droite pour sélectionner EFFACER.

Appuyez sur le Bouton START ou A. L'écran illustré ci-contre apparaît. Sélectionnez la partie que vous voulez effacer et appuyez sur le Bouton A. Les messages "QUITTER" ou "OK!" apparaissent en bas de l'écran. Sélectionnez l'un des deux, et appuyez sur le Bouton A.

N'oubliez pas qu'une fois la partie effacée, vous ne pourrez pas la reprendre. N'appuyez donc sur "OK!" que si vous êtes certain de vouloir l'effacer.



COPIER DES PARTIES DEJA ENREGISTREES

Vous pouvez copier une partie sauvegardée sur une autre. Sur l'écran de Sélection, déplacez le curseur vers la bas de l'écran et sélectionnez COPIER.

Appuyez sur le Bouton START ou A.

L'écran illustré ci-contre apparaît. Sélectionnez la partie que vous voulez copier (DE) et appuyez sur le Bouton A, puis sélectionnez le fichier de destination (A). Comme lors de la procédure permettant d'effacer une partie, vous pouvez choisir entre "QUITTER" et "OK!". Faites bien attention quand vous copiez des parties car les informations contenues dans celle sur laquelle vous allez copier seront remplacées et ne pourront pas être récupérées.



Objets présentés à l'écran

ECRAN PRINCIPAL:

C'est l'écran que vous utiliserez pour explorer les mystères de l'île Cocolint.

JOUEUR

OBJETS SELECTIONNES

Affiche les objets que vous avez sélectionnés. Appuyez sur B pour utiliser l'objet de gauche, appuyez sur A pour utiliser l'objet de droite.



JAUGE DE CŒUR

C'est votre réserve d'énergie vitale. Chaque fois que vous avez mal, la jauge de cœur diminue. Si tous vos cœurs sont vides, votre quête se termine.

RUBIS (DEVISE DE COCOLINT)

Affiche le nombre de rubis en votre possession. Vous pouvez en transporter jusqu'à 999.

SOUS-ECRAN

Cet écran vous permet de sélectionner différents objets ou de vérifier votre inventaire. L'affichage change légèrement quand vous êtes dans un donjon.

OBJETS SELECTIONNABLES

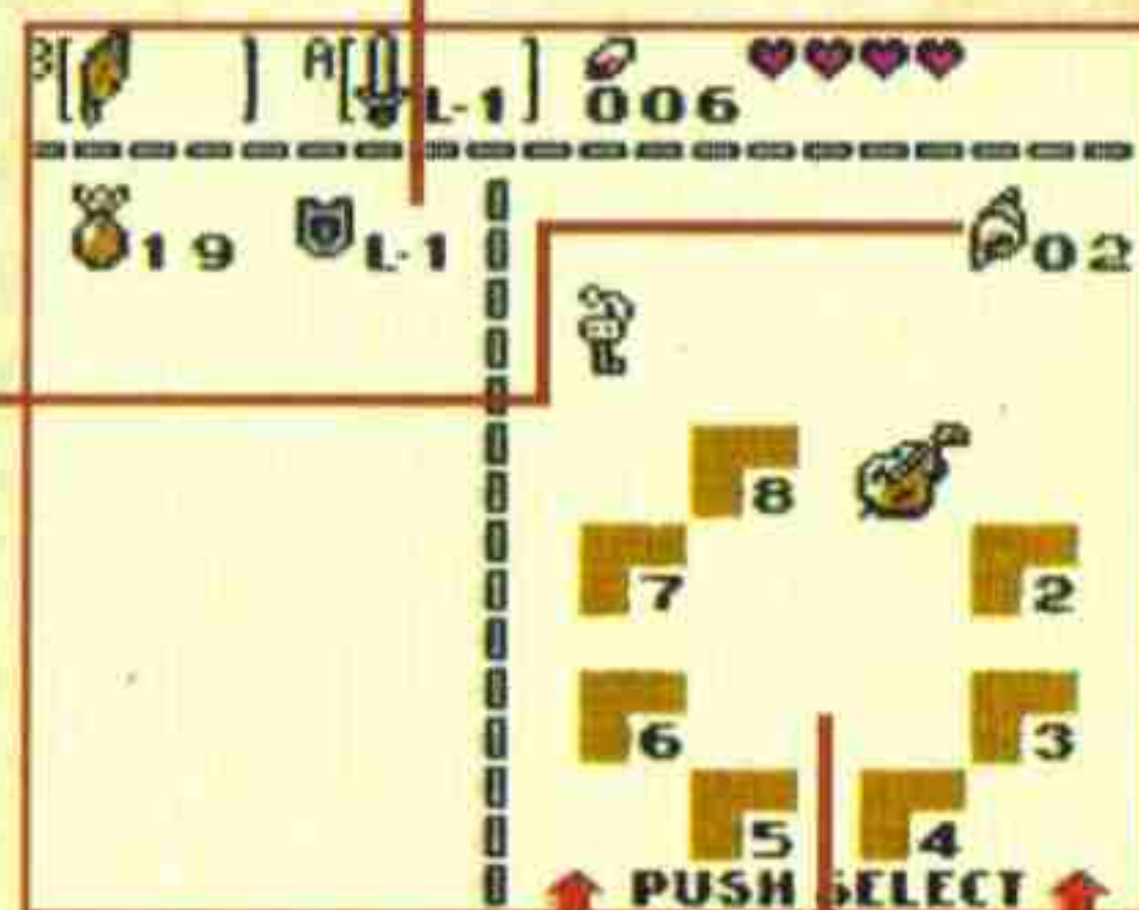
Les objets affichés dans cette zone sont ceux que vous pouvez assigner aux boutons A et B.

OBJETS AUTOMATIQUES

Les objets dans cette zone, comme la nageoire ou les potions, sont utilisés automatiquement quand vous en avez besoin.

INSTRUMENTS MUSICAUX DES SIRENES

Huit Cauchemars ont caché ces instruments musicaux magiques dans leur repaire. Pour chaque Cauchemar vaincu, vous gagnerez un de ces instruments.

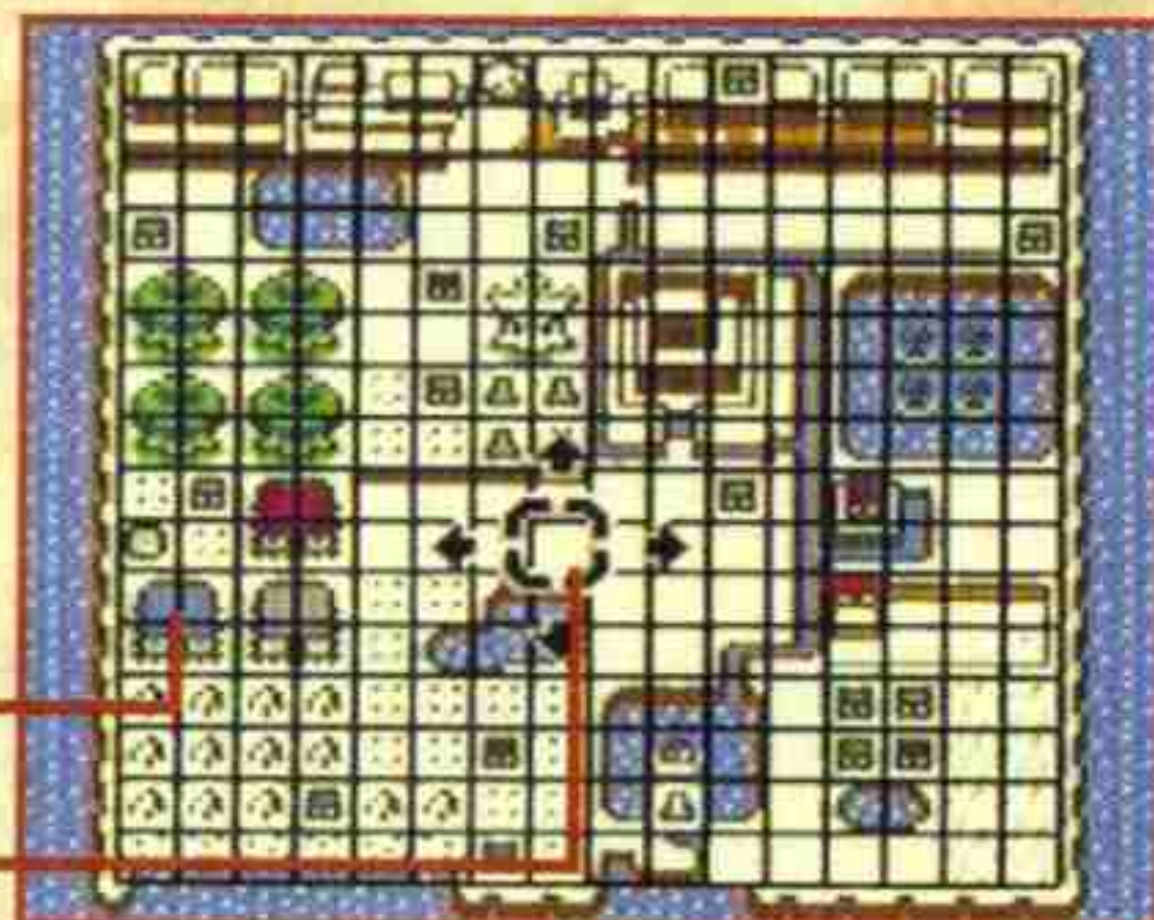


L'ECRAN-CARTE

En utilisant l'Ecran-Carte, vous pouvez avoir une vue "aérienne" de l'intégralité de Cocolint et vérifier votre position.

POSITION ACTUELLE

LE CURSEUR



Cette carte générale vous donne des informations sur tous les endroits que vous avez explorés. Déplacez le curseur vers un endroit choisi en utilisant la manette multidirectionnelle et appuyez sur le Bouton A. Le nom de l'endroit ou du niveau de cette partie de l'île apparaît sur l'écran (Appuyez sur le Bouton B pour faire disparaître le nom). Si vous déplacez le curseur vers un endroit que vous devez explorer durant la partie, le nom du lieu apparaît. Utilisez ces symboles comme des guides vers des lieux importants durant votre quête. Les sigles qui apparaissent sur la carte sont décrits ci-dessous.



NIVEAUX (OU DONJONS)

Une rumeur prétend que les Instruments des Sirènes y sont cachés. Il y a huit niveaux sur l'île Cocolint.



MAGASINS

Il y a de nombreux magasins sur Cocolint. Vous pouvez y trouver une grande variété d'articles et de services. Alors, surtout n'oubliez pas de vous y arrêter.



!?

Ces marques mystérieuses désignent des lieux importants que vous devez visiter afin d'avancer plus loin dans votre quête. Vous devez passer par ces endroits afin de découvrir ce qu'ils cachent.



LE HIBOU

Ce sigle marque l'endroit où vous avez entendu un message important. Appuyez sur le Bouton A pour revoir le message.

Déplacer votre personnage

MOUVEMENTS DE BASE:

Vous n'avez pas besoin d'objets spéciaux pour exécuter ces mouvements de base.

MARCHER

Vous pouvez faire marcher votre personnage dans les huit directions en appuyant sur la **+**. Essayez d'explorer les moindres recoins de l'île Cocolint.

PARLER ET LIRE

Appuyez sur le bouton A quand vous êtes près d'un villageois pour engager une conversation avec lui. Vous pouvez aussi lire des inscriptions sur un tableau ou une affiche avec ce mouvement. Dans tous les cas, si le message est long, vous devrez appuyer sur A pour en lire l'intégralité. Pour annuler la lecture d'un message appuyez sur B.



OUVRIR DES COFFRES

Pour ouvrir des coffres, placez-vous devant et appuyez sur A ou B. Le coffre s'ouvrira et vous prendrez ce qui est à l'intérieur.

POUSSER

Pour pousser une pierre ou une statue, placez-vous devant et poussez-la en dirigeant la **+** dans la direction souhaitée. Vous trouverez peut-être des objets cachés sous les pierres, ou vous déclencherez des mécanismes permettant l'ouverture de portes dans les donjons en poussant des rochers.



SAUTER

Vous pouvez quitter le Monde de l'île pour pénétrer dans un niveau s'il n'y a pas d'obstacles sur les bords. Sauter vers le bas peut servir de raccourcis pour atteindre un endroit particulier. Marchez vers le bord du précipice et appuyer sur la + dans la direction que vous voulez sauter.



UTILISER DES OBJETS

Les actions mentionnées ci-dessous ne peuvent être effectuées qu'en utilisant certains objets. Lorsqu'il est précisé d'appuyer sur le "bouton", cela signifie que vous devez appuyer sur le Bouton (A ou B) auquel vous aurez assigné un objet dans les sous-menus.

Pour sélectionner un objet, affichez le sous-écran, déplacez votre curseur sur l'objet que vous désirez utiliser, et appuyez sur A ou B. L'objet sera ainsi assigné au bouton que vous avez pressé.

COUP D'EPEE NORMAL

Appuyez sur le bouton pour attaquer avec votre épée. La fréquence avec laquelle vous appuyez sur ce Bouton détermine la rapidité de vos coups. Si vous laissez le bouton enfoncé, vous pouvez vous déplacer en faisant toujours face à la même direction.



TECHNIQUE DE L'ÉPÉE TOURNOYANTE

Laissez le bouton enfoncé pour accumuler de l'énergie dans votre épée. Une fois l'épée "chargée" lâchez le bouton pour libérer l'énergie en une attaque tournoyante et dévastatrice. Cette attaque spéciale délivrera plus de dégâts à vos ennemis.



SAUTER

Quand vous avez assigné une Plume de Roc aux boutons A ou B, vous pouvez appuyer sur les boutons pour sauter. Utilisez ce pouvoir pour sauter par dessus des rochers ou pour éviter des attaques ennemies. Si vous courez chaussé des Bottes de Pégase et que vous sautez, vous parcourrez une distance plus importante.



SE DEFENDRE

Vous pouvez vous protéger des flèches ou des pierres avec votre bouclier. Vous devez quand même appuyer sur le bouton pour brandir votre bouclier et vous protéger. Cela repoussera la majorité des attaques ennemies.



COURIR

Si vous maintenez le bouton assigné aux Bottes de Pégase, vous pourrez courir dans la direction qui vous fait face (haut, bas, droite, gauche seulement). Vous stopperez votre course en pressant la + dans une direction autre que celle de votre course. Si votre épée est sélectionnée, vous la brandirez automatiquement pour faire une charge.

OBJETS A FRACASSER



Avec les Bottes de Pégase, si vous courrez dans un mur, vous pourrez peut-être faire un trou dedans. Courir dans les arbres fera tomber des objets cachés dans les branches.



TIRER

Vous pouvez aussi utiliser le Bracelet de Force pour tirer des leviers ou des statues de pierre dans les donjons. Si vous voyez un de ces objets, essayez votre bracelet dessus.

NAGER ET PLONGER

Vous n'avez pas à sélectionner les palmes. Vous les utiliserez automatiquement en entrant dans l'eau. Vous pouvez nager en appuyant sur le



bouton A et plonger dans les profondeurs en appuyant sur le bouton B. Essayez de plonger dans les endroits étranges. On ne sait jamais ce qui peut s'y trouver.

SOULEVER ET LANCER

Avec le Bracelet de Force, placez vous devant un objet que vous désirez soulever, appuyez sur le bouton et pressez la + dans la direction opposée. Appuyez de nouveau sur le bouton pour jeter l'objet en haut, en bas, à droite, ou à gauche. Si l'objet touche un ennemi, cela lui occasionnera des dommages.



AUTRES MOUVEMENTS

Vous trouverez beaucoup d'autres objets qui vous permettront des déplacements spéciaux. Quand vous en trouvez un testez-le dans toutes les situations possibles.

Équipement du héros

OBJETS SELECTIONNES

Pour utiliser ces objets, armez-vous et appuyez sur A ou B.

Au début de votre quête, vous n'aurez rien. Votre inventaire s'accroîtra au fur et à mesure que vous rencontrerez des gens et explorerez les entrailles des donjons.

Changez d'objets dans le Sous-Ecran. Déplacez le curseur sur l'objet que vous voulez utiliser avec la +, et appuyez sur le bouton auquel vous voulez l'assigner.

Quelques objets, comme l'arc, ne peuvent être utilisés qu'un certain nombre de fois. Le nombre de tirs restant est affiché à côté de cet objet.

Il y a des niveaux de puissance différents et incrémentiels pour votre épée et votre bouclier. Quand le niveau de puissance de ces objets change, le niveau inscrit change en conséquence.



EPEE

Cette lame solide est votre arme principale.



BRACELET DE FORCE

Soulevez des pierres et tirez des leviers avec le Bracelet de Force.



BOUCLIER

Utilisez le Bouclier pour vous protéger des flèches et des attaques de pierres.



POUDRE MAGIQUE

Essayez de saupoudrer de la Poudre Magique sur des objets pour en observer les effets.



CHAMPIGNON

Amenez ce champignon chez la sorcière pour qu'elle vous concocte de la Poudre Magique.



PLUME

Utilisez cette plume pour faire des sauts gigantesques.



GRAPPIN

Attaquer des ennemis, attraper des objets et casser des jarres, voilà quelques utilisations du grappin.



BATON DE FEU

Attaquez des ennemis ou allumez des lanternes dans des donjons.



PELLE

Qui sait se qui peut se trouver enfoui sous terre? Certaines parties du sol sont parfois trop dures pour être creusées.



ARC

Vous ne pourrez utiliser l'arc que si vous avez des flèches. Si vous êtes à court de munitions, achetez-en dans les boutiques.



BOMBES

Après avoir placé une bombe, vous pouvez la ramasser et la lancer si vous êtes assez rapide.



OCARINA

Les chansons que vous apprendrez vous seront utiles au cours de votre aventure.



BOTTES DE PEGASE

Courez à une vitesse incroyable.

OBJETS D'INVENTAIRE

Ces objets sont différents des objets sélectionnés. Vous les utilisez automatiquement quand vous en avez besoin.



POUPEE YOSHI

Où peut-on la trouver?
À quoi sert-elle?



PALMES

Dans l'eau, appuyez sur A pour nager et B pour plonger.



REMEDE

Quand votre réserve de vie est vide, utilisez-les pour la remplir.



FEUILLES D'OR

Trouvez les feuilles d'or et échangez les contre une clé.



COQUILLAGES SECRETS

Ces coquillages sont repartis à travers l'île. Si vous en trouvez assez, il se passera sûrement quelque chose d'intéressant.

CLES DES DONJONS

Ces clés permettent d'ouvrir l'entrée des donjons. Si vous n'avez pas la clé d'un donjon particulier, vous ne pourrez pas y accéder.

CLE FLAGELLO



CLE CYCLOPE



CLE POISSON



CLE VAUTOUR



CLE MASQUE



Les donjons

Il y a huit donjons sur l'île de Cocolint. Même s'ils sont remplis de monstres terrifiants qui voudront vous dévorer, vous devrez fouiller dans les moindres recoins de ces endroits sombres et inquiétants.



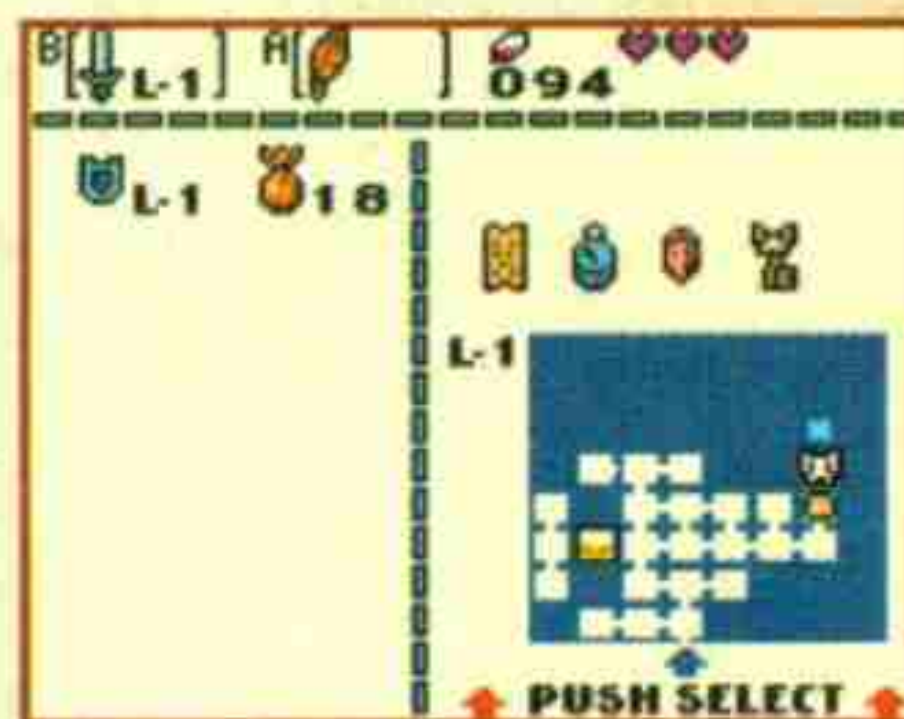
COFFRES

Vous trouverez de nombreux trésors dans les donjons. Ces coffres peuvent contenir des rubis, de quoi augmenter votre force et des objets. Quelques coffres sont visibles tout de suite, d'autres n'apparaîtront que si vous tuez tous les ennemis d'une salle.



OBJETS DE NIVEAUX

Les objets de niveaux ne peuvent être utilisés que dans les donjons où vous les avez trouvés. Ils ne peuvent pas être emmenés dans d'autres donjons. Vous pouvez voir ceux que vous possédez dans le Sous-Ecran.





CARTE ET COMPAS

La Carte vous révélera toutes les pièces du donjon. Le compas indiquera la position du cauchemar de ce donjon et la position des coffres que vous n'avez pas encore ouverts.



LES MARBRES ET LEURS FRAGMENTS

Si vous placez un Fragment de Marbre sur un Marbre vous obtiendrez un indice sur la façon de terminer le donjon.



LA CLE DU BOSS ET LES PETITES CLES

Vous aurez besoin de la Clé du Boss pour accéder au repaire du Cauchemar. Les petites clés, qui ne peuvent être utilisées qu'une fois, déverrouillent les portes fermées des donjons.

COMMENT LIRE LA CARTE DU DONJON

SALLES SOMBRES

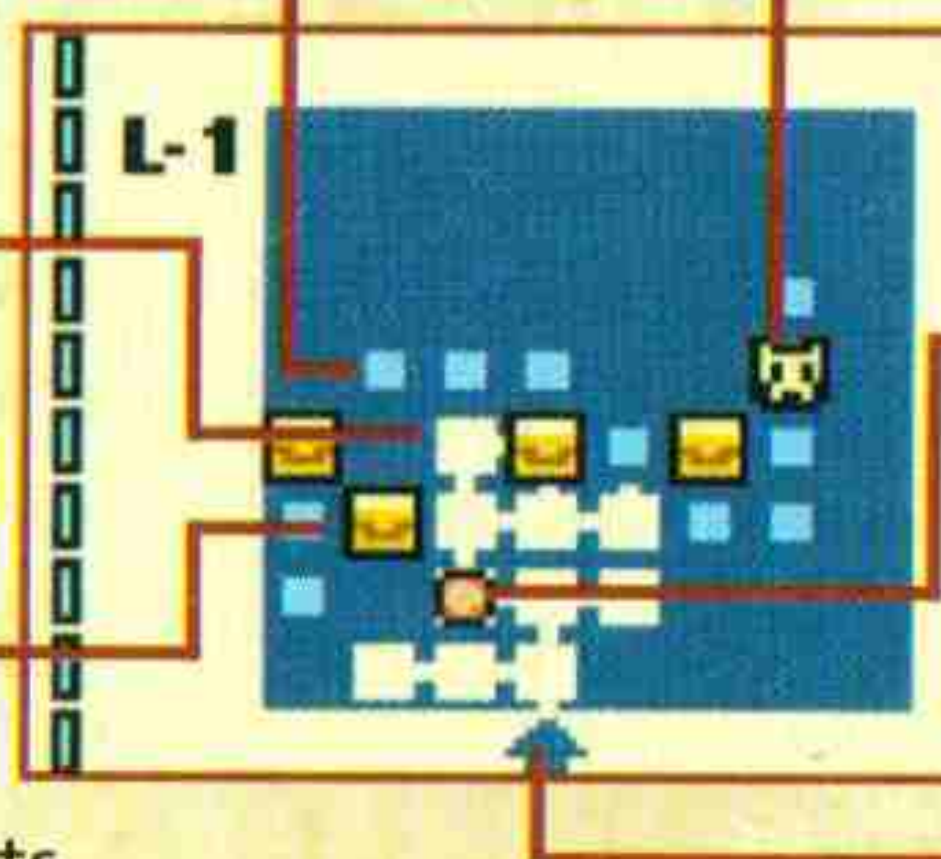
Les pièces que vous n'avez pas encore explorées

SALLES CLAIRES

Les pièces que vous avez déjà visitées

COFFRES A TRESOR

Les coffres que vous n'avez pas encore ouverts



LA MARQUE DU CRANE

La position du repaire du cauchemar

CERCLE CLIGNOTANT

Votre position actuelle

FLECHE

L'entrée du donjon

LES INSTRUMENTS DES SIRENES

Ces instruments se trouvent au fond des donjons, gardés par de terribles monstres. Vous devez obtenir tous ces instruments pour résoudre la quête des poissons-rêves.

TRIANGLE
DE CORAIL



ORGUE
DE
L'EMBELLIE



TAMBOUR
DES
MAREES



VIOLON
DES
VAGUES



CONQUE
DE
L'ECUME



CLOCHE
DES
ALGUES



HARPE
DU
REFLUX



XYLO-
PHONE
MARIN



ASTUCES DANS LES DONJONS

INTERRUPTEURS DE CRISTAL

Dans certains donjons, des barrières cubiques vous empêcheront d'avancer. Vous pouvez lever et baisser ces barrières en tapant sur les Interrupteurs de Cristal avec votre épée ou d'autres objets. Chaque interrupteur affectera toutes les barrières d'un donjon.



JARRES

Soulevez ces jarres avec le Bracelet de Force et lancez les sur vos ennemis. Certaines jarres contiennent des objets ou des cœurs; d'autres cachent des interrupteurs.



MURS FRAGILES

Si vous remarquez une fissure dans un mur, placez une bombe devant. Cela pourra peut-être détruire le mur, vous permettant d'accéder de l'autre côté.



PRECIPICES

Quelques rebords ardues ne sont pas bordés de barrières. En vous engageant sur ces chemins, vous pourrez glisser dans un précipice sans fin, vous ramenant à l'entrée de cette pièce. Certains précipices ne sont pas sans fin – y tomber vous permettra de découvrir de nouvelles salles.



Vous trouverez certainement d'autres astuces dans les donjons. Même si pénétrer dans des salles étranges semble dangereux, vous devrez explorer les moindres recoins pour mener à bien votre quête.

Vie et pouvoirs magiques

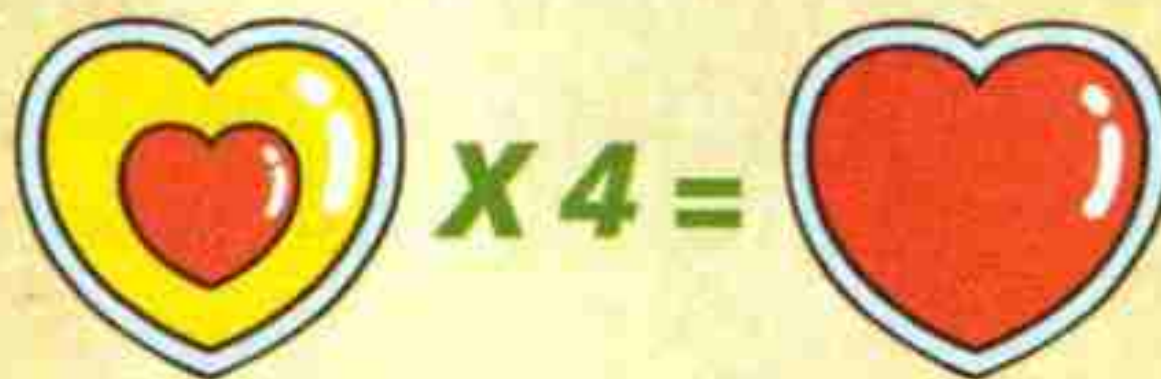
RETROUVER LA VIE

Vous pouvez restaurer votre vie en ramassant des cœurs (si vous avez le Remède, et que votre énergie vitale est vide, elle sera automatiquement remplie grâce au pouvoir du Remède). Achetez des cœurs dans les boutiques, ou trouvez-les dans les hautes herbes ou récupérez-les sur les cadavres de vos ennemis. De plus, de petites fées vivent sur l'île de Cocolint. Si vous en capturez une, elle régénèrera jusqu'à six de vos cœur. Des fées plus puissantes ont le pouvoir de vous redonner toute votre vie.



CŒURS

Au début de votre aventure, vous n'aurez que trois cœurs. Alors que votre quête progressera, vous gagnerez de cœurs supplémentaires. Une autre façon d'augmenter votre nombre de cœurs est de trouver les fragments de cœur répartis sur l'île Cocolint. Quand vous en avez ramassé quatre, vous obtenez un cœur complet. Il y a en tout 12 fragments de cœur (et un total de 14 cœurs complets).



Terminer et sauvegarder la partie

Quand toutes vos cœurs sont vides, le jeu se termine et l'écran de Game Over apparaît. Sur cet écran vous pouvez utiliser une des méthodes suivantes pour terminer et sauvegarder le jeu.

SAUVEGARDER ET CONTINUER

Vous reprendrez votre partie devant l'entrée du dernier lieu que vous avez visité. Si votre partie s'est terminée dans un donjon, elle reprendra au début de ce donjon.



SAUVEGARDER ET QUITTER

Permet de sauvegarder et de retourner à l'écran de présentation.

CONTINUER SANS SAUVEGARDER

Cette option permet de reprendre la partie sans sauver le nombre d'objet que vous aviez avant de terminer le jeu.

QUITTER LA PARTIE

Appuyez sur les Boutons A, B, START et SELECT simultanément. Sélectionnez "Sauvegarder et quitter" avec la + et appuyez sur le bouton A. Vous reviendrez à l'écran de présentation.



Ce qu'il faut savoir sur l'île Cocolint

L'île Cocolint est pleine de mystères. On y trouve aussi un grand nombre d'habitants étranges et merveilleux. Voici quelques informations qui vous seront utiles pour votre quête.

L'ETANG

Juste au nord du Village des Mouettes, vous trouverez un étang où nagent des poissons. Pour seulement 10 rubis vous pouvez y pêcher.



LE JEU DE HASARD

Quelque part dans le Village des Mouettes, se trouve le Jeu de la Grue. Si vous maîtrisez bien le rythme de ce jeu, vous gagnerez plein de beaux cadeaux.



LE BAZAR DU CENTRE

Cette boutique vend de nombreux articles qui vous seront utiles pendant votre aventure. Faites vos achats en payant à la caisse.



LES CABINES TELEPHONIQUES

Même sur la petite île de Cocolint, les choses seraient beaucoup moins pratiques s'il n'y avait pas de téléphones. Ces téléphones sont gratuits, mais qui allez-vous donc appeler?



Liste des personnages

MARINE:

Cette jeune fille vous a sauvé la vie quand elle vous a trouvé à moitié noyé sur la plage. Elle ressemble étrangement à la Princesse Zelda. C'est une fille très musicienne qui aime chanter et admirer la vie sur l'île. Elle a beaucoup d'amis parmi les hommes, les animaux et même les monstres.



TARKIN:

Il est le père de Marine. Il est un peu grincheux mais son cœur est doux. Il aime les champignons et il va souvent en chercher dans la forêt pour son dîner.

LE HIBOU:

Ce hibou mystérieux vous suivra tout au long de votre aventure. Il semble en connaître long sur l'île et sur le monde, et même sur le Poisson-Rêve. Est-il ami ou ennemi?



PEPE LE RAMOLLO:

Ce vieil homme est une encyclopédie vivante de l'île Cocolint. Il sait tout sur cette île! Cependant il n'est pas très bavard et il peut se révéler ardu de lui soutirer des informations. Son épouse est la vieille femme qui passe son temps à balayer devant sa maison.



MR WRIGHT:

Il aime lire et il écrit des lettres à longueur de journée. On raconte qu'il entretient une correspondance avec une jeune femme très belle qui habite dans une ville lointaine. Il ne vous rappelle personne?



MONIQUE LA LUNATIQUE:

Cette femme étrange vit au nord-est du Village des Mouettes. On raconte qu'elle peut créer des potions secrètes. Vous devriez lui rendre visite au moins une fois lors de votre aventure.



D'autres personnages particuliers apparaîtront pendant votre partie. Ils vous donneront des objets, des conseils utiles et vous offriront leur aide.



Le Photographe

Sur l'île Cocolint se trouve un photographe. Il meurt d'envie de prendre des photos rigolotes de votre aventure. Rendez-lui visite au début de votre voyage pour qu'il prenne le premier cliché.

Durant le jeu le photographe surgira de nulle part pour vous prendre en photo. Ensuite vous pourrez consulter ces images dans l'album photos qui se trouve au milieu de la boutique du photographe.



L'ALBUM PHOTOS

Jetez un œil à l'album dans la boutique du photographe afin de voir tous les clichés. Sélectionnez une photo avec la manette et appuyez sur le bouton A.



IMPRIMER UNE IMAGE

Quand une photo est affichée à l'écran de votre Game Boy™ vous pouvez l'imprimer avec l'imprimante Game Boy™ Printer (vendue séparément). Appuyez sur le bouton A pour commencer l'impression ou le bouton B pour annuler et revenir à l'Album Photos.

Assurez-vous au préalable que l'imprimante Game Boy™ Printer est correctement connectée à votre Game Boy™. Pour plus de détails consultez le manuel de l'imprimante Game Boy™ Printer.

Un donjon secret

Un petit plus pour la version Game Boy™ Color: un donjon supplémentaire que Link pourra visiter dès le début de son aventure sur l'île Cocolint. Vous ne pourrez entrer dans ce donjon que si vous jouez sur la Game Boy™ Color. A l'intérieur de ce donjon se trouvent des énigmes que vous pourrez résoudre en identifiant des couleurs différentes.

Au cœur de ce donjon un dernier boss vous attend. Si vous le battez vous obtiendrez un objet très utile, apparaissant pour la première fois dans ce jeu. Surprise!



Un petit conseil:

Cherchez dans la bibliothèque un livre difficile d'accès. Retenez bien son contenu! Cela pourrait vous aider dans votre quête!



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
Tel: 08 36 68 77 55 (2,23 FTTC par minute)

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

3. Tout produit retourné sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou dont la garantie est périmée sera aux choix de Nintendo France soit réparé, soit remplacé à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. Nintendo France vous fera connaître par devis le coût de l'intervention. Un chèque bancaire, mandat ou CCP pour le montant correspondant au devis, libellé à l'ordre de Nintendo France, devra être joint préalablement à toute réparation ou remplacement.
4. Cette garantie ne s'appliquera pas si le produit a été détérioré par une cause étrangère, endommagé par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'appareils non agréés par Nintendo ou s'il a été modifié après son acquisition.
5. En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.
6. Tout produit remplacé ne donnant pas satisfaction, pourra être retourné à Nintendo France dans le délai de 7 jours suivant sa réception. A défaut de retour dans le délai de 7 jours, le remplacement sera considéré définitivement accepté par le client. Les frais de port retour correspondants sont à la charge de Nintendo France uniquement pour les produits sous garantie.

POUR TOUTE INFORMATION SUR LES JEUX NINTENDO

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24 le S.O.S. NINTENDO

par téléphone au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute)

ou par Minitel au 3615 NINTENDO (2,23 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

au 08 36 68 77 55*

Ou par Minitel au 3615 NINTENDO*

Ou écrivez à Nintendo France

Service Consommateurs - BP 14

95311 CERGY POINTOISE CEDEX

* 2,23 FTTC par minute

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Game Boy™ GAME PAKS (Cartouches)

CONTACT DATA BELGIUM ("NINTENDO") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que le NINTENDO Game Pak ("CARTOUCHE") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, CONTACT DATA BELGIUM soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, retournez la 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

Tel. 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. 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
le 0900-00 900
7 jours sur 7 et 24 h. sur 24 h.

(Fb 6,05 / 20 sec.)

[0696/NBE/CGB]

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.

* 6,05 FB / 20 sec.

GARANTIE

Pour les produits achetés en Suisse, nous vous prions de contacter:

Waldmeier SA
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Bâle
Tel.: CH-061-319 98 18
Hotline: CH-061-319 98 36

SOINS ET ENTRETIEN

- ▶ Vous avez acheté un appareil de précision, il doit être utilisé avec soin, ne doit pas être secoué ou employé lors de températures extrêmes.
- ▶ Lorsque les pièces de connection ont été touchées ou mises en contact avec de l'eau, des perturbations peuvent apparaître.
- ▶ Pour enlever des taches, veuillez employer un chiffon doux et humide. N'utilisez en aucun cas de la benzine, de l'alcool ou du diluant.
- ▶ La garantie ne s'appliquera pas si le produit a été détérioré par une cause étrangère, endommagé par négligence, accident ou usage abusif, utilisation d'appareils non agréés par Nintendo ou si il a été modifié après son acquisition.

Notice

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a slight shadow on the left side, suggesting it's resting on a surface.

Distribue par Nintendo
Distribue par Contact Data Belgium

Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel



PRINTED IN GERMANY