

Nintendo®

DMG-ZL-FRA

GAMEBOY™

THE LEGEND OF
ZELDA™
LINK'S AWAKENING™

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.



Nous sommes heureux que vous ayez choisi la cartouche de jeu THE LEGEND OF ZELDA™ LINK'S AWAKENING™ pour votre Game Boy.

Veuillez lire attentivement ce mode d'emploi, il vous permettra de profiter pleinement de votre nouveau jeu. Puis, rangez-le en lieu sûr pour pouvoir vous y reporter ultérieurement.

TABLE DES MATIERES

PROLOGUE	3
LES COMMANDES	5
POUR COMMENCER VOTRE AVENTURE	6
OBJETS PRÉSENTÉS À L'ÉCRAN	9
POUR DÉPLACER VOTRE PERSONNAGE	12
L'ÉQUIPEMENT DU HÉROS	16
À PROPOS DES NIVEAUX (DONJONS)	20
VIES ET POUVOIRS MAGIQUES	24
TERMINER LA PARTIE ET SAUVEGARDER	25
CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR SUR L'ILE COCOLINT	27
LES PERSONNAGES	28

Précautions d'utilisation

- 1) Si vous jouez pendant de longues périodes de temps, prenez la précaution de faire des pauses de dix à quinze minutes environ toutes les heures.
- 2) Ceci est un jeu de haute précision. Ne le soumettez pas à un maniement brutal et ne l'exposez pas à des températures excessives. Ne tentez pas de le démonter.
- 3) Evitez de toucher aux connecteurs de la cartouche. Gardez-les à l'abri de la poussière et de l'humidité afin d'éviter de détériorer votre cartouche de jeu.
- 4) Ne nettoyez pas votre cartouche en utilisant de l'alcool, du benzène ou autres produits solvants.
- 5) Avant d'introduire votre cartouche dans votre Game Boy, assurez-vous toujours qu'elle ne contient pas de corps étrangers.
- 6) En dehors des périodes d'utilisation, rangez votre cartouche dans son boîtier de protection.

Après avoir libéré Hyrule du joug de Ganon, ce tyran satanique, vous n'avez même pas le loisir d'apprécier la paix enfin restaurée. Vous voici parti pour un voyage afin d'atteindre la Perfection qui vous permettra de faire face aux menaces futures. Après maintes pérégrinations en des contrées lointaines, vous embarquez ce jour-là à bord du bateau devant vous ramener vers votre terre natale. Or, la mer qui était lisse comme un miroir, s'agite soudainement.

Balloté par des houles tuburlentes, votre navire est en proie à de sinistres craquements. Puis, frappé par la foudre, il explose en une myriade de morceaux ! Vous vous accrochez à une planche mais vous sombrez rapidement au fond de l'océan.





— Des profondeurs de l'obscurité, vous parvient une voix féminine. Une voix familière vous rappelant quelqu'un... Oui ! On dirait que c'est Zelda...

"Oh, tu es réveillé ? Quel soulagement !". Devant vous, se tient une jeune fille apparemment ravie de votre réveil. Elle s'appelle Marine et, par miracle, vous avez échoué sur l'île Cocolint.

Au sommet de la montagne qui s'érige au centre de cette île mystérieuse, repose un œuf gigantesque dans lequel - semble-t-il - dort le Poisson-Rêve. Afin de retrouver l'épée que vous avez perdue, vous retournez à la plage où vous avez échoué. Un hibou énigmatique vient à votre rencontre et vous communique ce message : "Tout te sera révélé quand le Poisson-Rêve s'éveillera".

Qui est le Poisson-Rêve ? Quel secret cache son réveil ?

Avec pour toile de fond l'atmosphère étouffante de la mystérieuse île Cocolint, - et le non moins mystérieux Poisson-Rêve - une série d'aventures est sur le point de commencer !

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 A
Bouton B
Bouton START
Bouton SELECT
Manette multidirectionnelle

**LE 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.

BOUTON A BOUTON B Pour sélectionner les objets à 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 accéder au sous-écran

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.

Arrêter la partie

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

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



Votre fichier ?

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

Votre nom ?

Pour commencer une nouvelle partie, choisissez un des fichiers vides et attribuez-lui un nom. Sur l'Ecran 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 enregistrées

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-dessous à droite 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 déjà enregistrées

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

L'écran illustré ci-dessous à droite apparaît. Sélectionnez la partie que vous voulez copier (DE) et appuyez sur le Bouton A, puis sélectionnez le fichier de destination (À). 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.



ECRAN PRINCIPAL

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

● JOUEUR**● OBJETS SELECTIONNES**

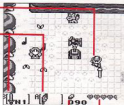
Cette partie de l'écran vous montre les objets que vous avez choisis. Appuyez sur le Bouton B pour employer l'objet sur la gauche et appuyez sur le Bouton A pour utiliser l'objet sur la droite.

● RUBIS (Devise de Cocolint)

Cette partie de l'écran indique le nombre de Rubis que vous possédez (999 au maximum).

● CONTENEURS DE CŒURS

Cette partie de l'écran affiche votre vie sous forme de Cœurs. Leur nombre diminue à chaque fois que vous êtes touché. Votre quête se termine lorsque vous n'en avez plus.



LE SOUS-ECRAN

Cet écran vous permet de sélectionner divers objets ou de faire votre inventaire. La présentation est légèrement modifiée quand vous êtes dans un niveau.

● OBJETS SELECTIONNES

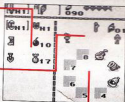
Vous pouvez attribuer au Bouton A ou B les objets qui se trouvent dans cette partie du Sous-Ecran.

● OBJETS AUTOMATIQUES

Les objets se trouvant dans cette partie, comme les Palmes et le Remède, sont automatiquement utilisés quand vous en avez besoin.

● LES INSTRUMENTS DES SIRENES

Huit Cauchemars (des monstres cruels, brutaux, hargneux et sans cœur !) ont caché ces objets magiques dans leurs repaires. Pour chaque Cauchemar (ou Boss) que vous abattez, vous recevez un de ces Instruments.

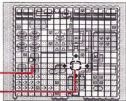


L'ECRAN-CARTE

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

● **Votre position** _____

● **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 dans les pages qui suivent.



NIVEAUX (ou donjons)

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



! ?

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.



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.



LE HIBOU

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

LES MOUVEMENTS DE BASE

Vous n'avez besoin d'aucun objet pour effectuer les mouvements de base suivants :

MARCHER

Vous pouvez déplacer votre personnage vers le haut, le bas, la gauche, la droite ou encore en diagonale en appuyant sur la manette multidirectionnelle. Explorez chaque recoin de Cocolint.

PARLER ET LIRE

Pour engager une conversation, appuyez sur le Bouton A lorsque vous arrivez près d'un villageois. Vous pouvez, de la même façon, lire les messages inscrits sur les Panneaux ou les Marbres. Dans tous les cas, si le message est long, appuyez sur le Bouton A pour le lire entièrement. Pour annuler le message, appuyez sur le Bouton B.



OUVRIRE DES COFFRES A TRESOR

Pour ouvrir un coffre à trésor, mettez-vous devant et appuyez sur le Bouton A ou B. Le coffre s'ouvre et vous pouvez vous emparer de son contenu.

POUSSER

Pour pousser une pierre ou une statue, mettez-vous à côté et poussez-la en appuyant sur la manette multidirectionnelle dans la direction vers laquelle vous voulez la déplacer. Soulevez les pierres pour découvrir les objets qui sont parfois cachés en dessous ou déclencher l'ouverture d'une porte.



SAUTER

Vous pouvez quitter le Monde de l'île pour pénétrer dans un niveau s'il n'y a aucun obstacle sur les bords. Sauter vers le bas peut être un moyen de prendre un raccourci et constitue parfois la seule solution pour atteindre un endroit particulier. Marchez jusqu'au bord d'une corniche et appuyez sur la manette multidirectionnelle dans la direction vers laquelle 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 avez attribué l'objet dans le Sous-Ecran.

Pour sélectionner un objet, allez dans le Sous-Ecran, déplacez le curseur sur l'objet que vous avez choisi d'utiliser et appuyez sur le Bouton A ou B. Le Bouton sur lequel vous appuyez sera attribué à l'objet.

COUP D'ÉPÉE NORMAL

Pour manier votre épée, appuyez sur le Bouton. La fréquence avec laquelle vous appuyez sur ce Bouton détermine la rapidité de vos coups. De plus, si vous pointez votre épée (en gardant le Bouton appuyé), vous pouvez vous déplacer sans modifier la direction à laquelle vous faites face.



TECHNIQUE DE L'ÉPÉE TOURNOYANTE

Gardez le Bouton appuyé afin d'augmenter la puissance de votre épée. Une fois que celle-ci est à sa pleine puissance, vous pouvez relâcher toute l'énergie dans une attaque dite de l'Épée Tournoyante.



BONDIR <La Plume> NOUVEAU !

Lorsque vous avez sélectionné La Plume, vous pouvez appuyer sur le Bouton pour sauter. Servez-vous de ce pouvoir pour sauter au-dessus des trous ou pour esquiver une attaque ennemie. Si vous courez en étant chaussé des Bottes de Pégase, vos sauts seront encore plus impressionnants.



SE DÉFENDRE <Le Bouclier> NOUVEAU !

Utilisez le Bouclier pour parer les attaques des ennemis et éviter d'être atteint par les flèches ou les cailloux qu'ils lancent sur vous. Notez que vous devez appuyer sur le Bouton afin que votre Bouclier soit prêt. Ceci repoussera la plupart des attaques de vos ennemis.



COURIR <Les Bottes de Pégase>

Si vous maintenez enfoncé le Bouton attribué aux Bottes de Pégase, vous pourrez courir (seulement vers le Haut, le Bas, la Gauche et la Droite). Vous pouvez vous arrêter de courir en appuyant sur la manette multidirectionnelle vers une direction autre que celle dans laquelle vous courez. Si vous avez sélectionné l'épée comme autre objet, vous la lèverez automatiquement pour attaquer et courir en même temps.



OBJETS POUR FRACASSER <Les Bottes de Pégase>

Si vous vous précipitez contre un mur, il est possible que vous puissiez le fracasser. Faites de même avec les arbres pour faire tomber des objets cachés dans les branches.



SOULEVER ET LANCER <Le Bracelet>

Pour soulever un objet, mettez-vous face à lui, appuyez sur le Bouton puis sur la manette multidirectionnelle dans la direction opposée. Appuyez à nouveau sur le Bouton pour lancer l'objet vers le Haut, le Bas, la Gauche ou la Droite. Si l'objet trappe un ennemi, il peut causer beaucoup de dégâts.

TIRER <Le Bracelet>

Vous pouvez aussi utiliser le Bracelet pour tirer des leviers ou des statues de pierre dans les donjons. Si vous trouvez un objet qui peut être tiré, essayez de vous servir du Bracelet pour le déplacer.



NAGER ET PLONGER <Les Palmes>

Vous n'avez pas à les sélectionner, vous les chaussez automatiquement lorsque vous pénétrez dans l'eau. Vous pouvez nager en vous servant du Bouton A et plonger en appuyant sur le Bouton B. Essayez de plonger dans les endroits suspects. On ne sait jamais ce qui se cache dans le fond de ces abîmes.

AUTRES MOUVEMENTS

Vous pouvez choisir entre de nombreux autres objets et mouvements. Quand vous obtenez un nouvel objet, testez-le dans différentes situations. Et n'oubliez pas d'être toujours prêt à changer d'objet selon la situation.



OBJETS SELECTIONNES

Pour utiliser ces objets, vous devez vous en équiper et appuyer sur le Bouton A ou B. Au début de votre quête, vous n'avez aucun objet, mais leur nombre augmente au fur et à mesure de vos rencontres et de vos explorations dans les niveaux. Vous pouvez changer d'objets dans le Sous-Ecran. Déplacez le curseur vers l'objet que vous avez choisi en utilisant la manette multidirectionnelle, et appuyez sur le Bouton que vous voulez attribuer à l'objet (A ou B). Certains objets comme l'Arc, ne peuvent être utilisés qu'un nombre de fois limité. Un chiffre est inscrit à côté de l'objet ; ne l'oubliez pas ! De plus, il y a plusieurs niveaux de puissance pour l'Épée et le Bouclier. Quand la puissance de ces objets augmente, le niveau inscrit change en conséquence.



L'ÉPÉE

Cette Épée est votre arme principale. Vous pouvez vous en servir pour attaquer des ennemis ou couper des herbes. La rumeur dit qu'il existe une épée plus puissante sur l'île Cocolint...



LE BOUCLIER

Vous pouvez vous en servir pour vous protéger des flèches ennemies et des attaques de rochers. Si vous découvrez un moyen d'augmenter la puissance de votre Bouclier, vous pouvez alors être protégé contre des attaques que votre Bouclier normal ne peut pas repousser.



LE BRACELET

Ce Bracelet magique vous permettra d'augmenter votre force physique et de soulever ainsi d'importants blocs d'herbe, d'énormes jarres et de lourds rochers. Avec votre puissance augmentée, vous pouvez aussi tirer sur des leviers. Il paraît qu'il existe un bracelet encore plus puissant qui vous donnerait suffisamment de force pour soulever un éléphant...



LA POUDRE MAGIQUE

Cette Poudre, faite à partir du Champignon qui endort, a des pouvoirs mystiques. Essayez de la saupoudrer sur différentes choses pour en tester les effets. Si vous trouvez le Champignon, apportez-le à une sorcière, et demandez-lui de vous préparer de la Poudre Magique.



LE CHAMPIGNON

C'est une des multiples variétés de champignons qui poussent sous l'agréable climat tropical de Cocolint. Les sorcières s'en servent comme ingrédient pour la Poudre Magique. Il n'est pas conseillé de manger un de ces champignons sans avoir demandé l'avis d'un expert.



LA PLUME

Voilà des siècles que ce trésor légendaire est passé de génération en génération sur l'île Cocolint. Cette Plume magique permet à son utilisateur d'être plus léger que l'air et de sauter très haut. Cet atout est particulièrement utile pour éviter les attaques ennemies ou pour sauter au-dessus des trous.



LE GRAPPIN

L'extrémité du Grappin peut être placée dans des jarres, des coffres à trésor ou des blocs. Vous pouvez ensuite rembobiner la chaîne en vous tenant au crochet. Cet instrument crochu peut aussi servir d'arme pour attaquer des ennemis ou attraper des objets se trouvant hors de votre portée.



LE BÂTON DE FEU

Son propriétaire devient le maître du feu et peut envoyer des boules de feu pour attaquer les ennemis. Vous pouvez aussi utiliser les flammes de ce Bâton pour allumer les lanternes dans les donjons. Cet objet peut être utilisé un nombre illimité de fois.



LA PELLE

La Pelle est utilisée pour creuser des trous dans le sol. Qui sait quels trésors vous y trouverez ? Attention : certaines zones sont trop dures pour être creusées.



L'ARC

L'Arc vous permet d'attaquer les ennemis à distance. Mais, pour vous en servir, il vous faut des flèches... vous devez veiller à ce qu'il vous en reste suffisamment... et connaître leur nombre. Si vous n'en avez plus, vous pouvez en trouver d'autres dans un magasin.



LA BOMBE

Sa force permet d'anéantir des ennemis ou de faire des trous dans des murs. Après avoir posé une bombe, vous pouvez, si vous êtes assez rapide, la reprendre pour la lancer au loin. Vous ne pouvez placer qu'une seule Bombe à la fois.



L'OCARINA

L'Ocarina joue plusieurs mélodies mystiques. Des personnages que vous rencontrez vous apprendront des chansons. Il y en a trois que vous pouvez apprendre et chacune a un pouvoir magique particulier. Après avoir appris un air nouveau, essayez de le jouer quand vous êtes en difficulté.



LES BOTTES DE PEGASE

Cette paire de Bottes est un autre trésor légendaire. Elles vous permettent de courir à une vitesse incroyable et d'enfoncer certains objets avec une grande force. Gardez appuyé le Bouton pour commencer à courir. Vous vous arrêterez si vous appuyez sur la manette multidirectionnelle dans une direction différente de celle dans laquelle vous courez.

DIVERS

Ces objets sont différents des objets sélectionnés. En effet, ils s'activent automatiquement lorsque vous en avez besoin.



YOSHI

C'est le jouet le plus populaire de Cocolint. Tout le monde veut un Yoshi ! Où allez-vous bien pouvoir en trouver un ? Et une fois que vous l'aurez, qu'allez-vous en faire ?



LES PALMES

Vous pourrez nager si vous utilisez les Palmes ! Quand vous êtes dans l'eau, appuyez sur le Bouton A pour nager et sur le Bouton B pour plonger.



LE REMEDE

Si vous disposez de ce Remède alors que vous tombez à court de Cœurs, ceux-ci seront entièrement restaurés.



LES FEUILLES D'OR

Le prince d'un certain pays vous demandera de les trouver durant votre aventure. Il paraît qu'on peut les découvrir dans un château. Une fois que vous avez les cinq Feuilles d'Or, vous pouvez les échanger contre une clé.



LE COQUILLAGE

Ces coquillages sont éparpillés un peu partout sur l'île Cocolint. Essayez d'en trouver dans les hautes herbes et sous l'eau. Une bonne surprise vous attend si vous en récoltez suffisamment.

LES CLES DES NIVEAUX

Ces clés ouvrent les portes des niveaux. Si vous n'avez pas la bonne clé, vous ne pourrez pas entrer.



Clé Flagello

Clé Cyclope



Clé Poisson

Clé Vautour



Clé Masque

L'explorateur le plus robuste et le plus attentif trouvera huit niveaux sur l'île Cocolint. Bien que ces endroits peu sympathiques soient infestés de créatures immondes ne rêvant que de vous voir dans leurs assiettes, vous devez explorer le moindre recoin de ces lieux sombres et lugubres.



LES COFFRES A TRESOR

Vous trouverez de nombreux coffres à trésor dans les niveaux. Ils contiennent des Rubis, de quoi augmenter votre Force et aussi des Objets ! (Vous ne pouvez ouvrir et prendre le contenu d'un coffre qu'une seule fois). Certains coffres sont immédiatement visibles ; d'autres apparaissent une fois que vous avez anéanti tous les monstres de la pièce.



LES OBJETS DES NIVEAUX

Les Objets décrits ci-dessous ne peuvent être utilisés que dans le niveau dans lequel vous les avez découverts. Ils ne peuvent pas être transportés et utilisés dans un autre. Vous pouvez consulter le Sous-Ecran pour savoir quels objets vous avez en votre possession.



CARTE et BOUSSELE

La Carte vous permet de voir toutes les pièces du niveau. La Boussole vous indique l'endroit où se trouve le Boss de ce niveau et la position des coffres à trésor que vous n'avez pas encore ouverts.





LES MARBRES ET LEURS FRAGMENTS

Si vous placez un Fragment de Marbre sur un Marbre, vous pourrez obtenir un indice qui vous aidera à conquérir ce niveau.



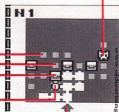
LA CLE DU BOSS ET LES PETITES CLES

Vous avez besoin de la Clé du Boss pour entrer dans son repaire. Les Petites Clés, qui ne peuvent être utilisées qu'une seule fois, vous permettent d'ouvrir les autres portes verrouillées.

COMMENT LIRE LA CARTE DU NIVEAU

Une fois que vous aurez obtenu la Carte, vous pourrez voir sur le Sous-Ecran une carte complète du niveau. Elle vous permet d'en explorer tous les recoins.

- **LA TETE DE FÉLIN**
Le repaire du Boss.
- **LES SALLES SOMBRES**
Les pièces dans lesquelles vous n'avez pas encore pénétré.
- **LES SALLES CLAIRES**
Les pièces auxquelles vous avez déjà eu accès.
- **LES COFFRES A TRESOR**
Les coffres à trésor que vous n'avez pas encore ouverts.
- **CERCLE CLIGNOTANT**
L'endroit où vous vous trouvez.
- **FLECHE**
Entrée du niveau.



LES INSTRUMENTS DES SIRENES

Ces Instruments de musique appartenaient autrefois à un groupe de sirènes qui les utilisaient pour attirer les marins avant de les anéantir à jamais. Selon la légende, ils seraient maintenant au fond des niveaux, gardés par des monstres puissants. Si vous arrivez à les obtenir tous, vous pourrez résoudre l'énigme du Poisson-Rêve.



Le Tambour
des Marées



Le Violon
des Vagues



La Conque
de l'Ecume



La Cloche
des Algues



La Harpe
du Reflux



Le Xylophone
Marin



Le Triangle
de Corail



L'Orgue de
l'Embellie

AUTRES OBJETS DES NIVEAUX

INTERRUPTEURS DE CRISTAL



Des barrières cubiques peuvent vous empêcher d'avancer dans certains niveaux. Vous pouvez dégager ces blocs vers le haut ou vers le bas en frappant les Interrupteurs de Cristal avec votre épée ou d'autres objets. Notez que chaque interrupteur agit sur tous les blocs du niveau.





JARRES

Il y a de nombreuses jarres dans les niveaux. Si vous portez le Bracelet vous pouvez soulever ces jarres et les jeter sur vos ennemis. Certaines jarres renferment des cœurs ou d'autres objets ; d'autres cachent des interrupteurs.

MURS FRAGILES

Si vous repérez une fissure dans un mur, essayez de placer une bombe à côté. Ceci peut détruire le mur et vous permettre d'avoir accès à d'autres pièces.



TRAPPES

Certains chemins des niveaux ne sont pas balisés. Si vous vous y égarez, vous risquez de tomber dans un trou sans fond et de vous retrouver à nouveau à l'entrée de la pièce. Certains trous ne sont pas sans fond - si vous y tombez, vous vous retrouverez dans la pièce d'en dessous.



Vous pouvez trouver beaucoup d'autres choses dans les niveaux. Même si certains endroits étranges peuvent vous paraître dangereux, vous devez tout de même explorer chaque recoin afin de mener à bien votre quête...

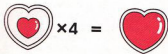
RETROUVER LA VIE

Vous pouvez restaurer votre vie en ramassant des Cœurs. (Si vous avez le Remède Secret et s'il ne vous reste plus de vie, elle sera automatiquement restaurée grâce au pouvoir du Remède). Vous pouvez acheter des Cœurs dans les magasins, les trouver dans les hautes herbes ou en gagner en abattant des ennemis. De plus, de petites fées habitent sur l'île Cocolint. Si vous en attrapez une, elle restaurera six de vos Cœurs. Des fées plus grandes, habitant généralement dans des sources, ont le pouvoir de vous rendre toute votre vie. Alors si vous croisez une fée au cours de votre aventure, approchez-vous d'elle et laissez-la panser vos blessures.



LES CŒURS

Vous n'avez que trois Cœurs au début de la partie. Cependant, vous pouvez en gagner d'autres au fur et à mesure de votre progression. Par exemple, vous pouvez gagner un nouveau Cœur à chaque fois que vous anéantissez le Boss de fin de niveau. Une autre manière d'augmenter vos Cœurs est de trouver les 12 Fragments qui sont éparpillés dans l'île Cocolint. Si vous trouvez 4 Fragments de Cœur, vous avez droit à un Cœur complet ! Essayez de chercher partout ces objets précieux. Vous pouvez gagner, au maximum, 14 Cœurs.



Lorsque vous n'avez plus de vie, la partie est terminée et l'écran ci-contre apparaît. Sur cet écran, vous pouvez sélectionner une des options suivantes pour terminer ou enregistrer votre partie.



SAUVEGARDER ET CONTINUER

Cette option enregistre les objets que vous aviez quand la partie a pris fin et vous permet de reprendre la partie là où vous vous étiez arrêté. Vous continuez alors depuis l'entrée de la dernière maison où vous aviez pénétré, si votre partie s'est terminée dans le Monde de Cocolint. La partie continue à partir de l'entrée du dernier niveau que vous avez franchi, si votre partie a pris fin dans un niveau.

SAUVEGARDER ET QUITTER

Cette option enregistre les objets que vous possédiez quand la partie a pris fin et vous ramène à l'écran de démonstration.

CONTINUER SANS SAUVEGARDER

Cette option reprend la partie sans enregistrer les objets que vous aviez gagnés quand elle a pris fin. Sélectionnez cette option quand vous ne voulez pas modifier les données sauvegardées. Avec cette option, vous pouvez recommencer la partie depuis l'endroit où vous aviez sauvegardé la dernière fois en mettant l'interrupteur sur OFF puis sur ON et en sélectionnant votre fichier sur l'Ecran de Sélection.

QUITTER LA PARTIE

Vous pouvez quitter en cours de partie si des affaires urgentes vous appellent ou si vous êtes à court d'objets et de moyens de battre vos ennemis. Si vous appuyez en même temps sur les Boutons A, B, START, SELECT, l'affichage ci-contre apparaît. Sélectionnez "Sauvegarder et Quitter" en utilisant la manette multidirectionnelle et appuyez sur le Bouton A ou B. (L'écran revient alors à la démonstration.)



Cocolint abonde en mystères et en énigmes. Elle abrite aussi de nombreux habitants étranges et merveilleux. Voici des informations qui peuvent vous être utiles durant votre aventure.

L'ETANG

Au nord du Village des Mouettes, vous trouverez un étang où nagent des poissons. Vous pouvez y pêcher pour la modique somme de 10 rubis. Mais attention à ne pas casser votre ligne en attrapant un débris.



LE JEU DE HASARD

Quelque part dans le Village des Mouettes, des gens s'adonnent au dernier jeu en vogue, le Jeu de la Grue. Une fois que vous aurez acquis le bon tempo, vous pourrez gagner gros !



LA CABINE TELEPHONIQUE

La vie serait bien compliquée sur une petite île comme Cocolint si elle était privée de lignes téléphoniques. Les appels sont gratuits. Mais qui pensez-vous pouvoir joindre ?



LE BAZAR DU CENTRE

Ce magasin a de nombreux articles qui vous seront bien utiles durant votre aventure. Vous pouvez faire vos achats en apportant à la caisse l'objet que vous voulez acquérir.



MARINE

Cette jeune fille du Village des Mouettes vous a sauvé la vie quand elle vous a trouvé inerte sur la plage. Marine ressemble étonnamment à la Princesse Zelda. Elle adore la musique, en particulier le chant, et rêve de vivre hors de l'île. Elle a de nombreux amis parmi les habitants, les animaux et même parmi les monstres.



TARKIN

Tarkin est le père de Marine. Il a son franc-parler mais est très gentil. Il adore les champignons et va souvent en chercher dans la forêt pour le dîner.



LE HIBOU

Ce mystérieux hibou vous suit tout au long de votre périple. Il semble savoir beaucoup de choses sur l'île et sur le monde en général, y compris sur le Poisson-Rêve. Mais est-il un ami ou fait-il partie de vos adversaires ?



PEPE LE RAMOLLO

Ce vieil homme est une véritable encyclopédie vivante de Cocolint. Il sait tout sur l'histoire de l'île et ses ressources ! Mais il n'est pas bavard et il se pourrait qu'il ne soit pas si facile que ça de lui soutirer quelques informations. Sa femme, Mamie Youpi, est une vieille dame bavarde qui passe son temps à balayer le pas de leur porte.



MR WRIGHT

Il adore écrire et est toujours en train de griffonner une lettre. Les gens disent qu'il écrit à une charmante jeune femme qui habite dans une ville lointaine. Ne vous rappelle-t-il pas quelqu'un ?



MONIQUE LA LUNATIQUE

Cette femme assez étrange habite au Nord-Est du Village des Mouettes. Il paraît qu'elle peut concocter un certain nombre de remèdes secrets. Vous devriez aller la voir au moins une fois au cours de votre aventure.



De nombreux autres personnages, avec leur propre personnalité, apparaîtront durant la partie. Ils vous donneront des objets, des informations et vous offriront leur aide.

[04930SF]

**FRANCE SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS****Cartouches (Game Paks) pour le GAME BOY de Nintendo**

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation du Game Boy pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.
BP 797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX

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

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou, celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

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.

Pour toute information sur les jeux Nintendo, appelez le **S.O.S. NINTENDO** au **16 (1) 34.64.77.55**. Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

[0493DSB]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS
Nintendo Game Boy GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que le NINTENDO 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 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 :

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

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 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 02-478.90.48, extension 60/61.

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 DES ASTUCES TOP NIVEAU
CONTACTEZ NOTRE HOTLINE
SOS NINTENDO**

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI,

DE 9H à 19H

(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI

DE 14H A 18H

[0493]



DISTRIBUE PAR NINTENDO

IMPRIME AU JAPON