

**Deutschland:**

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

**Österreich:**

Stadtbauer MarktGmbH + Vertriebs Ges. m.b.H.  
 Handelsvertrieb S. A. 5821 Bregenz

**Schweiz/Suisse:**

Waldmeier AG  
 Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

**UK and Ireland:**

Nintendo UK  
 3000 Hillwood Drive, Chertsey, Surrey KT16 0RD, UK

**France:**

Nintendo France SARL  
 1, Rue de la Croix des Mathews, 95031 Cergy Pontoise, [www.nintendo.fr](http://www.nintendo.fr)

**Niederland:**

Nintendo Benelux B.V.  
 Postbus 584, 3430 AH Naarwegen, [www.nintendo.nl](http://www.nintendo.nl)

**Belgium, Luxembourg:**

Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch,  
 Franklinlaan 31 - 33, B-2000 Antwerpen

**España:**

Nintendo España, S.A.  
 C/Alcala, 1 - Edificio D, Módulo 1-83, Soto de la Moraga,  
 28109 Alcobendas (Madrid), <http://www.nintendo.es>

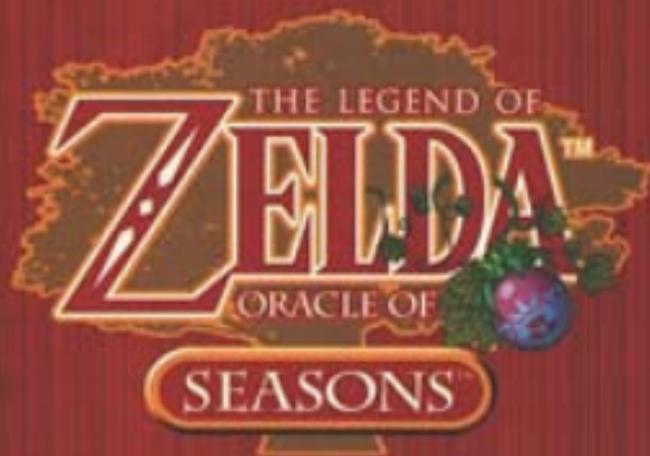
**Scandinavien:**

*Scandinavia A.S.*  
 Box 10204, Mønstergata 21, 404 23 Kungälv, Sweden

**Nintendo®**

PRINTED IN GERMANY  
 IMPRIME EN ALLEMAGNE

Nintendo

**GAME BOY COLOR™**


**INSTRUCTION BOOKLET  
 SPIELANLEITUNG  
 MODE D'EMPLOI  
 HANDLEIDING  
 MANUAL DE INSTRUCCIONES**

*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.*



*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.*

Thank you for selecting the THE LEGEND OF ZELDA™: ORACLE OF SEASONS™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu THE LEGEND OF ZELDA™: ORACLE DES SAISONS pour le système de jeu Nintendo® Game Boy™.

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 neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen 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.

Læs venligst den medfølgende folder for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säilytä vihkonen vastausten varalle.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. / TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO., LTD.  
© 2001 NINTENDO.

TRADEMARK REGISTERED IN GERMANY, UNITED KINGDOM, FRANCE AND OTHER EUROPEAN COUNTRIES. /  
MARQUE DÉPOSÉE EN ALLEMAGNE, ROYAUME UNI, FRANCE ET AUTRES PAYS EUROPÉENS.



## CONTENTS / SOMMAIRE

English . . . . .	4
Deutsch . . . . .	28
Français . . . . .	52
Nederlands . . . . .	76
Español . . . . .	100

## CONTENTS



Link your Games, Record your Secrets!	4
A New Chapter	5
Basic Controls	6
Getting Started	7
The Link System	9
Saving & Ending the Game	10
Game Screens	11
Actions	13
Items & Rings	14
Dungeons	19
Hearts & Life Energy	22
Partners in Your Journey	23

THE LEGEND OF ZELDA™: ORACLE OF SEASONS™ and THE LEGEND OF ZELDA™: ORACLE OF AGES™ come together to form a two-part quest when you continue your game using the Link System. Please keep your Game Pak in a safe place after finishing the game. We recommend that you save your file before attempting the final battle in the game.

## LINK YOUR GAMES, RECORD YOUR SECRETS!

Upon completing **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS**, you will learn the secret (password) that will let you continue your quest by traveling to the distant land of Lohyenna. Record this secret below and enter it into a **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES** Game Pak to continue your adventure with an all new quest!

As you play, you'll learn more secrets that will let you bring items from one game to the other, power up the items you have, and even add new items that are otherwise unavailable! (See chapter "The Link System" for details about linking.)




## A NEW CHAPTER

One day in Hyrule, a strange force drew Link deep within Hyrule castle, where he discovered the Triforce, glittering brilliantly as it awaited him.

"Link... Link... Accept the quest of the Triforce!"

Suddenly, Link was enveloped in a shaft of light, and in the next moment, he vanished.

When Link awoke, he found himself in a forest that he had never seen before. Confused, he looked around blankly at the unfamiliar surroundings. Softly he heard pleasant music and laughing voices echoing from deep within the woods. Link followed the inviting voices until he came upon a traveling troupe of actors. He was immediately struck by the beauty of a young woman who was dancing about in circles. When the girl noticed Link, she smiled brightly and called to him.

"Welcome to Holodrum. I am Dit, the dancer," she said with a grin. "Would you like to dance with me? Don't be shy. It will be more fun if we dance together!" She took him by the hand, and he reluctantly began to dance.

Unfortunately, this blissful moment did not last long. The sky suddenly went dark, and there was a loud crash of thunder, followed by a resounding, thunderous voice.

"I've found you, Dit! You can't deceive me by disguising yourself as a dancer. I am Ocarina, General of Darkness! Now reveal yourself, Oracle of Seasons!"

Then a great tornado dropped from the sky and drew near Dit, as if to engulf her.

"Help me, Link!" she cried.

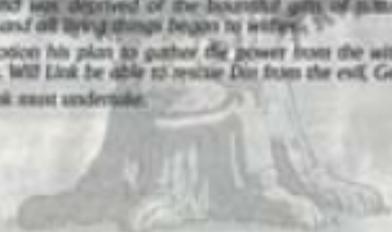
Link was blown back by the tornado as he struggled against its awesome force, and Dit was swept away in the wind.

Strange things then began to happen throughout the land.

When Ocarina carried off the Oracle of Seasons from the land of Holodrum, the seasons fell into chaos and the land was deprived of the bountiful gifts of nature. Life was slowly being drained from the land, and all living things began to wither.

Ocarina had set in motion his plan to gather the power from the withering land and create a world of total darkness. Will Link be able to rescue Dit from the evil, General of Darkness?

Such is the quest Link must undertake.



## BASIC CONTROLS



### Control Pad

#### MOVE YOUR CHARACTER

Press the Control Pad to move in eight different directions. You can also move up and down stairs and jump down in some places. The Control Pad also moves the cursor. (See chapter "Action.")

### A and B Button

#### USE ITEMS / TALK / CONFIRM SELECTIONS (A BUTTON ONLY)

You can assign different items to the A and B Buttons. You can also press the A Button to talk to villagers and check suspicious places. Press the A or B Button to see the next part of a long message. Also, use the A Button to confirm menu selections.

### SELECT

#### VIEW THE MAP SCREEN

Press SELECT to view an entire map of Hyrule. It only shows the places you have explored. You can also check names of places and Link's current location on the Map Screen. Press SELECT to view a dungeon map when you are in a dungeon.

### START

#### VIEW THE SUBSCREENS

Use the Subscreens to change the items set to the A and B Buttons and to view your items and quest status. The three Subscreens are the Item Screen, the Quest Status Screen, and the Essence Screen. Press SELECT to switch from one screen to the next.

### QUITTING YOUR GAME

To open the Save Screen and quit your game, choose SAVE on the Essence Screen. (See chapter "Saving & Ending the Game.") You can also quit your game without saving by pressing the A Button, B Button, START, and SELECT all at the same time.

## GETTING STARTED

### PICK A FILE

Press START during the opening movie to go to the Title Screen. Then press START again to see the Language Selection Screen. Select a language and press the A Button to display the File Selection Screen. (Once the language is set it will be used for any new or already started game. If you want to change the language again, press the B Button in the File Selection Screen to go back to the Language Selection Screen.) Choose a blank file to start a new game (see next paragraph) or choose any existing file then set the message display speed to continue. The game will continue from the last building or dungeon you entered before saving.



### Enter Your Name

To start a new game, select an empty file and press START or the A Button. Next, select NEW GAME and press the A Button again to see the Name Entry Screen. Enter any name up to five letters long. Use the Control Pad to move the cursor and press the A Button to enter letters. Press the B Button to cancel the last letter entered. After entering your name, choose OK to create the new file.



After entering your name, choose your new file to play.

### MESSAGE SPEED

After selecting a file, you must set the speed for text messages to display. Set the speed to between 1 (slowest) and 5 (fastest). You can change the MESSAGE SPEED at any time on the File Selection Screen.

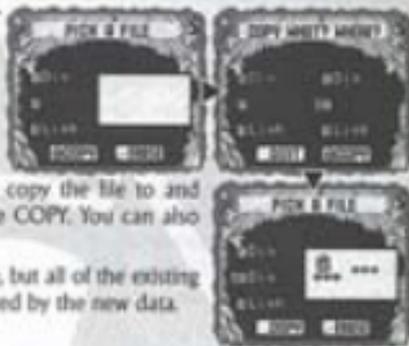


The File Selection Screen also shows how many lives you've used.

## ▶ Copying Files

You can copy the data in one **SAVE FILE** to another **SAVE FILE**. Select **COPY** on the **File Selection Screen** and press **START** or the **A Button**. When the **Copy Screen** appears, select the file you want to copy and press the **A Button**, then choose where to copy the file to and press the **A Button** again. After that, choose **COPY**. You can also choose to **QUIT** at this point.

You can copy a file's data over an existing file, but all of the existing file's saved data will be lost when it is replaced by the new data.



## ▶ Erasing Files

To erase existing files, select **ERASE** on the **File Selection Screen** and press **START** or the **A Button**. On the next screen, choose the file you want to erase and press the **A Button**. Now choose **ERASE** to erase all data in this file. Otherwise, choose **QUIT**. If you want to start a new game when all three files have existing data, you must erase one to make room.



Files that have been erased or saved over can **NEVER** be recovered!



## THE LINK SYSTEM

You can play **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS** and **ORACLE OF AGES** as two separate, independent games, but by linking the two together, you'll have an even deeper adventure.

As you play the two games, you'll learn many passwords, or secrets, that can be used to link the two games. These secrets that link the two games make up the link system.

## ▶ Beginning a Linked Game

To begin this game as a continuation of **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES**, choose an unused file on the **File Selection Screen**, then choose **SECRETS** or **GAME LINK**.

You cannot choose a file name when starting a linked game.



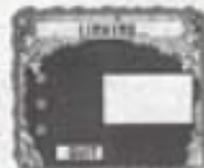
## ▶ SECRETS

After choosing **SECRETS**, enter the secret password you learned after completing **ORACLE OF AGES**. (You can review your secret in the **HALL OF SECRETS** on the completed Game Pak.)

## ▶ GAME LINK

Insert a new **ORACLE OF SEASONS** and a completed **ORACLE OF AGES** Game Pak in separate Game Boy™ Color systems and connect the two systems with a Universal Game Link™ cable. Next, turn the power **ON** and select **GAME LINK** in **ORACLE OF SEASONS**.

Choose the file you want to continue when the **ORACLE OF AGES** file list appears. Do not unplug the Universal Game Link cable until the transferred game file appears in the file list. Unplugging the cable during linking may cause saved data to be lost.



Don't press any buttons on the Game Boy with **ORACLE OF AGES** in it!





Use the **World Map Screen** to view the entire world, check your current location and check other important locations.

*This screen is also used when warping.*

Cursor

Player's Position

Locations of dungeons and names of places are shown only if you have already visited those places. Use the **Control Pad** to move the cursor and press the **A Button** to display the name of the place or dungeons. (Press the **B Button** to hide the name of the place or dungeons.) The icons below will be shown when you position the cursor on mystical trees, shops, dungeons, and other important places on the map. Use them as reference to help you in your quest.

• Press **SELECT** or the **B Button** to go back to the **Main Screen**.

#### DUNGEONS & CAVES



This marks dungeons and caves where **ESSENCES OF NATURE** are hidden.

#### HOUSES OR SHOPS



This indicates places like towns and villages where many people live. You may find aid in some of these places.

#### PORTALS TO A FOREIGN LAND



This icon marks entrances to a world other than **Holodrum**. What lies beyond the portals?

#### MYSTICAL TREES

These are trees that bear magical **MYSTICAL SEEDS** and act as warp points when using **GALE SEEDS**. The icons differ depending on the seeds the tree produces.



Ember Tree



Mystery Tree



Scint Tree



Pegasus Tree



Gale Tree

## ACTIONS

### Basic Actions

You don't need any items to perform the six basic actions listed below.

#### WALK

Press the **Control Pad** to walk in any one of eight different directions.

#### PUSH OBJECTS

Face an object such as a block or statue and press the **Control Pad** in the direction you want to push. Try moving all sorts of objects into all sorts of places.

#### TALK/SEARCH

Approach another character and press the **A Button** to talk. You can also check signs and strange places in the same way.

#### JUMP DOWN

It is possible to leap off ledges found outside and inside dungeons as long as there are no obstacles at the edge of ledges. Hold the **Control Pad** in the direction you want to leap.

#### OPEN CHESTS

Stand in front of a treasure chest and press the **A Button** to open it and get the treasure inside.

#### CLIMB UP AND DOWN

Press **↑** or **↓** to climb up or down stairs or ladders.

### Using Items

You can perform the following actions only by using certain items.

When a description tells you to press a button, it refers to the button (**A Button** or **B Button**) that you've assigned the item to on the **Subscreen**. Some actions can't be performed in certain conditions.

#### SWORD: ATTACK

Press the button to swing your sword. If you hold your sword out by holding down the button, you can move without changing direction. While holding down the button you build up power in your sword's blade. Once the sword has completely powered up, release the energy in a spin attack. This special attack technique inflicts more damage on enemies than a normal sword blow does.





#### SHIELD: DEFEND

Press the button to use your shield to block enemy attacks. Depending on the shield you're using, you may not be able to block all attacks.

#### ROC'S FEATHER/ ROC'S CAPE: JUMP

Press the button to jump over pits or dodge an enemy's attack. If you jump while using the PEGASUS SEEDS, you will jump much farther than normal.



#### POWER BRACELET: LIFT AND THROW

Face an object like a grass clump or clay jar and hold the button down. Then press the  $\blacktriangle$  Control Pad in the direction opposite the one you're facing to lift the object. Press the  $\blacktriangle$  Control Pad in the direction you want to throw the object and press the button again to throw it. You can damage enemies by hitting them with thrown objects.

#### PEGASUS SEEDS: RUN

Press the  $\blacktriangle$  Control Pad to run in one of eight different directions for as long as the PEGASUS SEED effect lasts.

#### BORA'S FLIPPERS: SWIM & DIVE

Press the  $\blacktriangle$  Control Pad to swim and the  $\square$  Button to dive. By repeatedly pressing the A Button, you can swim faster than normal.



## ITEMS & RINGS

### Selected Items

Press the A Button or B Button to select an item and use it. At the start of your quest, you will have no items. Your inventory of items will increase one by one as you meet people, explore dungeons and find new items.

Selected items can be changed on the Subscreen. Use the  $\blacktriangle$  Control Pad to move the cursor onto an item and press the A Button or B Button to assign the item to that button. Some items, like the SLINGSHOT can be used only a limited number of times. The number of times you can use an item is shown next to the icon. There are different levels of power for the sword and shield, etc. The level will be shown next to the icon once it is powered up.

#### SWORD



The Sword is your main weapon. Use it to attack enemies and to cut grass. It is said that a very powerful sword and a very special sword are hidden somewhere in the land.

#### SHIELD



Use the shield to defend against enemy attacks. Some enemies can't be defeated unless you use a shield. Once you find a stronger shield, you'll be able to defend against attacks your regular shield can't handle.

#### ROD OF SEASONS



You must gain the powers of each season before you can call them up. Once you have a season's power stand on a tree stump and swing the rod to bring forth that season.

#### SEED SATCHEL



The Seed Satchel holds your Mystical Seeds. Set the Seed Satchel to the A or B Button to use the seeds.

#### BOOMERANG



The Boomerang returns to you after you have thrown it. Use it to get objects like Pieces of Heart and Rupees when they are out of your reach.

#### POWER BRACELET



The Power Bracelet fills your body with strength and enables you to lift stones, earthen pots and clumps of grass. You can also throw these objects.

#### ROC'S FEATHER



Roc's Feather magically makes your body feel much lighter and allows you to jump into the air. Use Roc's Feather to jump over pits and dodge enemy attacks.

#### SLINGSHOT



Use the Slingshot to shoot seeds at distant objects. Shooting different seeds will produce different effects. If you don't have any seeds, you can't use the Slingshot.

#### MAGNETIC GLOVES



The power of the Magnetic Gloves can pull metal objects towards you or push them away. You may find the gloves have other uses, too.

#### SHOVEL



Use the Shovel to dig holes in the ground or to clear away snow. You might be able to find buried treasure, so dig holes in lots of different places.

#### BOMBS



A Bomb blast can damage enemies or blow holes in cracked walls. Press the **Triangle** to pick up a Bomb, then press the button again while holding the **Control Pad** to throw it.

#### FLUTE



Play your Flute to call a friend for help when you need it. If your friend is too far away to hear the flute, though, he may not come.

### Mystical Seeds

A screen for selecting Mystical Seeds will appear each time you set the Seed Satchel or Slingshot to a button.

#### EMBER SEEDS



Flames shoot out of this strange seed when it is cracked open. Use Ember Seeds whenever you want to light a fire.

#### MYSTERY SEEDS



You never know what to expect when you use these seeds. It's said that placing Mystery Seeds on particular objects will earn you hints related to your quest.

#### SCENT SEEDS



Scent Seeds emit a distinct smell that attracts certain monsters and enemies. Not all enemies you meet will be affected, though.

#### PEGASUS SEEDS



Rub a Pegasus Seed on yourself to move faster than normal. If you hit an enemy with one, though, the enemy will stop in its tracks.

#### GALE SEEDS



Gale Seeds produce miniature sprudges when cracked open. These winds can carry you directly to any Mystical Tree you've found. If you shoot a Gale Seed at an enemy, the enemy will be blown far away.



### The Rod of Seasons and Season Spirits

The Rod of Seasons contains some of the power of the Oracle of Seasons. You can control the seasons by receiving the powers of the seasons from the Season Spirits who live throughout the land of Holodrum. Always use the Rod of Seasons from atop a stump.

#### SPRING



Spring is the season when snow and ice thaw and many flowers start to blossom. The buds of some flowers are as hard as rock until they bloom in spring.

#### SUMMER



In summer, some lakes dry up under the hot sun. Many plants, like vines, grow particularly well in this season.

#### AUTUMN



Autumn leaves fall to the ground and cover holes. In this season, you can even pick mushrooms that are rock-hard the rest of the year.

#### WINTER



Winter brings heavy snows and cold temperatures that can freeze lakes and rivers. In winter, some bees will be completely free of leaves.

### Other Items

The items below are different from Selected Items. You use these automatically when you find yourself in need of them.

#### ZORA'S FLIPPERS



You'll be able to swim after you get Zora's Flippers. Use the **Control Pad** to swim and the **B Button** to dive underwater. Press the **A Button** repeatedly to swim faster.

#### MAGIC POISON



If you have a Magic Poison when your life energy reaches zero, your energy will be replenished. Magic Poisons can be used only once, and you can carry only one of them at a time.

## JEWELS



The jewels are treasures from days gone by. It has been said that something will happen once all four of these mystical stones have been found.

## CUCCODOX



The Cuccodox contains all the information known about Cuccon. A biologist in the village is said to have it.

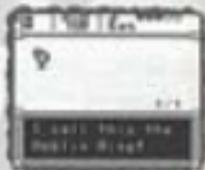
### ▶ Rings

The many Magical Rings made from Mystical Seeds have special powers, and the effects of each ring are different. These rings can be found throughout the lands, but some of them are extremely rare.



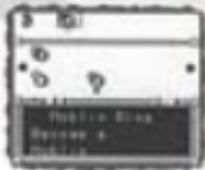
### ▶ Ring Appraisal

Even if you find a ring, you will not know the ring's power until you take it to Visu, the jeweler, to have it appraised. A ring must be appraised before you can wear it.



### ▶ Ring Box

You'll carry your rings in a Ring Box. To put rings in the Ring Box, talk to Visu and choose LIST to see a list of all of your rings. Next, select a ring you want to carry with you from the list and press the A Button to put the ring inside the box.



### ▶ Wearing Rings

The ring's powers are only effective when you wear the ring. Select the ring you want to wear on the Quest Status Screen.

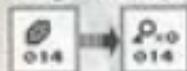


## DUNGEONS

In the dungeons of Holodrum, you'll find powerful monsters and complicated traps that will block your path. Search every nook and cranny inside dungeons to defeat the monsters and solve hidden puzzles.

You'll have to explore many dungeons to find all of the Essences of Nature.

Inside dungeons, your Rupee indicator changes to a key indicator, showing you how many keys you have.



### TREASURE CHESTS



In dungeons, you'll find many treasure chests that may contain Rupees, items or other treasures. Some are easy to find, but you'll have to solve complicated puzzles to find others.

### ▶ Dungeon Items

The items described below can be used only in the dungeon you find them in. You can check which Dungeon Items you've obtained on the Dungeon Map.

#### DUNGEON MAP



The Dungeon Map shows the layout of all the rooms in the dungeon. The darkened rooms on the Map Screen are ones you have not entered yet.

#### COMPASS



The Compass shows you where to find treasure chests and the lair of the dungeon's boss. It also makes a noise when you enter a room that has an unopened chest.

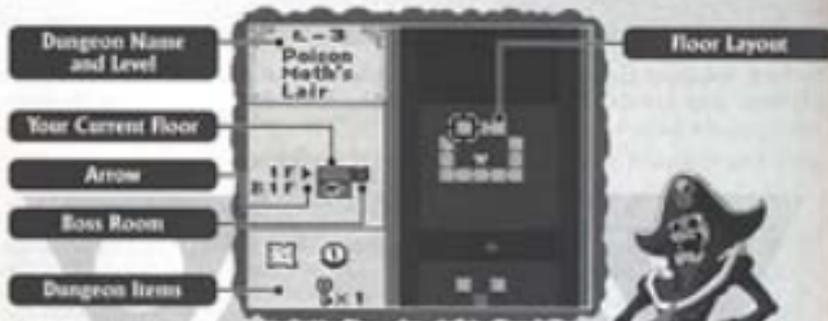
#### KEYS AND BOSS KEYS



You'll need the Boss Key to open the door to the boss's lair. Other keys found in the dungeon can be used only once to open a locked door or block.

### ▶ Viewing the Dungeon Map

The Dungeon Map appears only when you open the Map Screen inside a dungeon. Lighted Rooms are ones you have explored. The map shows the layout of the entire dungeon. You can also check your current location and Dungeon Items on the Map Screen.



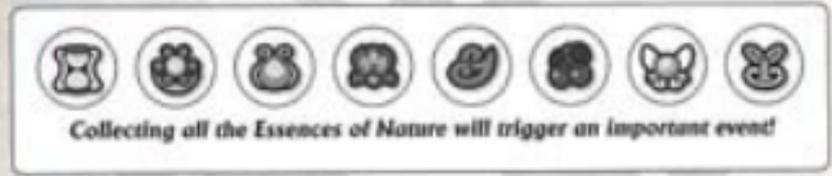
The Dungeon Map shows the layout of all the rooms in the dungeon.

The Boss Room and Treasure Chests appear only if you have the Compass.



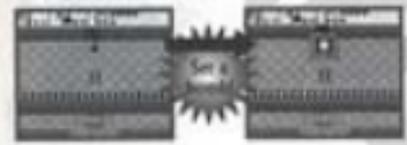
**Essences of Nature**

Hidden across Holodrum are eight Essences of Nature that possess special powers. There is one essence in each dungeon. Use your power, wisdom and courage to recover all eight essences.



**Tips for Dungeons**

**CRACKED WALLS**  
Use Bombs to blow holes in cracked walls, opening paths to rooms on the other side. Some walls that are not cracked can also be destroyed with Bombs.



**PITS**  
You will lose life energy when you fall into a pit, then you'll be returned to the entrance of the room. Some pits are not bottomless - a fall into one of these will land you in the room below.



There are many other tricks to be discovered in dungeons. If you see anything suspicious, always try everything you can think of.

## HEARTS & LIFE ENERGY

### Life Energy Meter

Even if your life energy falls very low after taking damage, you can still recover by collecting Hearts. Hearts can be bought at stores, found in jars, from under clumps of grass, and even from some enemies. If you catch a small fairy, she'll refill six Hearts. Also, the Great Fairies found in the fairy fountains will restore all of your lost Hearts. Fairies and Great Fairies will be of tremendous help.

### HEART CONTAINER AND PIECES OF HEART

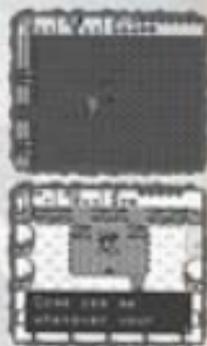
You start the game with only three Hearts. Your life energy increases with each Heart Container you find. Dungeon bosses keep Heart Containers, but you can also get them by collecting each four Pieces of Heart. Pieces of Heart are hidden throughout Holodrum.



Piece of Heart



Heart Container



### Magic Potions

If you have a Magic Potion, your life energy will be completely replenished the instant it reaches zero. A Magic Potion is very useful, but it can only be used once, and you can carry only one at a time.

Finding such a valuable item will likely require great effort!

It is rumored that a witch makes and sells Magic Potions in her shop in some far-off corner of the world.



## PARTNERS IN YOUR JOURNEY

You'll meet several reliable friends as you travel. Each one has special abilities that can aid you in your quest.

### RICKY

Ricky will carry you in his pouch as he hops around. Ricky's best attack is his powerful punch.



### DIMITRI

Swimming is Dimitri's specialty. He can swim any sea and can even swim up waterfalls. You can use the Power Bracelet to carry Dimitri around.



### MOOSH

Moosh can fly around with you on his back. He can also hit the ground with great force, smashing nearby enemies.



Play the flute whenever you need a partner's aid. Your partner will show up as soon as he hears you. He won't come if the sound of your flute cannot reach him, though.

**You can get only one flute to call a partner. The flute you get depends on how you go through your quest.**

**You'll meet your partners again if you finish ORACLE OF SEASONS and use the secret password to continue your game in ORACLE OF AGES.**



Call our 24 hour automated games counselling service for assistance on selected Nintendo software. The games on this line are being updated frequently.

To call the automated hotline, dial

**09067 53 50 40**

(touch-tone phones only, please dial carefully).

Calls to the automated hotline currently cost 75 pence per minute (charge correct at time of printing - July 2001 - but is subject to change without prior notice).

A call to the automated hotline will cost no more than £3 and your call may be brought to an end automatically in order to ensure that this cost is not exceeded.

You must gain the permission of the person responsible for paying the telephone bill before phoning the automated hotline.

## 90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Game Boy GAME PAKS

Nintendo of Europe GmbH ("NOE") warrants that this Game Boy Game Pak shall be free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase.

If a defect covered by this warranty occurs during the 90-day limited warranty period, NOE will, at its option, repair or replace the defective pak free of charge.

For information on how to receive this warranty service, please telephone 02380 623200.

Proof of purchase is required to claim under this warranty.

This warranty shall not apply if the Game Boy Game Pak has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering or other causes unrelated to defective materials or workmanship.

This warranty does not affect your statutory rights.

## NINTENDO TECHNICAL SUPPORT

NOE provides an out-of-warranty repairs service for installation, maintenance and servicing of Nintendo products.

For information, please telephone 02380 623200.

SVENSKA

[0199/SWE/CGR]

**club Nintendo**

Frågor om spelet? Som medlem i Club Nintendo får du spejsupport och mängder av förmåner och erbjudanden.

För mer information om Club Nintendo, besök vår website [www.nintendo-se.com](http://www.nintendo-se.com) eller ring på 0300-72100.

DANSK

[1199/DEN/CGR]

**CLUB NINTENDO**

Har du brug for hjælp, så kontakt Club Nintendos hotline på telefon **89 44 22 34**, fax på **89 44 22 81** eller e-mail til [club@nintendo.dk](mailto:club@nintendo.dk). Åben mandag til fredag kl. 16:00 til 19:00.

Se også Nintendos hjemmeside [www.nintendo.dk](http://www.nintendo.dk) med spændende nyheder, hjælp, tips og tricks til de hotteste spil.

SUOMI

[0999/FIN/CGR]

**CLUB  
Nintendo**

Oletko jumissa pelissäsi? Nintendo Hotline auttaa Sinua kaikissa peliongelmissasi pelkän lähi-/kaukopuhelun hinnalla arkisin klo. 17-20.

Nintendo Hotlinen sähköpostiosoite on [nintendo@agerex.fi](mailto:nintendo@agerex.fi) ja puhelinnumero **(09) 5607 2666**.

Palauttamalla pelin mukana saamasi liittymiskupongin pääset lisäksi maksutta Club Nintendon jäseneksi ja saat Nintendo Newsin kotiisi neljästi vuodessa.

## DIE STEUERUNG



### ➔ Steuerkreuz

#### BEWEGE DEINEN CHARAKTER

Drücke das **➔ Steuerkreuz**, um dich in acht verschiedene Richtungen zu bewegen. Du kannst so auch Treppen und Leitern hinauf- und hinabsteigen. Als wache Krieger kannst du auch von höheren Stellen hinabsteigen. Mit Hilfe des **➔ Steuerkreuz** bewege du auch den Cursor. (Siehe Kapitel „Aktionen“.)

### A- und B-Knopf

#### ITEMS EINSETZEN / SPRECHEN / AUSWAHL BESTÄTIGEN (NUR A-KNOPF)

Du kannst den A- und den B-Knopf mit verschiedenen Items belegen. Um mit jemandem zu sprechen oder etwas gekauft zu bekommen, drücke den A-Knopf. Um die nächste Seite einer längeren Textbox aufzurufen, drücke entweder den A- oder den B-Knopf. Zur Bestätigung einer Auswahl in einem Menü drücke den A-Knopf.

### SELECT

#### KARTE AUFRUFEN

Drücke SELECT, um eine Karte vom Holodrom aufzurufen. (Nur Oni, die du bereits besucht hast, werden dargestellt.) Auf diesem Karten-Bildschirm kannst du die Namen bestimmter Ortschaften aufrufen und links momentane Position feststellen. Drücke SELECT, um die Verlies-Karte aufzurufen, wenn du dich in einem Verlies befindest.

### START

#### UNTERNEHMENS AUFRUFEN

In den Untermenüs kannst du den A- und den B-Knopf mit Items belegen, deine gründerzeit Items einsehen und den Guten Jokers Abenteuer überspringen. Die drei Untermenüs sind der **Item-Bildschirm**, der **Skills-Bildschirm** und der **Erkenntnis-Bildschirm**. Drücke SELECT, um die Menüs durchzuschalten.

### BEENDEN DES SPIELES

Um das Spiel zu beenden, rufe den Speicher-Bildschirm auf, wähle ein Ereignis-Bildschirm die Option SICHERN, um zu diesem Bildschirm zu gelangen. (Siehe auch Kapitel „Sichern und Beenden des Spieles“.) Du kannst das Spiel auch beenden ohne zu speichern, wenn du den A-Knopf, den B-Knopf, START und SELECT gleichzeitig drückst.

## VOR SPIELBEGINN

### ➔ Wähle eine Datei

Drücke START, um die Eröffnungssequenz zu überspringen und zum Titel-Bildschirm zu gelangen. Drücke nochmals START, um den Sprachauswahl-Bildschirm aufzurufen. Wähle eine Sprache und drücke den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen. (Nachdem du eine Sprache ausgewählt hast, wird sie automatisch für jedes neue oder bereits begonnene Spiel aktiviert. Willst du die Sprache wieder ändern, drücke den B-Knopf im Dateiauswahl-Bildschirm, um wieder zur Sprachauswahl zu gelangen.) Als nächstes gelangst du zum Dateiauswahl-Bildschirm. Wähle eine leere Datei, um ein neues Spiel zu starten (siehe nächster Absatz), oder wähle eine der bestehenden Dateien, lege das TEXT-TEMPO fest und setze ein gespeichertes Spiel fort. Das Spiel wird vom letzten Gebäude oder Verlies aus, das du vor dem Sichern betreten hast, fortgesetzt.



### ➔ Gib deinen Namen ein

Um ein neues Spiel zu beginnen, wähle eine freie Datei und drücke START oder den A-Knopf. Wähle als nächstes die Option NEUES SPIEL aus und drücke den A-Knopf, um zum Namens-Bildschirm zu gelangen. Gib einen Namen ein, der maximal fünf Zeichen lang ist. Bewege den Cursor mit Hilfe des **➔ Steuerkreuz** und drücke den A-Knopf, um ein Zeichen auszuwählen. Drücke den B-Knopf, um das letzte Zeichen, das du eingegeben hast, wieder zu überschreiben. Nachdem du deinen Namen eingegeben hast, wähle OK, um eine neue Datei zu erstellen.



Wenn du fertig bist, wähle deine neue Datei, um das Spiel zu beginnen.

### ➔ TEXT-TEMPO

Nach der Auswahl einer Datei musst du noch das Tempo festlegen, mit dem der Text angezeigt werden soll. Wähle einen Wert von 1 (am langsamsten) bis 5 (am schnellsten). Du kannst das TEXT-TEMPO jederzeit am Dateiauswahl-Bildschirm verändern.



Am Dateiauswahl-Bildschirm wird die Anzahl deiner Versuche angezeigt.

### ► Kopieren von Dateien

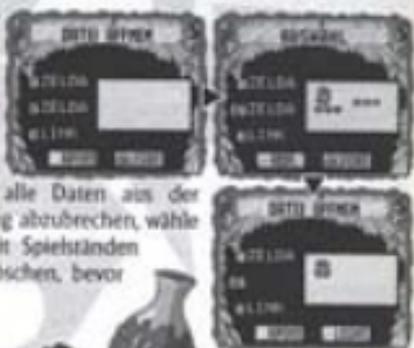
Du kannst die Daten einer DATEI auf eine andere DATEI übertragen. Wähle **KOPIEREN** am **Dateiauswahl-Bildschirm** und drücke **START** oder den **A-Knopf**. Wähle die Datei, die du kopieren möchtest, und drücke den **A-Knopf**. Wähle dann das Ziel für die zu kopierende Datei aus und drücke nochmals den **A-Knopf**. Wähle anschließend die Option **KOPIEREN** oder **ABBR.** (Abbruch).

Es ist auch möglich, eine bestehende Datei mit einer anderen zu überschreiben, doch geht der alte Speicherstand verloren, wenn er von den neuen Daten ersetzt wird.



### ► Löschen von Dateien

Um bestehende Dateien zu löschen, wähle **LÖSCHEN** am **Dateiauswahl-Bildschirm** und drücke **START** oder den **A-Knopf**. Wähle die Datei aus, die du löschen möchtest und drücke den **A-Knopf**. Wähle **LÖSCHEN** am nächsten Bildschirm, um alle Daten aus der gewählten Datei zu löschen. Um den Vorgang abzubrechen, wähle **ABBR.** (Abbruch). Sind alle drei Plätze mit Spielständen belegt, musst du eine existierende Datei löschen, bevor du ein neues Spiel beginnen kannst.



Dateien, die gelöscht oder überschrieben worden sind, können NICHT wiederhergestellt werden!



## DAS LINK-SYSTEM

Du kannst **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS** und **ORACLE OF AGES** als zwei separate Abenteuer spielen. Verbindest du die beiden Spiele, wird dein Abenteuer jedoch umso tiefgreifender sein. Während du die beiden Spiele spielst, erfährst du viele Passwörter oder Geheimnisse, mit deren Hilfe du die Spiele verbinden kannst. Diese Geheimnisse bilden die Grundlage für das Link-System.

### ► Wie man ein Link-Spiel beginnt

Um dieses Spiel als Fortsetzung von **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES** zu beginnen, wähle eine freie Datei auf dem **Dateiauswahl-Bildschirm** und entscheide dich für **GEHEIMNIS** oder **GAME LINK**.



**Beginnst du ein solches Spiel, kannst du keinen Dateinamen vergeben.**

### ► GEHEIMNIS

Gib nach der Auswahl von **GEHEIMNIS** das geheime Passwort ein, das du nach erfolgreichem Abschluss von **ORACLE OF AGES** erfahren hast. (Du kannst dein Geheimnis in der **HALLE DER GEHEIMNISSE** auf deinem durchgespielten Modul einsehen.)

### ► GAME LINK

Lege ein neues Modul von **ORACLE OF SEASONS** und ein durchgespieltes **ORACLE OF AGES**-Modul in zwei verschiedene Game Boy™ Color-Systeme ein und verbinde sie mit einem Universal Game Link™-Kabel. Schalte dann beide Systeme ein (**ON**) und wähle **GAME LINK** in **ORACLE OF SEASONS**.



Wähle die Datei, von der aus du dein Spiel fortsetzen möchtest, nachdem die Datei-Liste von **ORACLE OF AGES** erschienen ist. Entferne das Universal Game Link-Kabel nicht, bevor die Meldung **FERTIG** auf dem Bildschirm und die zu übertragende Datei auf dem **Dateiauswahl-Bildschirm** erscheint. Entfernst du das Kabel während des Übertragungsvorganges, können gesicherte Daten verloren gehen.

Drücke keinen Knopf auf dem Game Boy mit dem **ORACLE OF AGES**-Modul!

Um die Spiele verbinden zu können, musst du **ORACU** or **ACES** durchgespielt haben.

Du benötigst zwei Game Boy Color-Systeme und ein Universal Game Link-Kabel, um das **GAME LINK**-Feature in Anspruch nehmen zu können.



### Geheimnisse einsetzen

Du wirst auf deinen Abenteuer in einem Link-Spiel viele Passwörter oder Geheimnisse erfahren. Zusätzlich zu dem Geheimnis, mit dem du ein anderes Land bereisen kannst, erfährst du Geheimnisse, mit denen du Items erweiterst oder Ringe aus einem anderen Land nach Holodrum bringen kannst und umgekehrt.

## SICHERN UND BEENDEN DES SPIELES

Stelle sicher, dass du dein Spiel vom **Speicher-Bildschirm** aus gesichert hast, bevor du es beendest. So kannst du keine Items oder Herzteile, die du gesammelt hast, verlieren. Wähle **SICHERN** auf dem **Essenzen-Bildschirm**, um zum **Speicher-Bildschirm** zu gelangen. Oder drücke einfach gleichzeitig **START** und **SELECT**. Der **Speicher-Bildschirm** bietet folgende Optionen:

**FORTSETZEN** Setze dein Spiel fort, ohne deinen Fortschritt zu sichern. Wähle diese Option, wenn du nicht sichern willst. Um dein Spiel vom letzten Speicherstand aus fortzusetzen, schalte dein Game Boy-System aus (OFF) und starte das Spiel erneut vom **Datenauswahl-Bildschirm** aus.

**SICH. & FORT.** Setze dein Spiel mit allen Herzteilen und Items fort, nachdem du deinen Fortschritt gesichert hast.

**SICH. & ENDE** Sichere deinen Fortschritt, inklusive aller Items und Herzteile, und beende das Spiel. (Die Eröffnungssequenz beginnt.) Du kannst dann dein Spiel vom zuletzt besetzten Verlies oder Gebäude aus fortsetzen.

Selbst wenn du über keine Energie (Herzen) mehr verfügst, kannst du trotzdem deinen Fortschritt sichern.

## DIE BILDSCHIRME

**Gewählte Items**

Die Items, die du ausgewählt hast, werden hier angezeigt. Drücke den B-Knopf, um das Item, oder den A-Knopf, um das rechte Item einzusetzen.

**Der Hauptbildschirm**

**Energieleiste**

Deine Energie wird durch Herzen dargestellt. Die Energieliste nimmt ab, wenn du Schaden erleidest. Das Spiel ist vorbei, wenn die Energieliste auf Null sinkt.

**Spieler**

Führe Link durch sein Abenteuer.

**Rubine (Geld)**

Hier wird die Anzahl der Rubine angezeigt, die du gefunden hast. Du kannst bis zu 999 Rubine bei dir haben.

### Die Untermenüs

**Items-Bildschirm**

Hier siehst du die Items, die du durch Drücken des A- und B-Knopfes einsetzen kannst. Jedes Item, das du findest, wird hier dargestellt. Du kannst von hier aus auch den A- und den B-Knopf mit Items belegen.

**Status-Bildschirm**

Dieser Bildschirm zeigt Items wie Zoras Floren und Magieflächern, die automatisch eingesetzt werden. Auf diesem Bildschirm kannst du auch die Ringe auswählen, die du tragen willst.

**Essenzen-Bildschirm**

Die Essenzen der Nasu, die du gesammelt hast, werden auf diesem Bildschirm aufgelistet. Hier kannst du auch die Option **SICHERN** wählen und überprüfen, wie viele Herzteile du gesammelt hast.

Drücke **SELECT**

Um von den Untermenüs zum **Hauptbildschirm** zurückzugelangen, drücke **START**.



Auf dem **Karten-Bildschirm** kannst du die gesamte Welt überblicken, deine momentane Position feststellen oder Ziele ausfindig machen.

*Dieser Bildschirm erscheint auch, wenn du den Warp-Sprung einsetzt.*

Position des Spielers

Cursor

Die Position von Verliesen und Namen von Orten werden nur angezeigt, wenn du sie bereits besucht hast. Bewege den Cursor mit Hilfe des **+** Steuerkreuzes und drücke den **A**-Knopf, um den Namen eines Ortes oder eines Verliees anzuzeigen. (Drücke den **B**-Knopf, um den Namen des Ortes oder des Verliees auszublenden.) Die untenstehenden Icons werden angezeigt, wenn der Cursor auf Mystischen Bäumen, Shops, Verliesen oder anderen wichtigen Ortlichkeiten steht. Benutze sie als Markpunkte, um dich auf deiner Reise zurechtzufinden.

• Drücke **SELECT** oder den **B**-Knopf, um zum **Hauptbildschirm** zu gelangen.

#### VERLIESE & HÖLLEN

So werden Verliese und Höllen gekennzeichnet, in denen **ESSENZEN DER NATUR** versteckt sind.

#### HAUSER & SHOPS

Dieses Icon zeigt Städte und Dörfer an, wo viele Menschen leben. An solchen Orten findest du viel Hilfreiches.

#### PORTALE IN EIN FREMDES LAND

An diesen Orten führt ein Portal von Holodrum in ein anderes Land. Was liegt wohl jenseits dieser Tore?

#### MYSTISCHE BÄUME

Dies sind Bäume, die **MYSTISCHE KERNE** tragen und als Warp-Punkt dienen, wenn du **STURM-KERNE** einsetzt. Die Art des Icons ist abhängig von den Kernen, die der jeweilige Baum trägt.



Glat-Kerne

Arkana-Kerne

Dub-Kerne

Pegasus-Kerne

Stern-Kerne

## AKTIONEN

### ► Basis-Aktionen

#### GEHEN

Drücke das **+** Steuerkreuz, um in eine von acht Richtungen zu gehen.

#### SPRECHEN/SUCHEN

Nähere dich einer Person und drücke den **A**-Knopf, um mit ihr zu sprechen. Du kannst auch Schilder und verdächtige Orte auf diese Weise untersuchen.

#### TRÜHM ÖFFNEN

Stelle dich vor eine Schatztruhe und drücke den **A**-Knopf, um sie zu öffnen und den Schatz in ihr zu erhalten.

Du benötigst keine Items, um eine der sechs Basis-Aktionen durchzuführen.

#### ORIENTE VERSCHIEBEN

Stelle dich vor ein Objekt, wie einen Block oder eine Statue und drücke das **+** Steuerkreuz in die Richtung, in die du es verschieben willst. Versuche, die verschiedensten Objekte an alle möglichen Stellen zu verschieben.

#### HINUNTERSPRINGEN

Es ist möglich, von Vorsprüngen innerhalb und außerhalb von Verliesen hinunterspringen, solange kein Hindernis im Wege steht. Halte das **+** Steuerkreuz in die Richtung gedrückt, in die du springen möchtest.

#### HINAUF- UND HINABKLETTERN

Drücke **+** oder **-**, um Leitern oder Elex-Ranken hinauf- und hinabzuklettern.

### ► Einsatz von Items

Folgende Aktionen kannst du nur durchführen, wenn sich bestimmte Items in deinem Besitz befinden. Wird in den Beschreibungen verlangt, einen Knopf zu drücken, bezieht sich dies auf den Knopf (**A**- oder **B**-Knopf), den du im Untermenü mit einem Item belegt hast. Manche Aktionen können unter bestimmten Bedingungen nicht ausgeführt werden.

#### SCHWERT ANGRIF

Drücke den Knopf, um dein Schwert zu schwingen. Wenn du den Knopf gedrückt hältst, kannst du dich mit ausgestrecktem Schwert bewegen, ohne dabei die Blickrichtung zu ändern. Außerdem sammelt sich durch das Gedrückthalten des Knopfes die Energie in der Klinge deines Schwertes. Wenn sich ausreichend Energie angesammelt hat, kannst du sie in einer Wirbelattacke einladen. Diese spezielle Angriffstechnik verursacht mehr Schaden als eine normale Attacke.



**SCHILD: VERTEIDIGEN**

Drücke den Knopf, um mit deinem Schild gegnerische Angriffe abzuwehren. Je nachdem, welchen Schild du trägst, kannst du eventuell nicht jede Angriffsform abwehren.

**KRAFTARMBAND: HEBEN UND WERFEN**

Stelle dich vor ein Objekt wie beispielsweise ein Grabföschel oder einen Tonkrug und halte den Knopf gedrückt. Drücke dann das  $\blacktriangleleft$  Steuerkreuz entgegengesetzt deiner Blickrichtung, um das Objekt aufzuheben. Drücke das  $\blacktriangleleft$  Steuerkreuz in die Richtung, in welche du das Objekt werfen möchtest und drücke den Knopf nochmals. Du kannst auch Gegner verletzen, wenn du Gegenstände nach ihnen wirfst.

**GREIFENFEDER/ GREIFENHANTEL: SPRINGEN**

Drücke den Knopf, um über Abgründe zu springen oder gegnerischen Attacken auszuweichen. Setz du vor dem Sprung einen PEGASUS-KERN ein, kannst du viel weiter springen als normalerweise möglich.

**PEGASUS-KERNE: LAUFEN**

Drücke das  $\blacktriangleleft$  Steuerkreuz, um in eine von acht Richtungen zu laufen. Dies ist nur möglich, solange die Wirkung der PEGASUS-KERNE anhält.

**ZORAS FLOSSEN- SCHWIMMEN & TAUCHEN**

Drücke das  $\blacktriangleleft$  Steuerkreuz, um zu schwimmen und den B-Knopf, um zu tauchen. Läß schneller zu schwimmen, drücke wiederholt den A-Knopf.

**ITEMS & RINGE****Ausgewählte Items**

Drücke den A- oder B-Knopf, um ein Item auszuwählen und es einzusetzen. Zu Beginn deines Abenteuer befinden sich noch keine Items in deinem Besitz. Dein Inventar wird sich jedoch Stück für Stück erweitern, wenn du mit Leuten sprichst, Verstehe erforscht und neue Items findest.

Ausgewählte Items können im Untermenü ausgetauscht werden. Bewege den Cursor mit Hilfe des  $\blacktriangleleft$  Steuerkreuzes auf ein Item und drücke den A- oder B-Knopf, um diesen Knopf mit dem Item zu belegen. Manche Items, wie zum Beispiel die SCHLEUDER, können nur so oft eingesetzt werden, wie die Nummer angibt, die neben diesem Item angezeigt wird. Für Schwert, Schild usw. gibt es verschiedene Kraft-Level. Der Level wird neben dem Item angezeigt, sobald es verstärkt worden ist.

**SCHWERT**

Das Schwert ist deine Hauptwaffe. Benutze es, um Gegner anzugreifen und Grabföschel zu zerschneiden. Man sagt, dass irgendwo im Land auch ein sehr mächtiges und ein außergewöhnliches Schwert zu finden seien.

**SCHILD**

Setze den Schild ein, um dich vor gegnerischen Angriffen zu schützen. Manche Gegner können sogar nur unter Zuhilfenahme des Schildes besiegt werden. Findst du einen stärkeren Schild, kannst du dich fortan auch vor Attacken schützen, die dein normaler Schild nicht abhalten konnte.

**STAR DER JAHRESZEITEN**

Du musst die Käthe aller Jahreszeiten erlangen, um die Jahreszeiten beliebig verändern zu können. Stelle dich auf einen Baumstumpf und schwing den Stab, um die Jahreszeiten zu verändern.

**SAATBEUTEL**

Im Saatbeutel bewahrt du deine Mythischen Kerne auf. Läß diese einzusetzen, belege den A- oder B-Knopf mit dem Saatbeutel.

**BEIHERANG**

Der Beiherangartet nach jedem Wurf zu dir zurück. Setze ihn ein, um Hertzile und Rubine zu erreichen, an die du ansonsten nicht gelangen könntest.

**KRAFTARMBAND**

Das Kraftarmband erhöht deinen Körper mit Stärke und ermöglicht es dir, Steine, edlere Topfe und Grabföschel hochzuheben. Du kannst diese Objekte auch werfen.

**GREIFENFEDER**

Die Greifenfeder macht deinen Körper auf magische Weise federleicht. So kannst du in die Luft springen und über Abgründe gleiten oder gegnerischen Angriffen ausweichen.

**SCHLEUDER**

Mit dieser Waffe kannst du deine Mythischen Kerne auf weit entfernte Objekte und Gegner abfeuern. Die Kerne können von Wänden und anderen Objekten abgeballt und so noch weitere Strecken zurücklegen.

**MAGNETHANDSCHUHE**

Mit der Kraft der Magnethandschuhe kannst du metallische Objekte anziehen oder abstoßen. Du wirst sicher auch entdecken, dass diese Handschuhe noch andere Vorteile bieten.

#### SCHAUFEL



Mit der Schaufel kannst du Löcher im Boden graben oder Scherz aus dem Weg räumen. Manchmal findest du auch einen Schatz zu Tage. Abgabe an allen möglichen Orten.

#### BOHMEN



Eine Bombenexplosion kann Gegner verletzen oder Löcher in Wände mit Rissen sprengen. Drücke den Knopf, um eine Bombe aufzuheben. Drücke den Knopf nochmals und halte gleichzeitig das  $\blacklozenge$  Steuerelement gedrückt, um sie zu werfen.

#### FLÖTE



Spiele deine Flöte, um einen Freund zu Hilfe zu rufen. Wenn dein Freund zu weit entfernt ist, um die Flöte zu hören, wird er leider nicht erscheinen.

### ► Mystische Kerne

Jedes Mal, wenn du den Saubeutel oder die Schleuder auf einen Knopf legst, erscheint ein Auswahlbildschirm für die Mystischen Kerne.

#### GLUT-KERNE



Wenn diese seltsamen Kerne aufgebracht werden, spritzen sie vor Feuer. Setze **Glut-Kerne** ein, wenn du ein Feuer entfachen willst.

#### ARKANUM-KERNE



Du weißt nie, was dich erwartet, wenn du diese Kerne einsetzt. Man sagt, dass der Einsatz dieser Kerne an bestimmten Objekten zu wertvollen Hinweisen für dein Abenteuer führt.

#### DUFT-KERNE



Duft-Kerne verströmen einen gewissen Duft, der manche Monstern und Gegnern anlockt. Jedoch sind davon nicht alle Gegner betroffen.

#### PEGASUS-KERNE



Reibe dich mit einem Pegasus-Kern ein, um deine Geschwindigkeit zu erhöhen. Triffst du mit einem dieser Kerne einen Gegner, wird dieser für kurze Zeit gelähmt.

#### STURM-KERNE



Sturm-Kerne produzieren Mini-Tornadoen, wenn man sie knickt. Diese Winde tragen dich direkt zu einem der Mystischen Bäume, die du bereits gefunden hast. Schließt du mit einem Sturm-Kern auf einen Gegner, wird dieser weit fort geweht.



### ► Der Stab und die Geister der Jahreszeiten

Der Stab der Jahreszeiten verfügt über die Kräfte des Orakels der Jahreszeiten. Irgendwo im Lande Holodrum leben die Geister der Jahreszeiten. Erhältst du ihre Kräfte, steht es dir frei, die Jahreszeiten zu verändern. Setze den Stab der Jahreszeiten immer von einem Baumstumpf aus ein.

#### FRÜHLING



Im Frühling schmelzen Schnee und Eis und viele Blumen beginnen zu blühen. Die Knospen mancher Blumen sind hart wie Fels, bevor sie sich im Frühling öffnen.

#### SOMMER



Im Sommer trocknet das Land unter der heißen Sonne. Viele Pflanzen, wie zum Beispiel Ranken, gedeihen in dieser Jahreszeit besonders gut.

#### HERBST



Welkes Laub fällt zu Boden und verdeckt Löcher. In dieser Jahreszeit kann man Pilze pflücken, die ansonsten steinhart sind.

#### WINTER



Der Winter bringt schweren Schneefall und kalte Temperaturen, die Seen und Flüsse zufrieren lassen. Im Winter verlieren einige Bäume all ihre Blätter.

### ► Andere Items

Die unterschiedlichen Items unterscheiden sich von ausgewählten Items. Sie werden automatisch eingesetzt, wenn sie benötigt werden.

#### ZOCAS FLOSSEN



Mit Zocas Flossen kannst du schwimmen. Drücke das  $\blacklozenge$  Steuerelement, um zu schwimmen und den **B-Knopf**, um abzutauschen. Drücke den **A-Knopf** schnell hintereinander, um schneller zu schwimmen.

#### MAGIEFLASCHE



Hast du eine Magieflasche bei dir und deine Energie fällt auf null, wird sie automatisch wieder hergestellt. Magieflaschen können nur einmal eingesetzt werden und du kannst nur jeweils eine bei dir haben.

## JUWELEN



Juwelen sind Schätze aus längst vergangenen Tagen. Man sagt, dass diese mystischen Steine eine Pforte öffnen.

## CUCCODEX



Der Cuccodex beinhaltet sämtliche Informationen über Cuccos. Er soll sich im Besitz eines Biologen im Dorf befinden...

### ► Ringe

Die vielen magischen Ringe, die aus Mystischen Kernen hergestellt werden, besitzen besondere Kräfte. Die Effekte dieser Ringe sind höchst unterschiedlich. Im ganzen Land kann man diese Ringe finden. Manche sind jedoch sehr selten.

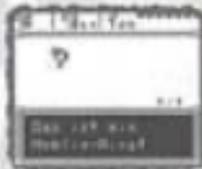
Die vielen magischen Ringe, die aus Mystischen Kernen hergestellt werden, besitzen besondere Kräfte. Die Effekte dieser Ringe sind höchst unterschiedlich. Im ganzen Land kann man diese Ringe finden. Manche sind jedoch sehr selten.



### ► Schätzen von Ringen

Selbst wenn du einen Ring findest, weißt du nicht, welche Kräfte er besitzt, bevor du ihn nicht zu Visu gebracht hast. Dieser Juwelier wird deine Ringe schätzen. Bevor du einen Ring tragen kannst, muss er zuvor geschätzt worden sein.

Selbst wenn du einen Ring findest, weißt du nicht, welche Kräfte er besitzt, bevor du ihn nicht zu Visu gebracht hast. Dieser Juwelier wird deine Ringe schätzen. Bevor du einen Ring tragen kannst, muss er zuvor geschätzt worden sein.



### ► Ring-Etui

Du bewahrst deine Ringe in einem Ring-Etui auf. Um Ringe in das Ring-Etui zu legen sprich mit Visu und wähle die Option LISTE, um eine Liste all deiner Ringe aufzurufen. Wähle dann einen Ring, den du tragen möchtest und drücke den A-Knopf, um den Ring in das Etui zu legen.

Du bewahrst deine Ringe in einem Ring-Etui auf. Um Ringe in das Ring-Etui zu legen sprich mit Visu und wähle die Option LISTE, um eine Liste all deiner Ringe aufzurufen. Wähle dann einen Ring, den du tragen möchtest und drücke den A-Knopf, um den Ring in das Etui zu legen.



### ► Tragen von Ringen

Die Kräfte eines Rings können ihre Wirkung nur entfalten, wenn du diesen Ring auch trägst. Wähle den Ring, den du tragen möchtest, auf dem Status-Bildschirm aus.

Die Kräfte eines Rings können ihre Wirkung nur entfalten, wenn du diesen Ring auch trägst. Wähle den Ring, den du tragen möchtest, auf dem Status-Bildschirm aus.



## DIE VERLIESE

In den Verliesen vorl Holodrum findest du mächtige Monster und komplizierte Fallen, die dir den Weg versperren. Drehe in den Verliesen jeden Stein um, um Monster zu besiegen und versteckte Rätsel zu lösen.

Du musst viele Verliese durchforschen, um alle Essenzen der Natur zu finden.

In einem Verlies verändert sich dein Rubin-Anzeiger in einen Schlüssel-Anzeiger, der dir angibt, wie viele Schlüssel sich in deinem Besitz befinden.

### SCHATZTRUHEN



In den Verliesen findest du viele Schatztruhen, in denen sich Rubine, Items oder andere Schätze befinden. Manche sind leicht zu finden, andere wiederum erfordern die Lösung eines komplizierten Rätsels.

### ► Verlies-Items

Die unten beschriebenen Items können nur in den Verliesen eingesetzt werden, in denen du sie gefunden hast. Welche Verlies-Items sich in deinem Besitz befinden kannst du jederzeit auf der Verlies-Karte überprüfen.

#### VERLIES-KARTE



Die Verlies-Karte zeigt die Lage aller Räume des Verlieses an. Die dunklen Räume auf dem Karten-Bildschirm sind diejenigen, die du noch nicht betreten hast.

#### KOMPASS



Der Kompass zeigt dir, wo du Schatztruhen und das Versteck des örtlichen Bosses zu finden sind. Er gibt auch ein akustisches Signal von sich, wenn du einen Raum betrittst, in dem sich eine ungenutzte Schatztruhe befindet.

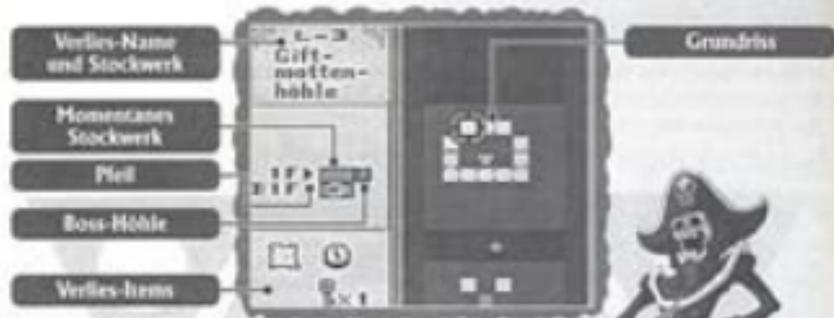
#### SCHLÜSSEL UND GROSSE SCHLÜSSEL



Um die Tür zum Versteck des Bosses zu öffnen, brauchst du den Großen Schlüssel. Du findest auch andere Schlüsseln in einem Verlies. Diese können aber nur einmal eingesetzt werden, um eine Tür oder einen Block aufzuschließen.

### ► Gebrauch der Verlies-Karte

Die Verlies-Karte kann nur aufgerufen werden, wenn du den Karten-Bildschirm in einem Verlies aufrufst. Helle Räume sind solche, die du bereits erforscht hast. Die Karte zeigt alle Räume des gesamten Verlieses. Du kannst auch deine momentane Position und die gefundenen Verlies-Items auf dem Karten-Bildschirm überprüfen.



Grundriss

Verlies-Name  
und Stockwerk

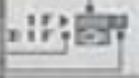
Momonanes  
Stockwerk

Pfeil

Boss-Höhle

Verlies-Item

L-3  
Giftmatten-  
höhle



Die Boss-Höhle und die  
Schatzruhen werden nur angezeigt,  
wenn du bereits den Kompass  
gefunden hast.

Die Verlies-Karte zeigt  
dir den Grundriss aller Räume  
eines Verlieses.



Helle Räume

Helle Räume sind diejenigen,  
die du bereits besucht hast.

Deine Position

Boss-Höhle

Schatzruhen

So werden Räume mit angezei-  
gten Schatzruhen angezeigt.

Dunkle Räume

Dies sind Räume, die du noch nicht betreten hast.

Pfeil

Der Pfeil zeigt zusätzliche Stock-  
werke innerhalb eines Verlieses an.



## ▶ Essenzen der Natur

In ganz HoloDrum sind acht Essenzen der Natur versteckt, die über besondere Kräfte verfügen. In jedem Verlies befindet sich eine Essenz. Setze all deine Kraft, deine Weisheit und deinen Mut ein, um alle acht Essenzen zu finden.

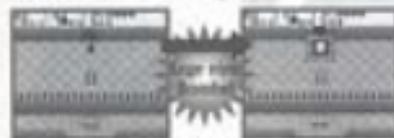


Hast du alle Essenzen der Natur gefunden, wird ein wichtiges Ereignis stattfinden!

## ▶ Tipps für die Verliese

### WÄNDE MIT SPRÜNGEN

Benutze Bomben, um Löcher in Wände mit Sprüngen zu sprengen. So kannst du Passagen zu anderen Räumen eröffnen. Manchmal kannst du auch Wände ohne Fisse mit einer Bombe zum Einsturz bringen.



### ABGRÜNDE

Wenn du in einen Abgrund stürzt, verliert du Energie. Danach beginnst du wieder am Eingang des Raums. Einige Abgründe sind nicht bodenlos. Fällst du in sie, landest du im Raum darunter.



In Verliesen gibt es noch viele andere Tricks. Versuche einfach alles, was dir in den Sinn kommt.

## HERZEN & ENERGIE

### Die Energieleiste

Wenn du Schaden erleidest und deine Energieleiste stark absinkt, kannst du dich durch das Aufsammeln von Herzen wieder erholen. Herzen kannst du in Shops kaufen, manchmal findest du sie aber auch in Töpfen, in Grasbüscheln oder nach dem Sieg über einen Gegner. Fängst du eine kleine Fee, füllt sie sechs deiner Herzen wieder auf. Die Großen Feen, die man in den Feen-Quellen findet, stellen deine gesamte Energie wieder her. Feen und Große Feen werden dir äußerst hilfreich sein.

### HERZCONTAINER UND HERZTEILE

Du beginnst das Spiel mit nur drei Herzen. Mit jedem Herzcontainer, den du findest, nimmst deine Energieleiste zu. Besiegst du den Boss eines Verlieses, erhältst du einen Herzcontainer. Du bekommst auch einen Herzcontainer, wenn du jeweils vier Herzteile sammelst. Herzteile sind in ganz Holodrum verstreut.



Herzteil



Herzcontainer



### Magiefaschen

Besitzt du eine Magiefasche, wird deine gesamte Energie wiederhergestellt, wenn sie auf null absinkt. Eine Magiefasche ist sehr nützlich, sie kann aber nur einmal eingesetzt werden. Außerdem kannst du nur jeweils eine mit dir führen.

Ein so wertvolles Item zu finden wird dich viel Mühe kosten!

Man sagt, dass eine Hexe in ihrem Shop in einem erliegenen Winkel des Landes Magiefaschen herstellt und verkauft.



## DIE PARTNER AUF DEINER REISE

Während deines Abenteuers triffst du auf einige verlässliche Freunde. Jeder verfügt über spezielle Fähigkeiten, mit denen er dich auf deiner Reise unterstützen kann.

### RICKY

Ricky trägt dich in seinem Beutel, während er durch die Gegend hoppelt. Rickys beste Attacke ist sein kraftvoller Schlag.



### DIMITRI

Dimitris Spezialität ist das Schwimmen. Er fühlt sich in jedem Meer zu Hause und kann sogar Wasserfälle hinaufschwimmen. Mit Hilfe des Kaltambrands kannst du Dimitri auch heranzüchten.



### BENNY

Benny kann dich auf seinem Rücken durch die Luft tragen. Er kann sich auch auf dem Boden fallen lassen, um durch die Wucht des Aufpralls nahe Gegner zu treffen.



Spieler auf deiner Flöte, wann immer du die Hilfe eines Partners benötigst. Sobald dich dein Partner gehört hat, eilt er herbei. Wenn ihn aber die Töne der Flöte nicht erreichen, wird er nicht kommen.

**Du kannst insgesamt nur eine Flöte bekommen, mit der du einen Partner rufen kannst. Welche Flöte du erhältst, hängt davon ab, auf welchem Weg du dein Abenteuer bestreitest.**

**Wenn du ORACLE OF SEASONS durchgespielt hast, triffst du wieder auf deine Partner, nachdem du dein Spiel in ORACLE OF AGES mit Hilfe des geheimen Passwortes fortsetzt.**

# NINTENDO NATION

[D/1/NOE/CGS]

## MORE THAN WORDS

### Das Magazin!

Bereits seit über zehn Jahren begleitet das CLUB NINTENDO-Magazin neue Nintendo-Fans ALLE ZWEI MONATE durch das unendliche Videospiel-Universum! In jeder Ausgabe werden neue Bereiche der virtuellen Welt erschlossen, neue Spiele vorgestellt und brandheiße News präsentiert. Zudem erwarten euch Tipps, Tricks, Verlosungen, Comics, Leserbriefe und vieles mehr! **KOSTENLOS** bei euren Nintendo-Händler!



### Das Abo!

Für nur 29,95 DM kommt das Club Nintendo-Magazin ein Jahr lang alle zwei Monate direkt zu euch nach Hause. Auf diese Weise entgeht euch keines der begehrten Hefel! Und das Beste: Der Preis beinhaltet zusätzlich die **POWER PRÄMIE**, ein exklusives Nintendo-Gimmick nur für Abonnenten!



## VIRTUAL VISIONS

[www.nintendo.de](http://www.nintendo.de)

In das Adressfeld des Browsers eingeben und das Portal zum Newscenter von Nintendo öffnen! Brandheiße News, ständig neue Spielvorstellungen und der kostenlose Newsletter halten euch über alle Entwicklungen des Nintendo-Universums auf dem Laufenden!



[www.pokemon.de](http://www.pokemon.de)

Und ihr betretet den virtuellen Pokémon-Erlebnispark! Euch erwarten News, Online-Games, Verlosungen, Spielvorstellungen, Sounds, Videos und natürlich jede Menge Pokémon! Natürlich habt ihr auch hier die Möglichkeit, einen kostenlosen Newsletter zu abonnieren!



## PLAYER SUPPORT

### Die Nintendo Spieleberater

Die Ratgeber direkt von den Nintendo-Spieleprofis! Ob Pokémon, Donkey Kong 64 oder The Legend Of Zelda – diese Bücher verraten euch wichtige Tipps und Tricks zum Bestehen großartiger Abenteuer. Inklusive detaillierter Levelmaps, gehäuer Lösungsbeschreibungen und jeder Menge original Illustrationen.



### Specials

Club Nintendo Specials informieren euch über jede neue Hardwareentwicklung und bieten euch einen umfangreichen Einblick in das Softwareangebot von Nintendo. Brandheiße Infos direkt aus erster Hand!



## HOTLINE

Kompetente Hilfe bei allen Fragen rund um Nintendo – die Profis von der Nintendo Hotline helfen weiter!

Bei Spielefragen:

**0190-000000** (Live-Operator)

Jeder Anruf kostet nur DM 2,95/1,51 EURO! Die Spieleberatung erreicht ihr von Montag bis Freitag jeweils von 13 bis 19 Uhr!

Bei allgemeinen Fragen zum Thema Nintendo:

**0180-5005806** (Live-Operator)

(Bundesweit 0,24 DM/0,13 EURO pro Minute!) Die Nintendo Konsumentenberatung erreicht ihr von Montag bis Freitag jeweils von 11 bis 19 Uhr!

## GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte Folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst die Nintendo Konsumentenberatung in Deutschland **unter der Telefon-Nummer 0180/5005806 (DM 0,24/0,13 EURO pro Minute)** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder Ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton (am besten als Paketsendung) zusammen mit dem Kaufbeleg an:  
**Nintendo of Europe GmbH • Nintendo Center • Reparaturabteilung  
63760 Großostheim • (in Deutschland).**
3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Auch nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an die Nintendo Konsumentenberatung **in Deutschland: 0180/5005806 (DM 0,24/0,13 EURO pro Minute).**

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadtbauer Marketing +  
Vertriebs Ges.m.b.H.  
Handelszentrum 6  
A-5101 Bergheim  
Tel.: A-0662-88921-30

Waldmeier AG  
Auf dem Wolf 30  
CH-4028 Basel  
Tel.: CH-061-3199818  
Hotline: CH-061-3199836

## NOTIZEN

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

[000/NOE/COB]

### Leiste einen Beitrag zum Umweltschutz!

Verbrauchte Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll.  
Wirf verbrauchte Batterien und Akkus nur in einen Sondermüllbehälter bzw. gib diese bei einer Sammelstelle ab.  
Über Standorte der Sondermüllbehälter bzw. Sammelstellen informiert dich deine Gemeinde.

## TABLE DES MATIERES



Jeu en Link, enregistrement des secrets!	52
Un nouveau chapitre	53
Manipulations de base	54
Débuter la partie	55
Le système Link	57
Sauvegarder et terminer la partie	58
Ecrans de jeu	59
Actions	61
Objets et anneaux	62
Doijons	67
Cœurs et énergie vitale	70
Compagnons d'aventure	71

**THE LEGEND OF ZELDA™: ORACLE DES SAISONS et THE LEGEND OF ZELDA™: ORACLE DES AGES** forment une quête en deux parties si vous utilisez le système Link. Conservez votre cartouche en lieu sûr après avoir terminé le jeu. Nous vous conseillons de sauvegarder la partie avant le combat final.

## JEU EN LINK, ENREGISTREMENT DES SECRETS!

Après avoir terminé **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE DES SAISONS**, vous apprendrez le mot de passe secret qui vous permettra de coordonner votre quête en voyageant vers la distante Labrynna. Inscrivez ce secret ci-dessous et entrez-le dans la cartouche de **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE DES AGES** pour pouvoir continuer votre aventure avec une toute nouvelle quête!

Au cours de votre aventure vous découvrirez des secrets qui vous permettront d'échanger des objets d'un jeu à l'autre, d'augmenter vos pouvoirs ou de pouvoir des objets particuliers! (Voir chapitre "Le système Link" pour plus de détails.)




## UN NOUVEAU CHAPITRE

Un jour, dans le royaume d'Hyrule, une étrange force amena Link dans le château d'Hyrule, où il trouva la Triforce, symbole du pouvoir des héros, enseignage d'anciens dieux.

"Link... Link... Accepte la quête de la Triforce!"

Une lumière aveuglante l'enveloppa et il disparut en un instant.

Quand Link se réveilla, il était dans une forêt bien étrange qu'il ne connaissait pas. Sommé, il regarda autour de lui ce paysage tout nouveau. Une douce musique parvenait à ses oreilles ainsi que l'écho d'une magnifique voix disant à travers les bois. Link se dirigea vers ces sons agréables et se trouva nez à nez avec une troupe de troubadours. Il fut tout de suite très impressionné par la beauté d'une jeune femme qui dansait en décrivant des courbes élégantes et raffiniées. Quand cette fille remarqua la présence de Link, elle lui sourit.

"Bienvenue en HoloDRAM, le pays Dit, le pays des..." dit-elle avec enthousiasme. "Veux-tu danser avec moi? Ne sois pas timide. C'est plus amusant de danser à deux." Elle lui prit la main et il commença à danser timidement.

Malheureusement, ce moment de bonheur ne dura pas. Le ciel s'assombrit soudainement et le tonnerre commença à rouler dans les cieux magiques, portant avec lui l'écho d'une voix maléfique.

"Je t'ai enfin trouvé, Dit! Tu ne pourras ni t'échapper plus longtemps ni te dérober en dessous! Je suis Orco, Général des Timides! Appareil devant moi, Oracle des Saisons!"

Une gigantesque tornade apparut et enveloppa Dit, l'emportant vers un funeste destin.

"Aide-moi, Link!" cria-t-elle.

Link fut réponsé par la tornade, sa force ne pouvant rivaliser avec la puissance du vent. En un instant baguette, Dit disparut...

C'est alors que des choses étranges jurèrent dans le silence.

Quand Orco kidnappa Dit, l'Oracle des Saisons, le pays d'HoloDRAM fut plongé dans le chaos. Les saisons étaient en désordre, le monde était devenu ténébreux. La vie commençait à s'échapper de cet endroit magnifique.

C'est ainsi qu'Orco accomplit son plan. Il voulait détruire HoloDRAM en semant la discorde et la désintégration. Le monde serait bientôt plongé dans les plus noirs des ténèbres. Link sera-t-il capable de sauver Dit des mains d'Orco le diabolique, le maléfique Général des Timides?

Voici la quête de Link, le Héros de la Triforce.



## Manette ←

### DEPLACEMENT DU PERSONNAGE

Appuyez sur la Manette ← pour vous déplacer dans 8 directions différentes. Vous pouvez également monter ou descendre les escaliers et parfois même en sauter. La Manette ← dirige également le curseur (voir chapitre "Action").



## Boutons A et B

### UTILISER LES OBJETS / PARLER / CONFIRMER LES SÉLECTIONS (BOUTON A SEULEMENT)

Vous pouvez assigner différents effets aux Boutons A et B. Vous pouvez aussi parler aux habitants ou explorer des endroits avec A. Appuyez sur A ou B pour lire la suite d'un long message. Appuyez sur A pour confirmer un choix.

## SELECT

### CONSULTER LA CARTE

Appuyez sur SELECT pour voir la carte de Midland en entier (un éclaircissement les lieux où vous êtes affiché). Vous pouvez consulter le nom des lieux que vous avez visités et votre position actuelle. Appuyez sur SELECT pour voir la carte du donjon où vous vous trouvez.

## START

### CONSULTER LES SOUS-ÉCRANS

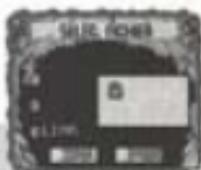
Utilisez les sous-écrans pour attribuer des objets aux Boutons A et B, voir vos objets et pour consulter votre statut de quête. Les trois sous-écrans sont l'Écran de statut de quête, l'Écran d'objets et l'Écran des messages. Appuyez sur SELECT pour passer d'un écran à un autre.

## QUITTER LA PARTIE

Pour quitter votre partie, appuyez sur l'écran de sauvegarde. Choisissez **SALVER** sur l'écran des messages pour accéder à l'écran de sauvegarde (voir chapitre "Sauvegarder et terminer la partie"). Vous pouvez aussi initialiser votre partie en appuyant simultanément sur A, B, START et SELECT.

## ► Choisir un fichier

Appuyez sur **START** pendant l'intro cinématique pour accéder à l'Écran-titre. Appuyez sur **START** à nouveau pour accéder à l'Écran de sélection de langue. Choisissez une langue et appuyez sur **A** pour afficher l'Écran de sélection de fichier. La langue choisie sera appliquée à toute nouvelle partie ou toute partie déjà commencée. Si vous désirez changer la langue à nouveau, appuyez sur **B** dans l'Écran de sélection de fichier. Choisissez un fichier vierge pour commencer une nouvelle partie (voir l'article suivant) et choisissez aussi la vitesse de défilement des messages. La partie reprendra à partir du dernier bâtiment ou donjon visité.



## ► Entrez votre nom

Pour commencer une nouvelle partie, choisissez un fichier vide et appuyez sur **START** ou **A**. Choisissez ensuite **NOUVELLE PARTIE** et appuyez à nouveau sur **A** pour faire apparaître l'Écran de nom. Inscrivez un nom de 5 lettres maximum. Utilisez la Manette ← pour déplacer le curseur et appuyez sur **A** pour valider chaque lettre. Appuyez sur **B** si vous désirez effacer la dernière lettre entrée. Après cela, sélectionnez **OK** pour créer un nouveau fichier.



Après avoir entré votre nom, choisissez ce nouveau fichier pour jouer.

## ► Vitesse de défilement des messages

Après avoir choisi un fichier, vous devez choisir la vitesse de défilement des messages. Elle varie de 1 (LENTE) à 5 (RAPIDE). Vous pouvez modifier la vitesse à n'importe quel moment à partir de l'Écran de sélection de fichier.



L'Écran de sélection de fichier indique également combien de vies vous avez utilisé.

### ► Copie de fichiers

Vous pouvez copier les données d'un fichier vers un autre fichier. Choisissez **COPIER** sur l'écran de sélection de fichier et appuyez sur **START** ou sur **A**. Lorsque l'écran de copie de fichier apparaît, choisissez le fichier à copier, l'emplacement où le copier, appuyez sur **A** et sélectionnez **COPIER** (vous pouvez aussi choisir **QUITTER** à ce moment pour annuler).

Si vous copiez un fichier sur un autre, les données du deuxième fichier seront effacées!



### ► Effacer des fichiers

Pour effacer des fichiers existants, choisissez **EFFACER** sur l'écran de sélection de fichier et appuyez sur **START** ou sur **A**. Sur l'écran suivant, choisissez le fichier à effacer et appuyez sur **A**. Sélectionnez ensuite **EFFACER** pour effacer toutes les données du fichier. Vous pouvez aussi choisir **QUITTER** à ce moment pour annuler. Si vous voulez commencer une nouvelle partie et que les trois fichiers sont occupés, vous devez en effacer un.



Les données effacées ne peuvent **JAMAIS** être récupérées!



## LE SYSTEME LINK

Vous pouvez jouer à **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE DES SAISONS** et **ORACLE DES AGES** comme deux jeux distincts, mais en reliant les deux aventures, vous pourrez les jouer comme une seule quête.

Au fur et à mesure de votre progression, vous apprendrez de nombreux mots de passe (ou secrets), qui pourront servir à lier les deux jeux. Ces secrets forment le système Link.

### ► Commencer une partie en link

Pour jouer ce jeu comme la suite de **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE DES AGES**, choisissez un fichier vide sur l'écran de sélection de fichier, puis choisissez **SECRETS** ou **GAME LINK** (jeu en link).

Lorsque vous débutez une partie en link, vous ne pouvez choisir de fichier occupé.



### ► SECRETS

Après avoir choisi **SECRETS**, entrez le mot de passe obtenu après avoir terminé **ORACLE DES AGES**. Vous pouvez consulter vos secrets dans le **HALL DES SECRETS** du jeu terminé.

### ► GAME LINK (Jeu en link)

Deux Game Boy™ sont nécessaires, ainsi qu'un jeu **ORACLE DES AGES** terminé et un jeu **ORACLE DES SAISONS**. Insérez les jeux dans les consoles et connectez les Game Boy Color à l'aide d'un câble Universal Game Link™. Allumez-les et choisissez **GAME LINK** dans **ORACLE DES SAISONS**. Choisissez ensuite dans la liste des fichiers **ORACLE DES AGES** la partie que vous voulez continuer. Ne débranchez pas le câble avant que le fichier transféré n'apparaisse dans la liste des fichiers, vous risqueriez de perdre des données enregistrées.



N'appuyez sur aucun bouton du Game Boy quand Oracle des Ages y est inséré!

La condition pour jouer en Link est d'avoir terminé **ORACLE DES AGES**.

Il vous faut deux Game Boy Color et un câble Universal Game Link pour connecter vos porties avec le Link.



### Utiliser les secrets

Vous apprendrez de nombreux mots de passe -ou secrets- lorsque vous progresserez dans un jeu en Link. En plus des secrets obtenus en voyageant vers une autre contrée, vous apprendrez des secrets en améliorant des objets, en apportant des anneaux d'une région vers Holodrum ou en emmenant des anneaux vers un autre pays.

## SAUVEGARDER ET TERMINER LA PARTIE

Sauvegardez bien votre partie à partir de l'Écran de sauvegarde avant de quitter la partie! Sélectionnez **SAUVER** sur l'Écran des essences pour accéder à l'Écran de sauvegarde, ou appuyez sur **START** ou **SELECT** en même temps. Les options disponibles sur l'Écran de sauvegarde sont les suivantes:

**CONTINUER** Continuer à jouer sans sauvegarder. Choisissez cette option quand vous ne désirez pas sauvegarder. Pour recommencer à la dernière sauvegarde, éteignez la console et recommencez à partir de l'Écran de sélection de fichier.

**SAUV. ET CONT.** Continuer la partie après avoir sauvegardé votre progression (objets et quarts de cœurs inclus).

**SAUV. ET QUIT** Sauvegarder votre progression (objets et quarts de cœurs inclus) et arrêter la partie. La petite cinématique d'introduction apparaîtra. Vous pourrez continuer la partie à partir du dernier donjon ou de la dernière maison visitée.

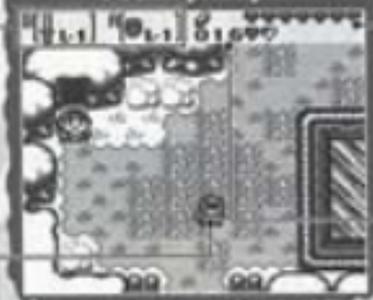
Même si vous n'avez plus de vie (cœurs), vous pouvez toujours sauvegarder votre partie.

## ECRANS DE JEU

### Objets sélectionnés

Les objets sélectionnés sont affichés ici. Appuyez sur B pour utiliser l'objet de gauche et sur A pour l'objet de droite.

### L'Écran principal



### Jauge d'énergie

Votre énergie vitale est représentée par des cœurs. Votre jauge diminue quand vous subissez des dégâts. Quand votre énergie est totalement épuisée, votre partie prend fin.

### Joueur

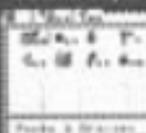
Déplacez Link au long de sa queue.

### Rubis (argent)

Le nombre de Rubis que vous possédez est indiqué ici. Le maximum est 999.

### Les sous-écrans

#### Écran d'objets



Les objets que vous utilisez en appuyant sur A et B sont indiqués ici (c'est également là que vous associez les objets aux boutons A et B). Quand vous trouvez un objet, il sera ajouté ici.

#### Écran de statut de quête



Cet écran indique les objets (comme les Palmes Zora ou les Potions Magiques) qui peuvent être utilisés automatiquement. Il indique aussi les anneaux que vous possédez et que vous portez.

#### Écran des essences

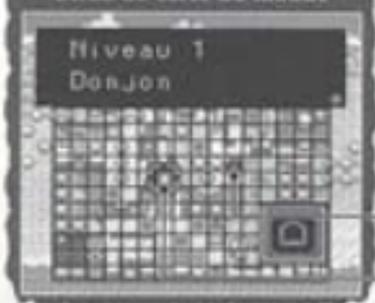


Les Essences de la Nature que vous aurez trouvées seront affichées ici. C'est à partir de cet écran que vous pourrez sauvegarder votre partie et consulter votre nombre de quarts de cœur.

Appuyez sur SELECT

Appuyez sur START sur n'importe quel sous-écran pour revenir à l'Écran principal.

## Écran de carte du monde



Utilisez l'écran de carte du monde pour consulter votre position actuelle, voir la carte du monde ou vérifier une destination.

Cet écran est également utilisé pour le warping.

Position du joueur

Curseur

Les donjons et les noms de lieux ne sont indiqués que si vous les avez visités avant. Déplacez le curseur avec la Manette  $\blacktriangle$  et appuyez sur A pour afficher le nom de l'endroit (appuyez sur B pour masquer le nom). Les icônes ci-dessous s'afficheraient lorsque vous positionneriez votre curseur sur les arbres mystiques, échoppes, donjons et autres endroits importants. Utilisez-les comme référence pour vous aider dans votre quête.

• Appuyez sur SELECT ou sur B pour revenir à l'écran principal.

### DONJONS ET CAVERNES



Cette icône indique les donjons et cavernes ou sont cachés les ESSENCES DE LA NATURE.

### MAISONS ET ÉCHOPPES



Cette icône indique les endroits à forte concentration de population (villages, villes). Ces endroits sont fortement à visiter!

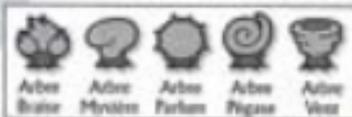
### PORTAILS VERS UNE TERRE LOINTAINE



Cette icône indique un passage vers un monde autre qu'Holodrum. Quel est-ce qui se cache derrière ces portails?

### ARBRES MYSTIQUES

Ces arbres donnent des GRAINES MYSTÈRES et servent de points de passages quand vous utilisez des GRAINES VENT. L'icône change suivant le type de graines produit par l'arbre.



## ACTIONS

### ► Actions de base

#### MARCHER

Appuyez sur la Manette  $\blacktriangle$  pour marcher dans l'une des huit directions.

#### BALKER / CHERCHER

Approchez-vous d'un personnage et appuyez sur A pour lui parler. Procédez de même pour lire les pancartes et examiner les endroits étranges.

#### OUVRIR LES COFFRES

Tenez-vous devant un coffre et appuyez sur A pour l'ouvrir.

#### POUSSER

Tenez-vous devant un objet lourd comme un roc ou une statue et dirigez la Manette  $\blacktriangle$  dans la direction vers laquelle vous souhaitez déplacer l'objet. Essayez avec plein d'objets différents.

#### SAUTER VERS LE BAS

Il est possible de sauter des rebords et autres considés, tant qu'il n'y a pas d'obstacle. Dirigez la Manette  $\blacktriangle$  dans la direction où vous souhaitez sauter.

#### MONTÉ ET DESCENDRE

Appuyez sur  $\blacktriangle$  ou  $\blacktriangledown$  pour monter ou descendre les escaliers ou les lianes glissantes.

### ► Utiliser des objets

Lorsque vous devez presser un bouton pour utiliser un objet, le bouton en question est celui auquel vous avez associé l'objet (Bouton A ou B). Certaines actions ne peuvent pas être accomplies dans certaines conditions.

#### COUP D'ÉPÉE

Appuyez sur le bouton pour mettre un coup d'épée. Si vous maintenez le bouton enfoncé, vous pourrez vous déplacer l'épée sortie en faisant face à la même direction. Chargez la puissance dans votre épée en gardant le bouton enfoncé. Après quelques secondes, relâchez le bouton pour déclencher une attaque cyclone. Cette attaque spéciale inflige plus de dégâts.



**DÉFENSE AU BOUCLEUR**

Appuyez sur le bouton pour lever votre bouclier afin de bloquer les attaques ennemies. Selon le bouton que vous utilisez, vous pourrez ou ne pourrez pas bloquer certaines attaques.

**PLUME DE ROC /  
CAPE ROC : SAUT**

Appuyez sur le bouton pour sauter par-dessus un gouffre ou pour esquiver une attaque ennemie. Si vous sautez en utilisant les **GRAINES PEGASE**, vous sauterez beaucoup plus loin que prévu.

**BRACELET DE FORCE :  
SOULEVER ET LANCER**

Faites face à un objet (souffle d'herbe ou jarre) et maintenez le bouton enfoncé. Appuyez sur la Manette  $\blacktriangle$  dans la direction opposée à celle à laquelle vous faites face pour soulever l'objet. Appuyez sur la Manette  $\blacktriangle$  dans la direction vers laquelle vous souhaitez lancer l'objet et pressez le bouton une deuxième fois. Vous pouvez blesser les ennemis en faisant cela.

**GRAINES PEGASE : COURSE**

Diriger Link avec la Manette  $\blacktriangle$  dans l'une des huit directions différentes tant que dure l'effet des **GRAINES PEGASE**.

**BALMES ZORA : NAGER ET PLONGER**

Appuyez sur la Manette  $\blacktriangle$  pour nager et sur B pour plonger. En appuyant sur A de façon répétée, vous nagez plus vite.



## OBJETS ET ANNEAUX

**Objets sélectionnés**

Appuyez sur A ou B pour sélectionner un objet et l'utiliser. Au début de votre quête, vous ne possédez pas d'objet. Votre inventaire se remplit au fur et à mesure de votre progression.

Les objets sélectionnés peuvent être changés sur le sous-écran. Utilisez la Manette  $\blacktriangle$  pour déplacer le curseur sur un objet. Appuyez sur A ou B pour assigner cet objet aux boutons A ou B. Certains objets, comme le **LANCE-GRAINES**, ne peuvent être utilisés qu'un nombre de fois limité, indiqué près de l'objet. Il existe différents niveaux de puissance pour une épée et un bouclier etc., indiqué près de l'objet.

**ÉPÉE**

C'est votre arme principale. Utilisez-la pour attaquer vos ennemis et couper l'herbe. On dit qu'une épée très puissante et une épée spéciale sont cachées quelque part.

**ÉCU**

Servez-vous-en pour vous défendre contre les attaques ennemies. Certains ennemis ne peuvent être battus qu'avec un bouclier. Quand vous aurez trouvé un bouclier plus puissant, vous pourrez vous défendre contre plus d'attaques.

**SCÉPTRE DES SAISONS**

Il faudra obtenir tous les pouvoirs des saisons pour utiliser ce sceptre et invoquer une saison. Placez-vous sur une souche et agitez le sceptre pour changer de saison.

**ROCHE À GRAINES**

Cet objet sert à transporter vos Graines Mystiques. Associez l'objet à A ou B pour utiliser les graines.

**BOOMERANG**

Le Boomerang revient dans votre main lorsque vous le lancez. Il sert également à récupérer Rubis, courtes, etc. à distance. Pratique!

**BRACELET DE FORCE**

Ce bracelet augmente votre force et vous permet de soulever des blocs de roche, des jarres de terre et des souffles d'herbe, et de les lancer.

**PLUME ROC**

Cette plume rend votre corps plus léger et vous permet de faire de grands sauts par-dessus le vide et les attaques ennemies.

**LANCE-GRAINES**

Utilisez cette arme pour lancer vos Graines Mystiques à distance. Tirez différentes graines produira différents effets. Si vous n'avez pas de graines, vous ne pouvez pas tirer.

**MAGNETO-GANTS**

Ces gants peuvent attirer des objets en métal ou les repousser. Ils peuvent certainement servir à autre chose.

**PELLE**

Elle sert à creuser des trous ou à déblayer la neige. En creusant, vous pouvez trouver des trésors, alors creusez!

**BOMBES**

Les bombes peuvent endormir des ennemis ou ouvrir des brèches dans les murs fissurés. Appuyez sur le bouton pour tenir une bombe et appuyez à nouveau en donnant une direction à la Manette  $\blacktriangle$  pour la lancer.

**FLÛTE**

Jouez de la flûte pour appeler un ami à la rescousse. Cependant, s'il est trop loin, il se peut qu'il ne vienne pas.

**Graines Mystiques**

Un écran pour la sélection des Graines Mystiques apparaîtra chaque fois que vous assignerez la Poche à Graines ou le Lance-Graines à un bouton.

**GRAINES BRAISÉES**

Des flammes s'échappent de ces graines étranges lorsqu'elles sont ouvertes. Utilisez-les quand vous voulez allumer un feu.

**GRAINES MYSTÈRES**

On ne sait jamais ce qu'elles recèlent. On dit que placer une Graine Mystère sur un objet particulier vous donnera des indices sur la suite de votre quête.

**GRAINES PARFUM**

Ces graines dégagent une odeur qui distrait certains monstres et ennemis. Cependant, tous ne seront pas affectés.

**GRAINE PEGASE**

Écrivez une Graine Pégase sur vous pour vous déplacer plus vite. Si vous en lancez une sur un ennemi, il sera paralysé!

**GRAINES VENT**

Ces graines produisent des mini-tornades quand elles sont ouvertes. Ces tornades vous transportent à n'importe quel Arbre Mystique que vous avez trouvé. Si vous tirez une de ces graines sur un ennemi, il sera projeté loin, très loin.

**Le Sceptre et les Esprits des Saisons**

Le Sceptre des Saisons renferme une partie du pouvoir de l'Oracle des Saisons. Vous pourrez contrôler les pouvoirs des Saisons en recevant une bénédiction par les Esprit des Saisons qui vivent quelque part en HoloDrum. Vous devez toujours vous placer sur une souche pour utiliser les pouvoirs du Sceptre.

**PRINTEMPS**

C'est la saison où la neige fond et les fleurs apparaissent. Les bourgeons sont parfois aussi durs que la pierre avant leur éclosion.

**ÉTÉ**

En été, les lacs sont asséchés sous le soleil brûlant. Quelques plantes, comme les liliacs, poussent très bien en cette saison.

**AUTOMNE**

En cette saison, les feuilles mortes tombent sur le sol. Vous pouvez même trouver des champignons dans comme pierre le reste de l'année.

**HIVER**

Il neige en hiver, et beaucoup. Les lacs et les rivières sont gelés. En hiver certains arbres n'ont plus de feuilles.

**Autres objets**

Les objets ci-dessous sont différents des objets à assigner. Vous les utiliserez automatiquement dès que vous en aurez besoin.

**BAÏNETS DE ZORA**

Elles vous servent à nager. Utilisez la Manette  $\blacktriangle$  pour vous déplacer et le bouton  $\text{B}$  pour plonger. Appuyez rapidement sur  $\text{A}$  pour nager plus vite.

**POTION MAGIQUE**

Si vous possédez une Potion Magique quand votre niveau d'énergie atteint zéro, vous récupérez toute votre vie. Ces potions sont à usage unique et vous ne pouvez en porter qu'une à la fois.

## ROYAUX



Les bijoux sont d'anciens trésors. On raconte que quelque chose se passera quand ces quatre bijoux seront réunis.

## COCOTEDIX



Cet ouvrage contient toutes les informations sur les cocotes. Il paraît qu'un biologiste qui vit dans le village en a un...

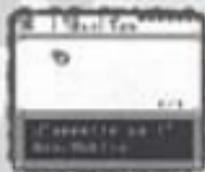
### ▶ Anneaux

Les anneaux fabriqués à partir de Graines Mystiques possèdent des pouvoirs spéciaux aux effets divers et variés. On peut les trouver partout, mais certains sont extrêmement rares.



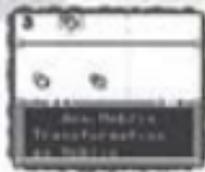
### ▶ Evaluation d'anneaux

Lorsque vous trouvez un anneau, vous ne connaissez pas sa nature avant de l'avoir porté chez Visu, le joaillier, qui pourra l'évaluer. Un anneau doit être évalué avant de pouvoir être porté.



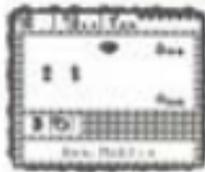
### ▶ Boîte à Anneaux

Les anneaux se transportent dans une Boîte à Anneaux. Pour mettre des anneaux dans une boîte, allez parler à Visu et choisissez LISTE pour voir la liste de tous vos anneaux. Choisissez l'anneau que vous désirez mettre dans la boîte et appuyez sur A.



### ▶ Porter des anneaux

Les pouvoirs d'un anneau ne fonctionnent que quand l'anneau est porté. Choisissez l'anneau à porter sur l'Écran de statut de quête.



## DONJONS

Dans les donjons de Holo drum, vous rencontrerez de puissants monstres et des pièges compliqués qui rendront votre quête plus ardue. Soyez extrêmement attentif dans les donjons! Vous devrez en explorer beaucoup pour trouver toutes les Essences de la Nature.

Dans les donjons, votre indicateur de Rubis devient un indicateur de clé qui affiche votre nombre de clés.



### COFFRES AU TRÉSOR



Vous trouverez de nombreux coffres incluant des Rubis, des objets, des quarts de cœur et bien d'autres choses. Certains sont faciles à trouver, mais d'autres sont la récompense de puzzles et d'énigmes difficiles à résoudre.

### ▶ Objets de donjons

Les objets listés ci-dessous ne peuvent être utilisés que dans le donjon où vous les avez trouvés. Vous pouvez consulter les objets de donjon découverts sur l'écran de carte du donjon.

#### CARTE DU DONJON



Cette carte indique la disposition des salles du donjon. Les salles noires sont celles que vous n'avez pas encore visitées.

#### BOUSSOLE



Cet objet vous indique où sont cachés les coffres et où se cache le boss du donjon. Vous entendrez également un petit bruit quand vous pénétrez dans une pièce avec un coffre fermé.

#### CLÉS ET CLÉS DE BOSS



La clé du boss sera absolument nécessaire pour pénétrer dans son antre. Les autres clés sont à usage unique et servent à ouvrir des portes verrouillées ou des blocs.

### ▶ Consulter la carte du donjon

La carte du donjon apparaît quand vous ouvrez l'Écran de carte dans un donjon. Les pièces éclairées sont celles déjà explorées. La carte affiche les contours de tout le donjon, les objets de donjon et votre position actuelle.

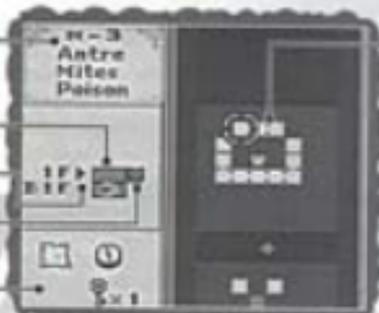
Nom du donjon  
et niveau

Votre étage actuel

Flèche

Salle du boss

Objets de donjon



Plan



La carte du donjon  
indique la disposition des  
salles de donjon.

La salle du boss et les  
coffres n'apparaissent que si vous  
possédez la boussole.

Salles éclairées

Ce sont les salles visitées.

Votre position



Salle du boss

Coffres

Indique les salles possédant un  
coffre que vous n'avez pas ouvert.

Salles sombres

Ce sont les salles inexplorées.

Flèche

Indique s'il y a plusieurs niveaux.

## Essences de la Nature

Huit Essences de la Nature possédant des pouvoirs spéciaux sont dispersées à travers Holodrum. Il y a une essence dans chaque donjon. Utilisez votre puissance, votre sagesse et votre courage pour toutes les retrouver.

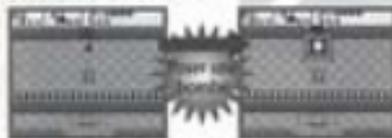


La récupération des huit Essences de la Nature déclenchera  
un événement important.

## Trucs pour les donjons

### MURS FISSURÉS

Utilisez des bombes pour ouvrir un passage dans les murs fissurés. Certains murs ne sont pas fissurés et peuvent néanmoins être démolis avec des bombes.



### FOSSES

Si vous tombez dans le vide, vous perdrez de l'énergie et vous réapparaîtrez à l'entrée de la salle. Certaines fosses ne sont pas sans fond. Vous vous retrouverez parfois à l'étage inférieur en tombant dans une fosse.



Il existe beaucoup d'autres trucs dans les donjons. Si vous voyez quelque chose de suspect, essayez tout ce que vous pouvez!

## CŒURS ET ENERGIE VITALE

### Jauge d'énergie vitale

Si votre jauge d'énergie baisse, vous pouvez la régénérer en ramassant des cœurs. Vous pouvez en acheter en boutique, en trouver en tuant un ennemi, en creusant, en cassant un pot, etc. Si vous attrapez une petite lie, elle vous remplira six cœurs. Les Grandes fées dans les fontaines féeriques vous guériront entièrement.

### CŒURS ET QUARTS DE CŒUR

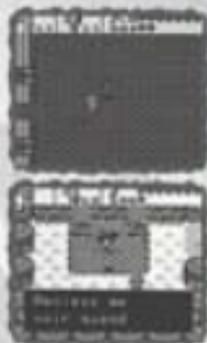
Vous débutez l'aventure avec trois cœurs. Pour augmenter votre niveau d'énergie maximal, vous devez trouver des quarts de cœurs, qui, assemblés, formeront un nouveau cœur qui s'ajoutera à votre jauge.



Quart de cœur



Cœur



### Potions magiques

Si vous possédez une potion magique, votre niveau de vie sera complètement régénéré s'il tombe à zéro.

Ces objets précieux sont à usage unique et transportables un par un.

Il paraît qu'une sorcière en fabriquerait et en vendrait quelque part.



## COMPAGNONS D'AVENTURE

Vous rencontrerez plusieurs amis dans vos voyages. Chacun possède des capacités spéciales qui vous aideront dans votre quête.

### RICKY

Il vous transportera dans sa poche en sautant partout. Son poing est dévastateur.



### DIMITRI

Son truc à lui, c'est la natation. Il nage partout et peut même remonter les cascades. Vous pouvez utiliser le bracelet de force pour attirer Dimitri.



### MOOSH

Il peut voler avec vous sur son dos. Il peut aussi heurter le sol avec force, endommageant les ennemis proches.



Jouez de la flûte quand vous avez besoin de l'aide de l'un de ces amis. Il arrivera aussi vite que possible, sauf s'il ne peut vous entendre.

**Vous ne pourrez obtenir qu'une seule flûte. Celle que vous obtiendrez dépendra de la façon dont se déroule votre aventure.**

**Vous rencontrez vos amis à nouveau si vous finissez ORACLE DES SAISONS et utilisez le mot de passe pour continuer votre quête dans ORACLE DES AGES.**

**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 dans 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 d'achat rempli à :

**S.A.V. NINTENDO FRANCE**  
21 des Bethunes, Cité Artisanale de la Mare 2  
24, Rue du Fief  
95010 St-Ouen l'Aumône  
Tel: 08 92 68 77 55 (2,21 TTC/16,337 EURO 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 au 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'applique 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 sient à la charge de Nintendo France uniquement pour les produits sous garantie.

Pour toute information sur Nintendo<sup>64</sup>, 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](http://www.nintendo.fr)

**POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU  
CONTACTEZ NOTRE CENTRE D'APPEL**

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 92 68 77 55\*

Ou par Minitel au 3615 NINTENDO\*

Ou écrivez à Nintendo France

Service Consommateurs - 1, Rue de la Croix des Maheux  
95031 Cergy Pontoise CEDEX.

\* 2,21 TTC/16,337 EURO par minute

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

**GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS**

Nintendo Benelux B.V. ("NINTENDO") en tant que principal (distributeur pour le Bénélux) garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que ce produit Nintendo ("produit") 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, Nintendo Benelux B.V. soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, le produit. En cas de 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 le produit à votre revendeur Nintendo, ou bien de l'expédier en recommandé et port payé, accompagné 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 produits retournés 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 réparés soit remplacés 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 du produit ne sera effectué qu'après réception du montant concerné sur notre compte bancaire.

Cette garantie ne jouira pas si le produit a été endommagé par négligence, accident, usage abusif ou s'il a été modifié 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 l'éviter ce genre de mésaventure il n'y a qu'une chose à faire: appelle le Nintendo Helpdesk!

**Belgique:**  
**0900-10800** (18 BEF/0,45 Euro par 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.



Koppel je spellen, bewaar je geheimen!	76
Een nieuw hoofdstuk	77
De basisbediening	78
Om te beginnen	79
Het koppelsysteem	81
Het spel zaven en eindigen	82
De spelschermen	83
Bewegingen	85
Voorwerpen & ringen	86
Kerfers	91
Harten en levensenergie	94
Help van vrienden	95

**THE LEGEND OF ZELDA™: ORACLE OF SEASONS™** en **THE LEGEND OF ZELDA™: ORACLE OF AGES™** vormen samen een tweeledig avontuur. Het koppelsysteem verbindt de beide spellen met elkaar. Bewaar je spelzavente op een veilige plaats na het uitspelen van het spel. We raden aan om het bestand met de spelgegevens van net vóór het eindgewicht niet te wissen of te overschrijven.

## KOPPEL JE SPELLEN, BEWAAR JE GEHEIMEN!

Na het uitspelen van **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS**, ontvang je een **SECRET PUSSETOED** (geheim wachtwoord). Hiermee is het mogelijk om je avontuur voort te zetten in het land **Lobeyna**. Schrijf het wachtwoord hieronder op, en gebruik het in de spelzavente van **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES** om je avontuur te vervolgen in een compleet nieuw spel!

Tijdens het spelen zul je mogelijkheden ontdekken om voorwerpen van het ene spel naar het andere te verplaatsen. Daarnaast leer je om voorwerpen krachtiger te maken, en je krijgt zelfs toegang tot geheel nieuwe voorwerpen! Lees het hoofdstuk „Het koppelsysteem“ voor details over het koppelen!




Op een dag voerde een onbekende stem Link naar het kasteel van Hyrule. Diep weggesloopt in het kasteel vond Link de legendarische Triforce, glinsterend in het kaarslicht.

„Link... Link... Aanvaard de beproeving van de Triforce!”

Floetseling werd Link omgeven door een verblijdend licht. Het volgende moment was hij verdwenen.

Link ontwaakte in een bos dat hem onbekend was. Verward keek hij om zich heen. Flarden muziek en vrolijke stemmen kwamen aansluitend op de wind. Link volgde de geluiden naar een groep rondlopende antares. Hij werd meteen gegrepen door de schoonheid van een jonge vrouw, die in haar midden dansde. Toen de vrouw Link in het oog kreeg moest ze lachen en wenkte ze hem.

„Welkom in Holodrum, ik ben Din, de danseres”, zei ze vrolijk. „Wil jij met me dansen? Kom, niet zo verlegen. Het is leuker om samen te dansen.” Ze pakte hem bij de hand en schoorvoetend begon Link te dansen.

Die mooie moment mocht echter niet lang duren. Duistere wolven verschenen aan de hemel, en na een luide donderklap werd Link een doodsweerde stem.

„Ik heb je gevonden. Dief je kust me niet zachtjes door je voor te doen als een danseres. Ik ben Onox, Heerser der Duiters! Toon je waar gaat, Oracle of Seasons!”

Vanuit de hemel landde een tornado op aarde, welke zich dreigend in Din's richting beweele. „Help me Link!” riep ze.

Link worstelde met de tornado, maar kon niet voorkomen dat Din er door werd opgedrukt...

Vanaf toen gebeurden er wereld in het land onbeschrijfde dingen.

Toen Onox het Oracle of Seasons meeneemde vanuit Holodrum, verloor de retroent in chaos. Het leven verdween langzaam uit de gande en alle levende dingen begonnen te verdorren.

Alles begon Onox met het veroveren met zijn duiters plannen. Hij wilde al het leven van het land ontzinken, om het vernietige duiters over de wereld te brengen. Zal Link erin slagen om Din te redden uit de klauwen van de Heerser der Duiters?

Het is een niet te onderschatten taak die Link moet zien te volbrengen.





#### ➔ Vierpuntsdrukoets

##### DE SPILLEGGER VERPLAATSEN

Druk op de ➔ vierpuntsdrukoets om in acht verschillende richtingen te bewegen. Je kunt ook omhoog en omlaag klimmen langs ladder, en op sommige plaatsen kun je naar beneden springen. Je gebruikt de ➔ vierpuntsdrukoets stevens om de cursor te bewegen. (De hoofttekst „bewegingen“)

#### SELECT

##### BEKIK HET KAARTSCHERM

Druk op SELECT om een plattegrond van Heletoorn te bekijken te zien. (Hierop zijn alleen de plaatsen aangegeven die je noch bezoekt.) In het kaartscherm worden de namen van de verschillende plaatsen weergegeven, en kun je zien waar Link zich bevindt. Druk op SELECT in een linker om een plattegrond van die linker te laten verschijnen.

#### DE SPEL EINDIGEN

Wanneer je wilt stoppen met spelen, moet je eerst het bevestigingsscherm openen. Kies in dit scherm voor SAVE om het save-scherm te openen. (De hoofttekst „Het spel beëindigen en terugzetten.“) Je kunt het spel ook opnieuw beginnen (zonder te sparen) door tegelijk op de A-knop, de B-knop, START en SELECT te drukken.

#### A- en B-knop

##### VOORWERPEN GEBRUIKEN, PLATEN, KEUZES BEVESTIGEN (ALLEEN MET DE A-KNOP)

Je kunt verschillende voorwerpen toewijzen aan de A- en de B-knop. Je kunt ook op de A-knop drukken om met personen te praten of om verboden plaatsen te ontgrendelen. Druk op de A- of B-knop om het volgende deel van een lange boodschap te lezen. Gebruik de A-knop nog om knopen te bewegen in menu's.

#### START

##### BEKIK DE SUBSCHERMEN

Gebruik de subschermen om je voorwerpen en status te bekijken. Je kunt er ook voorwerpen toewijzen aan de A- of B-knop. Er zijn drie subschermen: het voorwerpscherm, het statusscherm en het bevestigingsscherm. Druk op SELECT om tussen de verschillende subschermen te wisselen.

#### ➔ PICK A FILE (Kies een bestand)

Druk tijdens het introflitpje op START om het titelscherm te openen. Druk in dit scherm wederom op START om het taalkeuzescherm te openen. Selecteer een taal, en druk op de A-knop om het bestandskeuzescherm te openen. (Wanneer je een taal hebt gekozen, geldt deze voor ieder nieuw of eerder begonnen spel. Indien je de taal wilt veranderen, moet je in het bestandskeuzescherm op de B-knop drukken om terug te gaan naar het taalkeuzescherm.) Kies een leeg bestand om een nieuw spel te beginnen (zie volgende paragraaf). Wanneer je met een eerder begonnen spel wilt verder spelen, kies je simpelweg het betreffende bestand. Bepaal hierna de snelheid waarmee teksten in beeld moeten verschijnen. Het spel verplaatst je vervolgens naar het laatste gebouw dat je bezocht voordat je het spel de laatste keer savede.



#### ➔ Voer je naam in

Om een nieuw spel te beginnen moet je een leeg bestand kiezen. Bevestig je keuze door op START of de A-knop te drukken. Kies dan voor NEW GAME en druk nogmaals op de A-knop om het Name Entry-scherm te openen. Voer een naam in van maximaal vijf letters. Hiervoor gebruik je de ➔ vierpuntsdrukoets om letters te selecteren en de A-knop om letters te bevestigen. Druk op de B-knop wanneer je de laatste letter wilt wissen. Wanneer je naam naar wens is ingevoerd, kies je voor OK om een nieuw bestand te creëren.



**Na het invoeren van je naam, kies je het nieuwe bestand om het spel te beginnen.**

#### ➔ MESSAGE SPEED (tekstsnelheid)

Na het kiezen van een bestand, moet je de snelheid bepalen waarmee teksten in beeld verschijnen. Stel deze in tussen 1 (langzaam) en 5 (snel). Je kunt op ieder moment de tekstsnelheid veranderen in het bestandskeuzescherm.

**In het bestandskeuzescherm wordt ook aangegeven hoeveel keer je een leven hebt verloren.**



### Bestanden kopiëren

Je kunt de gegevens in een bestand kopiëren naar een ander bestand. Om dit te doen selecteer je eerst COPY in het bestandskeuzeschermb. Bevestig je keuze door op START of de A-knop te drukken.

In het volgende scherm moet je het bestand kiezen dat je wilt kopiëren. Bevestig je keuze weer met de A-knop en kies waar je het bestand naartoe wilt kopiëren. Kies dan nogmaals voor COPY of kies voor QUIT (stoppen) wanneer je het bestand toch liever niet wilt kopiëren.

Wanneer je een bestand kopieert naar een bestand waarin reeds gegevens zijn opgeslagen, gaan deze gegevens verloren!



### Bestanden wissen

Om een bestand te wissen, kies je eerst voor ERASE (wissen) in het bestandskeuzeschermb. Druk dan op START of de A-knop. In het volgende scherm kies je het bestand dat je wilt wissen, bevestig deze keuze met de A-knop. Kies dan voor ERASE om alle gegevens in dit bestand te wissen. Wanneer je het bestand toch liever niet wilt wissen, kun je ook voor QUIT (stoppen) kiezen. Het wissen van een bestand is noodzakelijk wanneer je een nieuw spel wilt beginnen terwijl alle drie bestanden in gebruik zijn.



De gegevens in bestanden die zijn gewist of waar een ander bestand naartoe is gekopieerd, kunnen op geen enkele wijze worden teruggehaald!



## HET KOPPELSYSTEEM

Je kunt **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS** en **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES** spelen als twee op zichzelf staande avonturen. Door ze te koppelen, ontstaat echter een nog groter en veelzijdiger spel.

Tijdens je avonturen in elk van de twee spellen, leer je vele wachtwoorden of Secrets die je kunt gebruiken in het andere spel. Deze Secrets zorgen voor een unieke koppeling tussen beide games.

### Verbind je avonturen

Om aan dit spel te beginnen als het vervolg op **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES**, moet je een leeg bestand kiezen in het bestandskeuzeschermb. Kies dan voor SECRETS (geheimen) of GAME LINK (koppelen).

*Je kan geen bestandsnaam kiezen wanneer je een Linked Game start.*



### SECRETS (geheimen)

Wanneer je voor SECRETS hebt gekozen, moet je het geheime wachtwoord invoeren dat je ontving na het uitspelen van **ORACLE OF AGES**. Je kunt dit wachtwoord terugvinden in de HALL OF SECRETS van het voltooide spel.

### GAME LINK (koppelen)

Steek een nieuwe spelcassette van **ORACLE OF SEASONS** en een uitgespeelde versie van **ORACLE OF AGES** in twee Game Boy™ Color-spelsystemen, en koppel de twee systemen met een Universal Game Link™-snoer. Zet dan beide systemen aan (ON), en kies in **ORACLE OF SEASONS** voor GAME LINK. Selecteer het bestand waarmee je verder wilt spelen in de lijst met bestanden van **ORACLE OF AGES**. Houdt de koppeling in stand tot het bestand uit **ORACLE OF AGES** in de bestandenlijst verschijnt. Wanneer je het snoer voortijdig loskoppelt, kunnen opgeslagen spelgegevens verloren gaan.



Druk niet op de knoppen van de Game Boy Color waarin Oracle of Ages is gespeeld!

Om de spellen op deze manier te kunnen koppelen, moet je **ORACS of ACAS** hebben afgespeeld.

Je moet beschikken over twee Game Boy Color-spelsystemen en een Universal Game Link-snoer om de **GAME LINK**-functie te kunnen gebruiken.

### Geheimen gebruiken

Wanneer je een gekoppeld spel speelt, zul je vele wachtwoorden en Secrets op je weg vinden. Naast de mogelijkheid om naar een ander land te reizen, leer je ook geheime manieren om de kracht van je voorwerpen te vergroten en om ringen van het ene naar het andere land te vervoeren.

## HET SPEL SAVEN EN EINDIGEN

Wanneer je wilt stoppen met spelen, moet je niet vergeten om je spel te **save**n, om te voorkomen dat je voorwerpen of Pieces of Heart verliest. Kies in het **bronnienscherm** voor **SAVE** om het **save-scher**m te openen, of druk tegelijk op **START** en **SELECT**. In het **save-scher**m kan je kiezen uit de volgende opties:

**CONTINUE** Vervolg je spel zonder te **save**n. Kies deze optie wanneer je bewust niet wilt **save**n. Wanneer je verder wilt spelen vanaf de laatste keer dat je **save**de, zet je simpelweg de Game Boy Color uit, en begin je opnieuw in het **bestandskeuzescher**m.

**SAVE & CONT.** **Save** je spel, inclusief alle voorwerpen en Pieces of Heart en speel meteen verder.

**SAVE & QUIT** **Save** je spel, inclusief alle voorwerpen en Pieces of Heart en stop met spelen. (Het introfilmsje verschijnt.) Wanneer je een volgende keer verder wilt spelen, begin je in het laatste gebouw dat je bezocht.

**Ook wanneer je al je levensenergie (hartjes) hebt verloren, kun je je spel nog save**n.

## DE SPELSCHERMEN

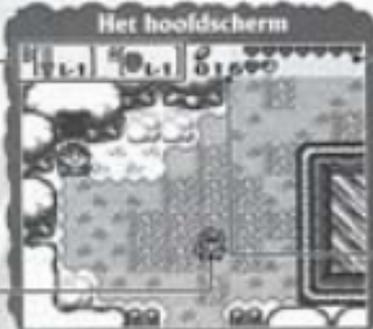
### Geselecteerde voorwerpen

De twee voorwerpen die je hebt geselecteerd worden hier weergegeven. Druk op de B-knop om het voorwerp te gebruiken dat links wordt weergegeven, druk op de A-knop om het voorwerp aan de rechterkant te gebruiken.

### Speler

Leesh Link door zijn voorwerp.

### Het hoofdscher



### Levensenergiemeter

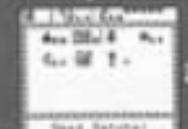
Je levensenergie wordt weergegeven door hartjes. Je energie neemt af wanneer je jezelf verwondt. Wanneer al je levensenergie is verbleven, is je spel voorbij.

### Rupies (geld)

Het aantal Rupies dat je bezit wordt hier aangegeven. Je kunt maximaal 999 Rupies bij je dragen.

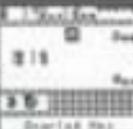
### De subschermen

#### Voorwerpenscher



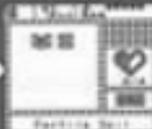
Voorwerpen die je kunt gebruiken door op de A- of B-knop te drukken worden hier weergegeven. Wanneer je een dergelijk voorwerp vindt, verschijnt deze automatisch in dit scherm. Je kunt hier ook voorwerpen toevoegen aan de A- en B-knop.

#### Statusscher



In dit scherm verschijnen voorwerpen die je automatisch gebruikt, zoals Zora's Flipper en Magic Potions. In dit scherm kan je ook bepalen welke ring je draagt.

#### Bronnienscherm

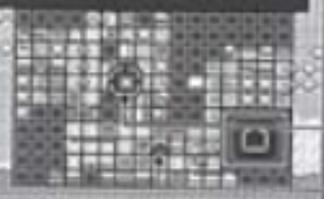


De Essences of Nature die je verzameld, worden weergegeven in dit scherm. Je kunt in dit scherm ook kijken hoeveel Pieces of Heart je bezit. Tweedste kun je hier voor **SAVE** kiezen om je spel op te slaan.

Druk op **START** in een subscher

## Plattegrondschem

Level 1  
Gnarled Root



Cursor

Positie van de speler

Gebruik het plattegrondschem voor een overzicht van de hele spelwereld. Handig om te bepalen waar je je bevindt en waar je naartoe moet.

Dit scherm wordt ook gebruikt bij het warpen.

Locaties van kerkers en plaatsnamen worden alleen getoond wanneer je deze plaatsen al hebt bezocht. Gebruik de vierpuntsdrukttoets om de cursor te bewegen, en druk op de A-knop om de naam van een plaats of kerker te kunnen lezen. (Druk op de B-knop om deze naam weer te laten verdwijnen.) De hieronder weergegeven iconen verschijnen wanneer je de cursor op een boom, winkel, kerker of andere belangrijke plaats laat rusten. Gebruik ze als herkenningspunten om je route te bepalen.

• Druk op SELECT of de B-knop om terug te gaan naar het hoofdscherm.

### KERKERS & GROTTEN



Dit icoon wijst op een kerker of grot waar een ESSENCES OF NATURE is verborgen.

### BIJZEN EN WINKELS



Dit icoon verschijnt in dorpen, steden of andere plaatsen waar veel mensen wonen. Deze mensen kunnen je vaak verder helpen.

### PORTALEN NAAR EEN ANDERE WERELD



Deze iconen duiden op portalen naar een wereld buiten Hologram. Wat ligt er achter deze portalen verscholen?

### MYSTIEKE BOOMEN

Aan deze bomen groeien de MYSTICAL SEEDS (mystieke zaden) die functioneren als warp-punten wanneer je GALE SEEDS (stormzaden) gebruikt. Het icoon dat verschijnt is afhankelijk van het soort zaden dat de boom voortbrengt.



Endler Boom   Mystery Boom   Scare Boom   Pegasus Boom   Gale Boom

## BEWEGINGEN

### ► Basisbewegingen

#### IOPEN

Gebruik de vierpuntsdrukttoets om in acht verschillende richtingen te lopen.

#### PRATEN / ZOEKEN

Loop naar een personage toe en druk op de A-knop om hiernaar te praten. Op dezelfde manier kun je bonjes lezen en verdachte locaties onderzoeken.

#### KISTEN OPENEN

Druk op de A-knop terwijl je voor een schatkist staat om deze te openen en de schat eruit te tillen.

Je hebt geen voorwerpen nodig om onderstaande zes basisbewegingen uit te voeren.

#### VOORWERPEN VERSCHUIVEN

Richt je naar een object, zoals een roestblok of een standbeeld, en beweeg de vierpuntsdrukttoets in de richting waarin je dit object wilt verschuiven. Probeer dit bij ieder verdacht object dat je tegenkomt.

#### OMSLAAG SPRINGEN

Het is mogelijk om van platformen te springen, zowel binnen als buiten kerken, zolang je pad maar niet wordt verpest door een opstaande rand of ander obstakel. Beweeg de vierpuntsdrukttoets simpelweg in de richting waarin je wilt springen.

#### KLIJF OMHOOG OF OMLAAG

Druk  $\uparrow$  of  $\downarrow$  om langs een ladder of klimplant te klimmen.

### ► Voorwerpen gebruiken

Wanneer een beschrijving meldt dat je op een knop moet drukken, wordt hiermee de knop (A of B) bedoeld waaraan je het voorwerp hebt toegewezen in het voorwerpenscherm. Een aantal bewegingen kunnen in sommige omstandigheden niet worden uitgevoerd.

#### SWORD ATTACK

Druk op de knop om met je zwaard te zwaaien. Zolang je de knop houdt ingedrukt, houdt je je zwaard vooruitgestoken, en kun je bewegen zonder een andere kant op te kijken. Op deze manier wordt je zwaard ook opgeladen. Wanneer je zwaard volledig is opgeladen, kun je een krachtige Spin Attack uitvoeren door de knop los te laten. Deze speciale aanvalstechniek brengt vijanden meer schade toe dan een gewone zwaai.



**SHIELD: VERDEDIGEN**

Druk op de knop om je schild te heffen tegen vijandelijke aanvallen. Het soon aanvallen dat je kunt blokkeren, is afhankelijk van het type schild dat je gebruikt.

**POWER BRACELET: TILLEN EN GOOIEN**

Ga bij een bose of porje staan en houd de knop ingedrukt. Druk dan op de vierpuntsdruktuut in tegengestelde richting om het voorwerp op te tillen. Druk vervolgens op de vierpuntsdruktuut in de richting waarin je het voorwerp wilt gooien, en druk nogmaals op de knop. Je kunt de meeste vijanden schade toebrengen door ze met voorwerpen te bekogelen.

**ROC'S FEATHER / ROC'S CAPE: SPRINGEN**

Druk op de knop om over gaten te springen of om de aanval van een vijand te ontwijken. Wanneer je springt terwijl je een PEGASUS SEED gebruikt, kun je veel verder springen dan gebruikelijk.

**PEGASUS SEEDS: RENNEN**

Gebruik de vierpuntsdruktuut om in acht verschillende richtingen te rennen. Je blijft rennen zolang het PEGASUS SEED in uitgewerkt.

**ZORAS FLIPPERS: ZWEMMEN EN DUIKEN**

Gebruik de vierpuntsdruktuut om te zwemmen, druk op de B-knop om te duiken. Door snel achter elkaar op de A-knop te drukken, zweem je sneller dan gebruikelijk.



## VOORWERPEN & RINGEN

**Voorwerpen gebruiken**

Druk op de A- of B-knop om een voorwerp te selecteren en te gebruiken. Aan het begin van je avontuur, bezit je nog geen voorwerpen. Terwijl je mensen ontmoet en kerkers doorkruist, zal je inventaris langzaam maar zeker worden uitgebreid.

In het subscherm kun je de geselecteerde voorwerpen veranderen. Gebruik de vierpuntsdruktuut om de cursor naar een voorwerp te verplaatsen en druk op de A- of B-knop om dit voorwerp aan deze knop toe te wijzen. Sommige voorwerpen, zoals de SLINGSHOT, kunnen slechts een beperkt aantal keren worden gebruikt. Het aantal keren dat je een voorwerp kunt gebruiken, wordt naast dit voorwerp aangegeven. Er bestaan verschillende kracht niveaus voor het zwaard, het schild etc. Dit niveau wordt eveneens naast deze voorwerpen aangegeven.

**SWORD**

Het zwaard (zwaard) is je belangrijkste wapen. Gebruik het om vijanden aan te vallen of om gras weg te kappen. Geruchten vertellen over zowel een zeer krachtig als een zeer speciaal zwaard. Deze zwaarden ergens in het land zijn verstopt.

**SEED SACHTEL**

In de Seed Satchel bewaar je de Mystical Seeds. Wijs de Seed Satchel toe aan de A- of B-knop om de zaden te kunnen gebruiken.

**ROC'S FEATHER**

De magie van de Roc's Feather geeft je een zwerig gevoel en laat je in de lucht springen. Gebruik de Roc's Feather om over gaten te springen en om vijandelijke aanvallen te ontwijken.

**SHIELD**

Hief het schild (schild) om je tegen vijandelijke aanvallen te beschermen. Sommige vijanden kun je alleen verslaan door het schild te gebruiken. Wanneer je over een sterker schild beschikt, kun je meer verschillende aanvallen blokkeren.

**BOOMERANG**

Ook al gooi je de boomerang nog zo ver, hij komt altijd terug. Gebruik de boomerang om voorwerpen als Pieces of Heart en Rupees naar je toe te trekken, wanneer deze zich buiten je bereik bevinden.

**SLINGSHOT**

Gebruik de Slingshot (katspuut) om zaden te schieten naar voorwerpen buiten je bereik. Verschillende zaden brengen verschillende effecten teweeg. Zonder zaden kan je de Slingshot niet gebruiken.

**ROD OF SEASONS**

Deze staf laat je het seizoen bepalen, wat je de kracht van dit seizoen hebt veroverd. Spring op een boomstomp en zwaa met de staf om van seizoen te veranderen.

**POWER BRACELET**

De krachtarmband geeft je lichaam de kracht om stenen, bossen en porjes op te tillen. Je kunt daarna ook met deze voorwerpen gooien.

**MAGNETIC GLOVES**

De kracht van de Magnetic Gloves, maakt het mogelijk om metalen voorwerpen naar je toe te trekken of van je af te duwen. Misschien bieden deze handschoenen ook nog wel andere mogelijkheden.

### SHOVEL



Gebruik de shovels (schep) om gaten te graven of om sneeuw te ruimen. Probeer vooral te graven, wie weet vind je schatten of andere kostbaarheden.

### BOMBS



Een exploderende bom (bom) kan vijanden verwonden of gebarren muren opblazen. Druk op de knop om een bom boven je hoofd te slijen, druk nogmaals op de knop terwijl je met de vierpuntsdruktoets een richting aangeeft om de bom in deze richting te gooien.

### FLUTE



Speel op de fluit (fluit) om een vriend te hulp te roepen. Als je vriend echter niet in de buurt is, kan het zijn dat hij de fluit niet hoort.

## Mystical Seeds

Iedere keer dat je de Seed Satchel of de Slayshot selecteert, verschijnt een scherm waarin je kunt kiezen welke Mystical Seeds je wilt gebruiken.

### EMBER SEEDS



Wanneer deze vlamende zaden openbarsten, laten vlammen hoog op. Gebruik de Ember Seeds wanneer je een vuurtje wilt stoken.

### MYSTERY SEEDS



Je weet nooit wat er gebeurt, wanneer je deze zaden gebruikt. Hier schijnt dat je belangrijke aanwijzingen kunt krijgen, wanneer je deze zaden op bepaalde voorwerpen gebruikt.

### SCENT SEEDS



Wanneer deze zaden openbarsten, scheiden ze een openbarstende geur af die een onweerstaanbare aantrekkingskracht heeft op sommige monsters en vijanden.

### PEGASUS SEEDS



Wijf jezelf in met een Pegasus Seed om sneller dan gebruikelijk te kunnen bewegen. Wanneer je op hoge snelheid een vijand raakt, raakt deze verlamd.

### GALE SEEDS



Wanneer deze zaden openbarsten, ontstaan kleine tornado's. Deze wervelwinden voeren je rechtstreeks naar een mystieke boom die je eerder bezocht. Wanneer je een dergelijk zaadje naar een vijand schiet, wordt deze weggeblazen door de windhoos.



## De Rod of Seasons en de Season Spirits

In de Rod of Seasons huist een deel van de kracht van de Oracle of Seasons. Je kunt een seizoen oproepen wanneer je de krachten van de seizoenen hebt ontvangen van de Season Spirits, die ergens in Holodrum leven. Spring op een boomstomp om de Rod of Seasons te kunnen gebruiken.

### SPRING (Lente)



In de lente smelten sneeuw en ijs, en komen vele bloemen tot bloei. De knoppen van sommige bloemen zijn hard als steen, tot ze zich openen in de lente.

### SUMMER (Zomer)



De broeiende zomertien laat het water uit sommige glazen verdwijnen. Sommige gewassen, zoals klimplanten, doen het bijzonder goed in de zomer.

### AUTUMN (Herfst)



In de herfst vallen bladen van bomen, waardoor sommige gaten worden opgevuld. Het is een goed seizoen om paddenstoelen te verzamelen.

### WINTER



De winter brengt ijske pakken sneeuw, en vaak ook bevroren meren en rivieren. Sommige bomen hebben gedurende de winter geen bladeren.

## Andere voorwerpen

Onderstaande voorwerpen hoef je niet te selecteren. Wanneer je ze bezit, zul je ze automatisch gebruiken wanneer de situatie dit vereist.

### ZORA'S FLIPPERS



Wanneer je Zora's Flippers bezit kan je zwemmen. Gebruik de vierpuntsdruktoets om te zwemmen, druk op de B-knop om onderwater te zwemmen. Druk snel achter elkaar op de A-knop om sneller te zwemmen.

### MAGIC POTION (TOVERDRANK)



Wanneer je over een Magic Potion beschikt, zul je levensenergie automatisch worden hersteld wanneer deze is opgebruikt. Je kunt zo'n drankje slechts één keer gebruiken en je kunt er ook niet meer dan één tegelijk bij je dragen.

## BEWEL



De lewels (juwelen) zijn schatten uit vervlogen tijden. Volgens legendes, gebeurt er iets speciaals wanneer alle vier mystieke stenen zijn gevonden.

## CUCCODEX



In de Cuccodex vind je alles wat er bekend is over de Cucco's. Het schijnt dat een bioloog in het dorp het bezit.

### ► Rings

In de vele Magical Rings, vervaardigd uit Magical Seeds, huizen speciale krachten en iedere ring kent zijn eigen geheimen. De ringen liggen over het hele land verspreid, sommige zijn extreem zeldzaam.

### ► Ring Appraisal

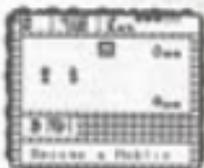
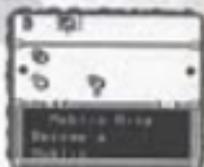
Voordat je een ring kunt gebruiken, moet je deze naar Vasu de juwelier brengen. Deze zal de ring taxeren en vertellen wat je ermee kunt.

### ► Ring Box

Je draagt je ringen in de Ring Box. Om een ring in de Ring Box te plaatsen, moet je met Vasu praten. Kies LIST om een lijst te zien van alle ringen die je bezit. Kies uit deze lijst de ring die je wilt dragen en druk op de A-knop om de ring in de box te plaatsen.

### ► Ringen dragen

De krachten van een ring hebben alleen effect wanneer je deze ring draagt. Selecteer de ring die je wilt dragen in het Statusscherm.



## KERKERS

In de kerkers van Holostrum zullen gevaarlijke monsters en ingewikkelde valstrikken vaak je weg blokkeren. Verken iedere uithoek van iedere kerker om alle monsters te verslaan en alle puzzels op te lossen.

Je zult vele kerkers moeten doorkruisen om alle Essences of Nature te vinden.

In kerkers verandert het Rupee-icoon in een sleutel-icoon. Deze geeft aan hoeveel sleutels je bezit.



## SCHATKISTEN



In de kerkers liggen vele schatkisten verspreid. Deze bevatten vaak Rupes, voorwerpen of andere schatten. Sommige zijn gemakkelijk te vinden, maar soms moet je ook zeer complexe puzzels oplossen om een kist te bereiken.

### ► Kerkervoorwerpen

In de kerker waarin je ze vond. Op de plattegrond van de kerker wordt aangegeven welke kerkervoorwerpen je al hebt gevonden.

## DUNGEON MAP



De Dungeon Map toont op welke manier de kamers van een kerker aan elkaar zijn verbonden. De kamers die je nog niet hebt betreden, zijn donker van kleur.

## KOMPASS



Het kompas geeft aan waar de schatkisten en de Dungeon Boss zich bevinden in een kerker. Wanneer je een kamer betreedt waarin zich nog een ongeopende kist bevindt, maakt het kompas een geluid.

## KEYS EN BOSS KEYS

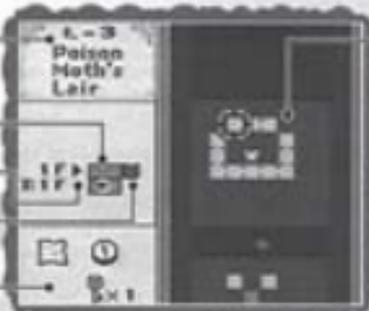


Om de deur naar de kamer van de eindbaas te openen, heb je de Boss Key nodig. De andere deuren open je met gewone sleutels. Je kunt iedere sleutel maar één keer gebruiken om een deur te openen of te blokkeren.

### ► De Dungeon Map gebruiken

De Dungeon Map verschijnt alleen wanneer je het kaartscherm opent in een kerker. Lichtgekleurde kamers zijn de kamers die je reeds bezocht. De plattegrond toont het ontwerp van de hele kerker. Ook je huidige locatie en de kerkervoorwerpen worden op de plattegrond aangegeven.

Kerknaam en level



Plattegrond van deze verdieping

Verdieping waarop je je bevindt

Pijl

Kamer van de Boss

Kerkvoorwerpen



De Dungeon Map toont het ontwerp van de hele kerk.

De kamer van de Boss en de schatkisten worden alleen weergegeven wanneer je het Compass bezit.

Lichtgekleurde kamers

De kamers die je hebt bezocht, worden lichtgekleurd weergegeven.

Je huidige locatie



Kamer van de Boss

Schatkisten

De zijn kamers met omringelde schatkisten.

Donkere kamers

Kamers die je nog niet hebt bezocht, worden donkergekleurd weergegeven.

Pijl

Deze geeft de verschillende verdiepingen van een kerk aan.

### Essences of Nature

De acht Essences of Nature liggen over het land Hologram verspreid. In iedere kerk bevindt zich één Essence of Nature, die bezit over een speciale kracht. Gebruik je kracht, wijsheid en moed om alle acht bronnen te verzamelen.

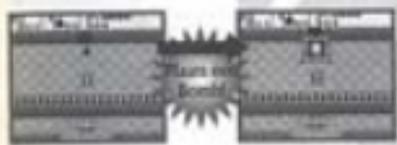


Verzamel alle Essences of Nature om een speciale gebeurtenis te veroorzaken.

### Tips voor kerkbezoekers

#### GEBARSTEN MUUR

Gebruik Bombs bij een barst in een muur om deze op te blazen. Soms kan je een muur ook opblazen terwijl er geen barst in zit.



#### GATEN

Wanneer je in een gat valt, verlies je levensenergie en word je teruggetrokken naar de ingang van de kamer. Soms zijn er echter niet bodemsloos, je landt een verdieping lager.



Je zult vele andere problemen tegenkomen in de kerken. Probeer in opvallende situaties alles wat in je opkomt.

## HARTEN EN LEVENSENERGIE

### Levensenergiemeter

Zelfs wanneer je zoveel schade hebt opgelopen dat je levensenergie tot een minimum is teruggebracht, kun je nog steeds volledig herstellen door Hearts te verzamelen. Deze Hearts kun je kopen in winkels, maar je vindt ze ook in potjes of tassen het gras en je kan ze zelfs van sommige vijanden krijgen. Wanneer je een Fairy weet te vangen, herstelt deze maximaal zes Hearts. De Great Fairies bij de Fairy Fountains zullen zelfs al je levensenergie herstellen!

### HEART CONTAINERS EN PIECES OF HEART

Je begint het spel met drie Hearts. Deze levensenergie wordt aangevuld met iedere Heart Container die je vindt. Dergelijke Bosses bewaken Heart Containers, maar je kunt ze ook krijgen door iedere vier Pieces of Heart samen te woenen. De Pieces of Heart liggen over het hele land HoloDrum verspreid.



Piece of Heart



Heart Container



### Magic Potions

Wanneer je beschikt over een Magic Potion, zal je levensenergie compleet worden hersteld op het moment dat deze tot nul is teruggebracht. Deze toverdrankjes kunnen dus letterlijk je leven redden, wel jammer dat je ze maar één keer kunt gebruiken en je er maar één tegelijk bij je kunt dragen.

Het vinden van zo'n kostbaar voorwerp zal ook wel enige moeite kosten!

Volgens geruchten worden Magic Potions gebrouwen en verkocht door een heks in een verre uithoek van de wereld.



## HULP VAN VRIENDEN

Tijdens je reizen kom je niet alleen vijanden tegen, je zult ook vrienden maken. Ieder van hen heeft speciale krachten die je goed van pas zullen komen tijdens je avontuur.

### RICKY

Ricky draagt je in zijn buidel terwijl hij vrolijk rondsuppelt. Zijn krachtige stoot is een gedachte aanval.



### DIMITRI

Dimitri is een uitstekend zwimmer. Hij heeft absoluut geen waterrees en zwemt zelfs tegen waterwallen op. Gebruik de Power Bracelet om Dimitri op te tillen en te verplaatsen.



### MOOSH

Moosh neemt je op zijn rug met naar hoge steren. Hij kan ook met grote kracht op de grond landen, waardoor de vijanden in de buurt onderuit gaan.



Speel op de fluit wanneer je de hulp van je vrienden goed kan gebruiken. Wanneer een vriend in de buurt is, zal hij meteen naar je toekomen. Soms bevindt een vriend zich echter buiten je bereik.

*Je kunt slechts één fluit berisken. De fluit die je ontvangt, is afhankelijk van de manier waarop je door dit avontuur wandelt.*

*Je koat je vrienden opnieuw tegen wanneer je ORACLE OF SEASONS hebt voltooid en het geheime wachtwoord gebruikt om verder te spelen met ORACLE OF AGES.*

**180 DAGEN GARANTIE**

Nintendo Benelux B.V. ("Nintendo") garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat dit Nintendo-product ("product") gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen. Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo het product kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoonnummer hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren het product aan uw dealer te retourneren, dan wel dit, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

**Nintendo Benelux B.V.**  
**T.a.v. Technische Dienst**  
**Postbus 564**  
**3430 AN Nieuwegein**  
**NEDERLAND**

Producten die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen voor rekening van de klant gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo Benelux B.V. - tegen de buiten de garantie vallende kosten.

Nintendo Benelux B.V. voorziet de klant van een gerepareerd product, dat niet per definitie hetzelfde exemplaar is dat door de klant ter reparatie werd aangeboden.

Bel u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo, tussen 11.00 en 17.00 uur, telefoon 030-6097166.

Het gerepareerde of vervangen product zal u onder rembours worden teruggestuurd.

Deze garantie geldt niet als het product beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan het product zijn aangebracht na de aanschaf.

**VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES?**  
**BEL DE NINTENDO HELPDESK!**

Hoe leuk videogames ook zijn, als het niet lukt om verder te komen is de lol er snel af. Gelukkig hoeft dat nooit lang te duren. Bel gewoon de Nintendo Helpdesk!

**Nederland:**  
**0909-NINTENDO**  
(1 gulden/0,45 Euro per min.)

of

**0909-0490444**  
(1 gulden/0,45 Euro per min.)

Je kunt hier 24 uur per dag terecht bij een sprekende computer, voor informatie en tips over de belangrijkste games. De Nintendo Speladviseurs zijn van maandag t/m vrijdag bereikbaar tussen 11.00 en 19.00 uur.

Informatie over Nintendo en de nieuwste producten vind je on line:

**www.nintendo.nl**

## 180 DAGEN GARANTIE

Nintendo Benelux B.V. als principaal (distributeur voor de Benelux) garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat dit Nintendo-product ("product") gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen. Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo Benelux B.V. het product kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo Benelux B.V. (telefoon-nummer hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren het product aan uw dealer te retourneren, dan wel dit, voldoende gefrankeerd, en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar Nintendo Benelux B.V. - Belgium Branch, als lasthebber/coördinator:

**Nintendo Benelux B.V.**  
**c/o Belgium Branch**  
**Frankrijklei 31 - 33**  
**B-2000 Antwerpen**  
**BELGIË**  
**Tel. 03-2247683**

Producten die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen voor rekening van de klant gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo Benelux B.V. - tegen de buiten de garantie vallende kosten.

Nintendo Benelux B.V. voorziet de klant van een gerepareerd product, dat niet per definitie hetzelfde exemplaar is dat door de klant ter reparatie werd aangeboden.

Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo, tussen 10.00 en 17.00 uur, telefoon 03-2247683.

Reparatie of vervanging van het product vindt pas plaats na ontvangst van het desbetreffende bedrag op onze bankrekening.

Deze garantie geldt niet als het product beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan het product zijn aangebracht na de aanschaf.

## VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES? **BEL DE NINTENDO HELPDESK!**

Hoe leuk videogames ook zijn, als het niet lukt om verder te komen is de lol er snel af. Gelukkig hoeft dat nooit lang te duren. Bel gewoon de Nintendo Helpdesk!

**België:**  
**0900-10800** (18 BEF/0,45 Euro per min.)

Je kunt hier 24 uur per dag terecht bij een sprekende computer, voor informatie en tips over de belangrijkste games. De Nintendo Speladviseurs zijn van maandag t/m vrijdag bereikbaar tussen 10.00 en 18.00 uur.

Informatie over Nintendo en de nieuwste producten vind je on line:

**[www.nintendo.be](http://www.nintendo.be)**



¡Conecta los juegos y guarda tus secretos!	100
Un nuevo episodio	101
Controles	102
Inicio del juego	103
Conexión de juegos	105
Guardar y salir de una partida	106
Pascallas del juego	107
Acciones	109
Objetos y anillos	110
Mazmorras	115
Corazones y vidas	118
Compañeros de viaje	119

**THE LEGEND OF ZELDA™: ORACLE OF SEASONS™ y THE LEGEND OF ZELDA™: ORACLE OF AGES™** constituyen las dos caras de una misma historia que podrás descubrir por completo al conectar ambos juegos. Guarda tu cartucho en un lugar seguro después de terminar la partida. Es recomendable guardar los archivos antes de la batalla final del juego.

## ¡CONECTA LOS JUEGOS Y GUARDA TUS SECRETOS!

Al terminar una partida de **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS** conocerás el secreto que te permitirá continuar tu búsqueda viajando a la lejana tierra de Labyrinth. Anota ese secreto más abajo e introdúcelo en un cartucho de **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES** para continuar tu búsqueda con una aventura completamente nueva. A medida que juegues conocerás más secretos que te permitirán llevar objetos de una partida a otra, hacer tus objetos más poderosos e incluso obtener objetos nuevos que, de otra manera, nunca podrías conseguir ¡consulta el apartado "Conexión de juegos" para saber más sobre cómo conectar juegos y seguir tu partida!




Una fuerza extraña amajo un día a Link al interior del castillo de Hyrule, donde encontró al Triforce, brillando vivamente como si le estuviera esperando.

—Link... Link... ¡Acepta el reto del Triforce!

De repente, Link se vio envuelto en un rayo de luz y desapareció.

Cuando despertó, Link se encontraba en un bosque en el que nunca había estado. Confuso, miró a su alrededor sin comprender lo que ocurría, y comenzó a oír una música y unas raras lejanas en lo más profundo del bosque. Link siguió el eco de aquellas risas que parecían invitarle a acercarse y descubrió una troupe de actores. Inmediatamente quedó impresionado por la belleza de una joven que bailaba dando vueltas y vueltas. Cuando la joven se dio cuenta de que Link la miraba, sonrió y le llamó.

—Bienvenido a Holodrum. Soy Din, la bailarina —le dijo—. ¿Te gustaría bailar conmigo? No soy tímida. Bailar juntos es más divertido.

Le cogió de la mano y Link, un poco a regañadientes, comenzó a bailar.

Desgraciadamente, ese maravilloso momento no iba a durar mucho. El cielo se oscureció de repente y se oyó el estruendo de un trueno, seguido de una voz trémula que resonó por todo el bosque.

—¡Al fin te encontré, Din! No puedes engañarme divirtiéndote de bailarina. ¡Soy Onox, General de las Tinieblas! ¡Malditos, Oráculo de las Estaciones!

Al instante, un enorme torнадо se formó en el cielo y se colocó justo a Din, como dispuesto a tragársela.

—¡Ayúdame, Link!

Link trató de enfrentarse a la enorme fuerza del torнадо pero solo despedida apenas se acercó y Din desapareció arrastrado por el viento.

Luego comenzaron a ocurrir cosas extrañas en la tierra. Cuando Onox se llevó al Oráculo de las Estaciones de Holodrum, las estaciones se tambalearon en el caos y la tierra fue privada de los dones de la naturaleza. La vida empezó a perder su energía poco a poco y todos los seres vivos comenzaron a debilitarse.

Y de este modo, Onox pudo poner en marcha su plan de reunir el poder que le daba la tierra para crear un mundo de tinieblas.

¡Podrá Link rescatar a Din de las garras del diablo, el General de las Tinieblas?

Este es el desafío al que se enfrenta Link...

## CONTROLES



### Panel de Control

#### MOVER EL PERSONAJE

Presiona el **Panel de Control** para moverte en cualquiera de las ocho direcciones posibles. También puedes saltar y bajar escaleras y salir de ellas en algunos lugares. El **Panel de Control** también mueve el cursor (consulta el apartado "Acciones").

### BOTONES A y B

#### USAR OBJETOS / HABLAR / CONFIRMAR SELECCIONES (SÓLO BOTÓN A)

Puedes asignar diferentes objetos a los Botones A y B. También puedes pulsar el Botón A para hablar con los habitantes del país y consultar los nombres de lugares. Presiona los Botones A o B para ver la siguiente parte de un mensaje largo. Pulsa también el Botón A para confirmar tu selección en un menú.

### SELECT

#### VER LA PANTALLA DEL MAPA

Pulsa **SELECT** para ver el mapa de Holdheim (sólo muestra los lugares que se has explorado). En la **Pantalla del Mapa** puedes consultar los nombres de los lugares y la posición actual de Link. Cuando estés en una mazmorra, presiona **SELECT** para ver el plano de la mazmorra.

### START

#### VER LAS SUBPANTALLAS

Únete las Subpantallas para cambiar los ítems asignados a los Botones A y B y para ver los objetos y el estado de la tienda. Las tres Subpantallas son la **Pantalla de Objetos**, la **Pantalla de Estado de la Tienda** y la **Pantalla de Estadísticas**. Pulsa **SELECT** para pasar de una pantalla a otra.

#### SALIR DEL JUEGO

Selecciona **GUARDAR** en la **Pantalla de Estadísticas** para abrir la **Pantalla Guardar**. Una vez en esta pantalla, selecciona **GUARDAR** y **SALIR** para abandonar la partida (consulta el apartado "Guardar y salir de una partida"). Para reiniciar la partida sin guardar, pulsa a la vez los Botones A, B, **START** y **SELECT**.

## INICIO DEL JUEGO

### Elegir archivo

Pulsa **START** durante la secuencia de introducción del juego para ir a la **Pantalla del Título**. Pulsa **START** de nuevo y se abrirá la **Pantalla de Selección de Idioma**. Elige un idioma y pulsa el Botón A para abrir la **Pantalla de Selección de Archivo**. (Una vez elegido un idioma, este será utilizado para cualquier juego nuevo o grabado. Si quieres cambiar de idioma, pulsa el Botón B en la **Pantalla de Selección de Archivo** y volverás a la **Pantalla de Selección de Idioma**). Elige un archivo vacío para comenzar una partida nueva (consulta el párrafo siguiente) o selecciona un archivo existente; a continuación, elige la velocidad con la que aparecerán los mensajes. Retomará la partida en la última mazmorra o edificio en el que entraste antes de guardar.



### Introducir el nombre

Para comenzar una partida nueva, selecciona un archivo vacío y pulsa **START** o el Botón A. Selecciona la opción **NUUEVO JUEGO** y pulsa el Botón A otra vez para abrir la **Pantalla de Introducción del Nombre**. Introduce el nombre que desees (no puede tener más de cinco caracteres). Utiliza el **Panel de Control** para mover el cursor y pulsa el Botón A para insertar las letras. Pulsa el Botón B para cancelar la última letra insertada. Cuando hayas terminado, selecciona **OK** para crear el nuevo archivo.



**Después de introducir el nombre, elige el archivo que acabas de crear para jugar.**

### VELOCIDAD MENSAJES

Después de seleccionar un archivo, elige la velocidad con que aparecerán en pantalla los mensajes de texto. Elige entre 1 (**LENTO**) y 5 (**RÁPIDO**). Siempre que lo desees, podrás cambiar la velocidad de los mensajes en la **Pantalla de Selección de Archivo**.

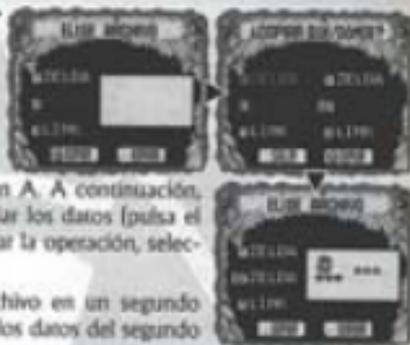


**La Pantalla de Selección de Archivo** también muestra cuántas vidas has gastado.

### Copiar archivos

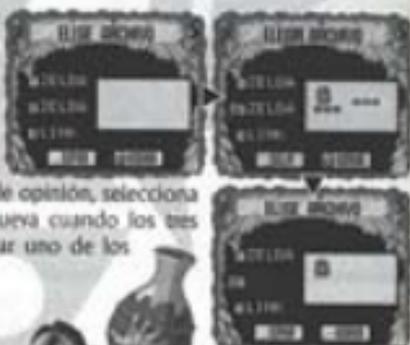
Puedes copiar los datos de un ARCHIVO en otro ARCHIVO. Selecciona **COPRAR** en la Pantalla de Selección de Archivo y pulsa **START** o el Botón **A**. En la Pantalla ¿Copiar Qué/Dónde?, selecciona el archivo que quieres copiar y pulsa el Botón **A**. A continuación, selecciona el archivo en el que deseas copiar los datos (pulsa el Botón **A**) y elige **COPRAR**. Si quieres cancelar la operación, selecciona **SALIR**.

Puedes copiar los datos de un primer archivo en un segundo archivo ya existente, pero si lo haces, todos los datos del segundo archivo se perderán.



### Borrar archivos

Para borrar archivos existentes, selecciona **BORRAR** en la Pantalla de Selección de Archivo y pulsa **START** o el Botón **A**. En la pantalla siguiente, selecciona un archivo y luego elige **BORRAR** para eliminar los datos del archivo seleccionado. Si cambias de opinión, selecciona **SALIR**. Para poder comenzar una partida nueva cuando los tres archivos tienen datos grabados, debes borrar uno de los archivos existentes.



**¡NO** podrás recuperar los archivos que hayas borrado ni aquellos archivos sobre los que hayas grabado otras partidas!



## CONEXIÓN DE JUEGOS

Puedes jugar a **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS** y **ORACLE OF AGES** por separado como juegos independientes, pero combinándolos, vivirás una aventura aún más emocionante.

A medida que juegues a los dos títulos, aprenderás muchos secretos que vinculan los dos juegos entre sí. Estos secretos conforman el sistema de juegos combinados.

### Comienzo de una partida de juegos combinados

Para comenzar una partida como continuación de un juego de **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES**, elige un archivo vacío en la Pantalla de Selección de Archivos y luego selecciona **SECRETOS** o **GAME LINK**.



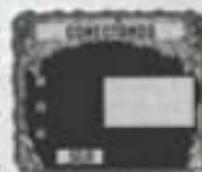
Cuando empieces una partida utilizando la combinación de juegos no podrás elegir el nombre del archivo.

### SECRETOS

Al seleccionar **SECRETOS**, introduce el secreto que te contaron al finalizar **ORACLE OF AGES**. (Puedes verlo de nuevo en el **SALÓN DE LOS SECRETOS** del juego finalizado).

### GAME LINK

Inserta un cartucho de un juego nuevo de **ORACLE OF SEASONS** y un cartucho de un juego finalizado de **ORACLE OF AGES** en dos Game Boy™ Color y conecta las dos consolas con un cable Universal Game Link™. Enciéndelas y selecciona **GAME LINK** en **ORACLE OF SEASONS**.



Selecciona el archivo con el que deseas seguir jugando en la lista de archivos de **ORACLE OF AGES** que aparece en pantalla. No desconectes el cable Universal Game Link hasta que el archivo transferido aparezca en la lista. Desconectar el cable durante la transmisión puede provocar la pérdida de datos.

No puedes ríngin botón en la Game Boy que contiene el cartucho de Oracle of Ages.

Para poder combinar juegos, debes haber finalizado una partida en **ORACLE OF AGES**.

Para poder utilizar la opción **GAME LINK** necesitas dos Game Boy Color y un cable Universal Game Link.



### Cómo usar los Secretos

Cuando juegues una partida combinando los dos juegos, aprenderás muchos secretos. Además del secreto para viajar a otra tierra, aprenderás secretos que harán tus objetos más poderosos, te permitirán traer anillos de otra tierra a Holodrum y llevarlos de Holodrum a otra tierra.

## GUARDAR Y SALIR DE UNA PARTIDA

Asegúrate de guardar tu partida en la **Pantalla Guardar** antes de salir del juego para no perder ningún objeto ni Pieza de Corazón que hayas recogido. Selecciona **GUARDAR** en la **Pantalla de Esencias** para abrir la **Pantalla Guardar**, o simplemente pulsa **START** y **SELECT** a la vez. La **Pantalla Guardar** muestra las siguientes opciones:

**CONTINUAR** Continúas jugando sin guardar la partida. Selecciona esta opción cuando no desees guardar. Para retomar la partida en el punto en que la guardaste por última vez, apaga la consola y vuelve a empezar la partida desde la **Pantalla de Selección de Archivo**.

**GUARDAR Y CONT.** Guardas tus avances, con los objetos y Piezas de Corazón recogidos, y continúas jugando.

**GUARDAR Y SALIR** Guardas tus avances, con los objetos y Piezas de Corazón recogidos, y abandonas el juego (volverás a la secuencia introductoria). Podrás retomar la partida en la última mazmorra o edificio en el que entraste.

Aunque te quedes sin energía [Corazones], siempre puedes guardar tus avances en el juego.

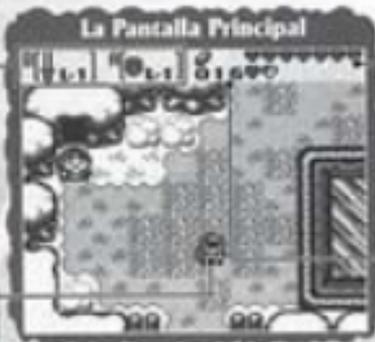
## PANTALLAS DEL JUEGO

### Objetos seleccionados

Los objetos que has elegido utilizar aparecen aquí. Pulsa el botón B para usar el objeto que aparece a la izquierda y el botón A para usar el que aparece a la derecha.

### Jugador

Dirige a Link en su búsqueda.



### Medidor de vidas

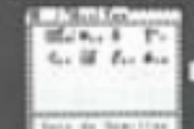
Tu vida está representada por Corazones. Su nivel se reduce a medida que recibes heridas. Cuando te quedes sin Corazones, el juego terminará.

### Rupias (Dinero)

Aquí se muestra la cantidad de Rupias que posees. Puedes llevar hasta 999 Rupias.

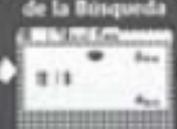
### Las Subpantallas

#### Pantalla de Objetos



Aquí se muestran los objetos que puedes utilizar pulsando los botones A y B. Los objetos se irán añadiendo a esta pantalla según los vayas encontrando. En esta pantalla puedes decidir qué objeto usarás con el botón A y cuál, con el botón B.

#### Pantalla de Estado de la Búsqueda



Aquí se muestran objetos, como las Alarcas de Zora y las Pócimas Mágicas, que se utilizan automáticamente. En esta pantalla también puedes elegir el anillo que llevarás puesto.

#### Pantalla de Esencias



En esta pantalla se muestran las Esencias de la Naturaleza que has recogido. Aquí también puedes comprobar las Piezas de Corazón que posees y elegir la opción **GUARDAR**.

Pulsa SELECT

Pulsa SELECT

Pulsa SELECT

Pulsa **START** en cualquier Subpantalla para regresar a la **Pantalla Principal**.

## Pantalla del Mapa del Mundo



Utiliza la **Pantalla del Mapa del Mundo** para ver todo el mundo, comprobar dónde estás y conocer el nombre de los lugares importantes.

*Esta pantalla también se utiliza para desplazarse de un lugar a otro usando las Semillas Tifón.*

Posición del jugador

Cursor

La ubicación de las mazorcas y los nombres de los lugares sólo aparecerán si ya has estado en ellos. Utiliza el **Panel de Control** para mover el cursor y pulsa el **Botón A** para mostrar el nombre del lugar o la mazmorra que señale (pulsa el **Botón B** para ocultar el nombre del lugar o la mazmorra). Los iconos que se muestran más abajo aparecerán cuando el cursor se encuentre sobre árboles, tiendas, mazorcas y otros lugares importantes. Úsalos como puntos de referencia en tu búsqueda.

• Pulsa **SELECT** o el **Botón B** para volver a la **Pantalla Principal**.

### MAZMORRAS Y CUEVAS

 Este icono representa mazmorras y cuevas en las que se ocultan **ESENCIAS DE LA NATURALEZA**.

### CASAS O TIENDAS

 Este icono representa pueblos y ciudades habitados. En ellos encontrarás alguien que te ayude.

### PORTALES A TIERRAS LEJANAS

 Este icono señala la entrada a un mundo distinto de **Holodrum**. ¿Qué hay al otro lado de los portales?

### ÁRBOLES MÍSTICOS

Son árboles que dan **SEMILLAS MÍSTICAS** con poderes mágicos. También son puntos a los que podrás llegar usando **SEMILLAS TIFÓN**. Los iconos cambian según las semillas que de el árbol.



Árbol del Fuego    Árbol del Trueno    Árbol de los Escarchados    Árbol de los Vientos    Árbol del Tifón

## ACCIONES

### Acciones básicas

que se describen a continuación, no necesitas tener ningún objeto.

#### CAMINAR

Pulsa el **Panel de Control** para caminar en cualquiera de las ocho direcciones posibles.

#### HABLAR / BUSCAR

Atrévete a otro personaje y pulsa el **Botón A** para hablar con él. Pulsando el **Botón A** también puedes leer los letreros.

#### ABRIR COFRES

Colócate delante de un cofre y pulsa el **Botón A** para abrirlo y conseguir el tesoro que guarda.

Para realizar cualquiera de las seis acciones que se describen a continuación, no necesitas tener ningún objeto.

#### EMPUJAR OBJETOS

Colócate delante de un objeto, como una piedra o una estufa, y pulsa el **Panel de Control** en la dirección en la que desees moverlo. Pruéba a mover todos los objetos que te encuentres.

#### SALTAR HACIA ABAJO

Siempre que no haya ningún obstáculo que lo impida, puedes saltar desde lo alto de combas y pisos elevados. Mantén presionado el **Panel de Control** en la dirección en la que desees saltar.

#### SUBIR Y BAJAR

Presiona **▲** o **▼** para subir o bajar escaleras o trepar por la fledda.

### Acciones con objetos

Para realizar cualquiera de las acciones que se describen a continuación, deberás estar equipado con un determinado objeto.

Cuando en la descripción se indica que debes presionar un botón, la instrucción hace referencia al botón (**Botón A** o **Botón B**) al que has asignado el objeto en la **Subpantalla**. Algunas acciones no se pueden realizar bajo determinadas circunstancias.

#### ESPADAS: ATACAR

Pulsa el botón para blandir tu espada. Si mantienes presionado el botón, podrás moverte sin cambiar la dirección del ataque. Mantén presionado el botón para cargar el filo de tu espada. Una vez cargado, suelta el botón y descargarás un **Ataque Circular**. Esta técnica especial causa más daño al enemigo que el ataque normal.





#### ESCUDO: DEFENSA

Pulsa el botón para bloquear los ataques del enemigo con tu escudo. Dependiendo del escudo que uses, es posible que no puedas repeler algunos ataques.

#### BRAZALETE DE FUERZA: LEVANTAR Y ARROJAR

Colócate delante de un objeto, como un material o una tinaja de barro, y mantén presionado el botón. A continuación, para levantar el objeto, presiona el **Panel de Control** en la dirección contraria a la que mira Link. Presiona el **Panel de Control** en la dirección a la que quieres arrojar el objeto y pulsa el botón para lanzarlo. Puedes dañar al enemigo arrojándole objetos.

#### PLUMA DE ROC / CAPA DE ROC: SALTAR

Pulsa el botón para saltar lejos y esquivar ataques del enemigo. Si saltas cuando estás bajo el efecto de las **SEMILLAS PEGASO**, podrás llegar aún más lejos.



#### SEMILLAS PEGASO: CORRER

Pulsa el **Panel de Control** para correr en cualquiera de las ocho direcciones posibles mientras dure el efecto de las **SEMILLAS PEGASO**.

#### ALZAS DE ZORA: NADAR Y BUCEAR

Pulsa el **Panel de Control** para nadar y el **Botón B** para bucear. Para nadar más rápido, pulsa repetidamente el **Botón A**.



## OBJETOS Y ANILLOS

### Objetos Seleccionables

Pulsa el **Botón A** o **B** para seleccionar un objeto y usarlo. Al comienzo de tu aventura no tendrás ningún objeto. Tu inventario aumentará a medida que hables con personajes, explores mazmorras y encuentres objetos.

Los **Objetos Seleccionables** pueden cambiarse en la **Subpantalla**. Utiliza el **Panel de Control** para pasar de un objeto a otro y pulsa el **Botón A** o el **Botón B** para asignar el objeto seleccionado a ese botón. Algunos objetos, como el **TIRACHINAS**, solo pueden utilizarse un determinado número de veces (el número aparece junto al objeto). Hay varios niveles de energía para la espada, el escudo, etc. El nuevo nivel se muestra junto al objeto.

#### ESPADAS



La Espada es tu objeto más importante. Utilízala para atacar a los enemigos y cortar la hierba. Dices que ciertos lugares de esta tierra esconden espadas aún más poderosas.

#### SACO DE SEMILLAS



El Saco de Semillas guarda Semillas Místicas. Para usarlas, asigna el Saco de Semillas al **Botón A** o al **Botón B**.

#### PLUMA DE ROC



Esta pluma hace que tu cuerpo sea más ligero y puedas dar grandes saltos. Utiliza la Pluma de Roc para salvar fosas y esquivar los ataques enemigos.

#### ESCUDO



Utiliza el escudo para defenderte de los enemigos. A algunos enemigos solo podrás derrotarlos usando el escudo. Cuando encuentres un escudo más fuerte, podrás defenderte de los ataques que no puedes repeler con el escudo normal.

#### BUMERÁN



El bumerán siempre regresa a ti después de lanzarlo. Utilízalo para recoger objetos como **Contenedores de Corazón** y **Rapias** que estén fuera de tu alcance.

#### TIRACHINAS



Utiliza esta arma para lanzar Semillas Místicas a objetos y enemigos distantes. Cada semilla que lances producirá un efecto distinto. Cuando no tengas semillas no podrás usar el Tirachinas.

#### CETRO DE LAS ESTACIONES



Deberás reunir todos los poderes de las estaciones para invocar a la estación que desees. Agita el cetro desde lo alto de un tronco para cambiar de estación.

#### BRAZALETE DE FUERZA



El Brazalete de Fuerza te dará la energía necesaria para levantar y arrojar rocas pesadas, tinajas de barro y materiales.

#### GUANTE MAGNÉTICO



La fuerza del Guante Magnético atrae y repele objetos. Además, puede que descubras que los guantes también tienen otros usos.



#### PALA



Utiliza la Pala para cavar hoyos en la tierra o abrirte camino en la nieve. Puede que incluso encuentres tesoros enterrados, así que úsala en cualquier lugar que se te ocurra.

#### BOMBAS



El estallido de una bomba puede causar daños a tus enemigos o abrir huecos en muros agrietados. Pulsa el botón para recoger una bomba del suelo. Para lanzarla, vuelve a pulsar el botón y presiona el **Panel de Control** en la dirección que desees.

#### FLAUTA



Toca la flauta cuando necesites llamar a un amigo para que acuda en tu ayuda. Aunque si tu amigo está muy lejos, no oír la flauta y no podrá venir a ayudarte.

#### Semillas Místicas

Cada vez que asignes el Tirachinas o el Saco de Semillas a un botón, se abrirá una pantalla para seleccionar Semillas Místicas.

#### SEMILLAS DE FUEGO



El fuego sale de estas semillas al abrirlas. Útil para cuando necesites encender un fuego.

#### SEMILLAS MISTERIOSAS



Nunca sabes muy bien qué efecto tendrán estas semillas al usarlas. Dicen que echándolas sobre ciertos objetos, obtendrás pistas relacionadas con tu búsqueda.

#### SEMILLAS DE ESENCIA



Estas semillas emiten un aroma distintivo que atrae a ciertos monstruos y enemigos, aunque no a todos.

#### SEMILLAS DE PEGASO



Abre las Semillas de Pegasus para moverte más rápido de lo normal. Por el contrario, si alcanzas a un enemigo con ellas, detendrás su ataque.

#### SEMILLAS TITON



Las Semillas Titon producen pequeños tornados al abrirlas. Estos tornados te pueden llevar directamente a cualquier Arbol Místico que hayas encontrado. Si disparas Semillas Titon a tus enemigos, se viento los arrastrará lejos de donde estás.



#### El Cetro y los Espíritus de las Estaciones

El Cetro de las Estaciones guarda parte del poder del Oráculo de las Estaciones. Podrás controlar las estaciones al recibir el poder de los Espíritus de las Estaciones que viven en algún lugar de la tierra de Holodrum. Utiliza siempre el Cetro de las Estaciones desde lo alto de un tronco.

#### PRIMAVERA



La primavera es la estación del deshielo y las plantas comienzan a echar flores. Los capullos de algunas flores son duros como rocas hasta que florecen en primavera.

#### VERANO



En verano, algunos lagos se secan bajo el sol abrasador. Muchas plantas, como la hiedra, crecen especialmente en esta estación.

#### OTOÑO



Las hojas caen en otoño y tapan las fosas. En esta estación puedes recoger setas que son duras como piedras el resto del año.

#### INVIERNO



En invierno caen grandes nevadas y las temperaturas bajan tanto que los ríos y los lagos se congelan. Algunos árboles pierden todas sus hojas.

#### Otros Objetos

Los objetos que aparecen más abajo son diferentes de los Objetos Seleccionables. Estos objetos se utilizan automáticamente en el momento que son necesarios.

#### ALLETAS DE ZORA



Cuando hayas conseguido las Aletas de Zora, podrás nadar. Utiliza el **Panel de Control** para nadar y el **Botón B** para bucear. Pulsa el **Botón A** repetidamente para nadar más rápido.

#### POCIÓN MÁGICA



Si tienes una Poción Mágica, en el momento en que te quedes sin Corazones recuperarás toda tu vida. Las Póciones Mágicas sólo pueden usarse una vez, y sólo puedes llevar una cada vez.

## BONAS



Las joyas son tesoros del pasado. Se dice que algo extraordinario ocurrirá cuando alguien logre reunir las cuatro piedras místicas.

## CUCÓDICE



El Cucódice contiene toda la información relativa a los cocos. Se dice que lo guarda un especialista en plantas.

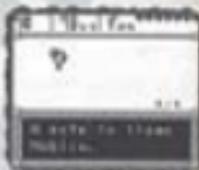
### ▶ Anillos

Existen numerosos Anillos Mágicos hechos de Semillas Místicas. Todos ellos tienen poderes especiales, cada uno con un efecto diferente. Hay anillos ocultos a lo largo y ancho de este mundo, pero algunos de ellos son extraordinariamente difíciles de encontrar.



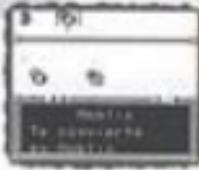
### ▶ Tasación de los anillos

Aunque encuentres un anillo, no descubrirás su poder hasta que lo haya tasado Vasa, el joyero. Para poder llevar puesto un anillo, primero debes hacer que lo tase.



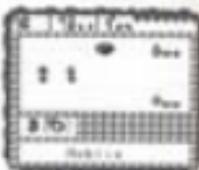
### ▶ Caja de Anillos

Los anillos se llevan en la Caja de Anillos. Si quieres guardar anillos en la caja, habla con Vasa y selecciona LISTA para ver todos los anillos que tienes. Después, elige el anillo que quieres llevar contigo y pulsa el Botón A para guardarlo en la caja.



### ▶ Como ponerte los anillos

El poder mágico de un anillo sólo se revela cuando lo llevas puesto. Selecciona el anillo que quieras ponerte en la Pantalla de Estado de la Búsqueda.



## MAZMORRAS

En las mazmorras de Holodrum encontrarás monstruos terribles y trampas complicadas que te impedirán continuar tu aventura. Busca hasta en el último rincón de las mazmorras para vencer a los monstruos y resolver los rompecabezas ocultos.

Deberás explorar muchas mazmorras hasta encontrar todas las Esencias de la Naturaleza.

Dentro de las mazmorras, tu indicador de Rupias se convertirá en un indicador de llaves, mostrando cuántas llaves posees.



## COFRES



Dentro de las mazmorras encontrarás muchos cofres que pueden contener Rupias, objetos u otros tesoros. Algunos son fáciles de encontrar, pero para otros tendrás que solucionar rompecabezas muy complicados.

### ▶ Objetos de las mazmorras

Los objetos descritos más abajo sólo pueden utilizarse en la mazmorra en la que los descubras. En el Mapa de la Mazmorra podrás ver los objetos que has encontrado.

#### MAPA DE LA MAZMORRA



El Mapa de la Mazmorra es un plano de las celdas de la mazmorra. Las celdas que aparecen oscuras en la Pantalla del Mapa son aquellas en las que aún no has estado.

#### BRÚJULA



La Brújula indica las celdas donde están los cofres y la guardia del jefe. También indicará un sonido al entrar en una celda donde haya un cofre sin abrir.

#### LLAVES Y LLAVE DEL JEFE



Para entrar en la guardia del jefe necesitarás la Llave del Jefe. Cada una de las demás llaves que encuentres en la mazmorra te permitirán abrir una puerta o un bloque.

### ▶ Como ver el Mapa de la Mazmorra

El Mapa de la Mazmorra sólo aparecerá cuando estés dentro de una mazmorra y abras la Pantalla del Mapa. Las celdas iluminadas son aquellas en las que ya has entrado. El mapa muestra un plano de toda la mazmorra. En el mapa también puedes ver dónde estás y qué objetos has encontrado.

Nombre y nivel de la mazmorra

Piso donde estás

Flacha

Guardia del jefe

Objetos de la mazmorra



Plano

El Mapa de la Mazmorra muestra un plano de todas las celdas de la mazmorra.

La guardia del jefe y los cofres sólo aparecen cuando tienes la Brújula.



Celdas iluminadas

Las celdas iluminadas son aquellas en las que ya has estado.

Tu posición

Guardia del jefe

Cofres

Este icono indica cofres en las que hay un cofre sin abrir.

Celdas oscurecidas

Celdas en las que no has entrado todavía.

Flacha

Indica que la mazmorra tiene más pisos.



## Esencias de la Naturaleza

Ocultas en Holodrum están ocho Esencias de la Naturaleza que poseen poderes especiales. Hay una esencia en cada mazmorra. Utiliza toda tu fuerza, sabiduría y valor para recuperar las ocho esencias.

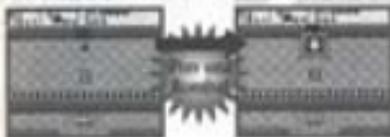


¡Al reunir las ocho Esencias de la Naturaleza, ocurrirá algo extraordinario!

## Trucos para moverte en las mazmorras

### MUROS AGRIETADOS

Usa las Bombas para abrir huecos en muros agrietados. Así podrás pasar al otro lado. También puede abrir huecos en ciertos muros que no están agrietados utilizando Bombas.



### FOSAS

Al caer en las fosas sin fondo, perderás vida y volverás a la entrada de la celda en la que te encierras. Sin embargo, algunas fosas tienen fondo. Si caes en una de ellas, aparecerás en la celda del piso de abajo.



Hay más trucos para moverte en las mazmorras. Si ves algo sospechoso, prueba a hacer cualquier cosa que se te ocurra.

## CORAZONES Y VIDAS

### Medidor de vidas

Aunque te quede poca energía, siempre puedes recuperar vida recogiendo Corazones. Puedes comprar Corazones en las tiendas, pero también puedes encontrarlos debajo de las vasijas de barro y los matorrales, e incluso en enemigos. Si logras atrapar un hada pequeña, podrás recuperar seis Corazones. Las Grandes Hadas que guardan las Fuentes de las Hadas te devuelven todos los Corazones gastados. Todas las hadas serán de gran ayuda en tu búsqueda.

### CONTENEDORES DE CORAZÓN Y PIZAS DE CORAZÓN

Al comienzo de cada partida sólo tendrás tres Corazones. Tu vida aumentará con cada Contenedor de Corazón que encuentres. Los jefes de las Mazmorras guardan los Contenedores de Corazón, pero también puedes conseguirlos rompiendo cuatro Pizas de Corazón. Hay Pizas de Corazón ocultas por todo HoloDrum.



Pizas de Corazón



Contenedores de Corazón



### Pociones Mágicas

Si tienes una Poción Mágica, recuperarás toda tu vida automáticamente cuando te quedas sin Corazones. Las Pociones Mágicas son muy útiles, pero sólo puedes llevar una contigo y sólo podrás usarla una vez.

Encontrar un objeto tan valioso probablemente requiera un gran esfuerzo.

Dicen que hay una bruja que elabora y vende Pociones Mágicas en algún rincón lejano del mundo.



## COMPAÑEROS DE VIAJE

A lo largo de tu viaje conocerás varios amigos en los que podrás confiar. Cada uno tiene unas habilidades especiales que te ayudarán en tu búsqueda.

### RICKY

Ricky te llevará en su bolsa mientras saltas de un lado a otro. El mejor ataque de Ricky es su golpe de tomado.



### DIMITRI

La natación es la especialidad de Dimitri. Sabe nadar en ríos y mares, e incluso remontar cascadas. Puedes usar el Brazalete de Fuerza para llevar a Dimitri a otros lugares.



### MOOSH

Con Moosh podrás volar subido en su lomo. Puede aterrizar con mucha fuerza, aplastando a los enemigos que haya debajo.



Toca la flauta siempre que necesites la ayuda de uno de tus amigos y él acudirá en cuanto la oiga. Aunque, si está muy lejos, no podrá oírlo.

Obtendrás una sola flauta para llamar a tu amigo. La flauta que consigas dependerá de los caminos que hayas tomado en tu búsqueda.

Volverás a ver a tus compañeros si consigues terminar **ORACLE OF SEASONS** y usas el secreto para continuar tu partida en **ORACLE OF AGES**.

# CLUB NINTENDO

¿ Estás desesperado ?

¿ Te has quedado atascado ?

¿ Los enemigos te hacen la vida imposible ?

¿ Necesitas algún truco infalible ?...

Cuando la duda te ronde... ya sabes, el Club Nintendo responde.

El Club Nintendo es un servicio que te permite, a través de Internet, solucionar cualquier problema y obtener todo tipo de información sobre nuestros productos.

**NUESTRA DIRECCIÓN ES:**  
**http://www.nintendo.es**

Aquí podrás encontrar todo tipo de guías y trucos para tus juegos.

Si quieres más información sobre los servicios que te ofrece el Club Nintendo puedes llamar al Servicio de Atención al Consumidor:

**902 11 70 45 ó 91 659 74 47**

si llamas desde la provincia de Madrid.

El horario de recepción de llamadas es de lunes a viernes de 11 de la mañana a 7 de la tarde.

## GARANTÍA

ESTE PRODUCTO GOZA DE UN PERÍODO DE GARANTÍA DE 180 DÍAS (6 MESES) PARA QUE DICHA GARANTÍA SEA VÁLIDA, CONSERVA EL COMPROBANTE DE COMPRA (FACTURA O NOTA DE LA TIENDA) Y ENVÍANOS ESTE MANUAL CON EL SELLO DE LA TIENDA. EN EL CASO QUE TU PRODUCTO SE HAYA ESTROPEADO:

### CONDICIONES DE LA GARANTÍA

1. La garantía cubre todos los gastos de piezas, mano de obra y transporte desde el servicio técnico de NINTENDO ESPAÑA al usuario exclusivamente. El costo del producto o nuestro servicio técnico deberá cubrir por cuenta del usuario NINTENDO ESPAÑA, S.A. No se hace responsable del material enviado hasta que se receipte en sus instalaciones.
2. Una vez recibido el producto estropeado en nuestro servicio técnico, se procederá al inicio al asunto de otro reparado, en el plazo de 72 horas (3 días) desde la fecha de recepción. Sobre este producto se aplicará una nueva garantía de 180 días (6 meses).
3. No se considerarán con derecho a reparación en garantía los productos que hayan sufrido daños por negligencia, golpes, uso indebido o pruebas producidas por utilización de productos no fabricados por NINTENDO. La garantía quedará anulada si el producto ha sido alterado por manipulaciones de NINTENDO ESPAÑA, S.A. o manipulados por terceros ajenos a nuestro Servicio Técnico.
4. También quedará excluido de la garantía aquellos aparatos dañados a favor distintos del uso previsto.

### QUÉ HACER EN CASO DE AVERÍA:

1. Si tu producto Nintendo deja de funcionar, a lo largo de forma defectuosa llama al CLUB NINTENDO al teléfono 902 117045.
2. Al contactar tu producto Nintendo, se cobrará adjuntando esta garantía sellada con todos tus datos, si has transcurrido menos de 180 días (6 meses) desde su fecha de compra. Agradecemos siempre de indicar claramente cuáles son los síntomas que has observado.

### SI TU PRODUCTO NINTENDO NO ESTÁ EN GARANTÍA

Si tu producto Nintendo no está en garantía, debes seguir el mismo procedimiento, siempre diligenciamos también que alinea con los establecimientos de reparación.

No debes recibir un presupuesto de reparación, de forma alguna al enviar el producto. No te olvides de indicarnos tu dirección y número de teléfono.

NOMBRE \_\_\_\_\_

DIRECCIÓN \_\_\_\_\_

POBLACIÓN \_\_\_\_\_

PROVINCIA \_\_\_\_\_

C.P. \_\_\_\_\_ TELF. \_\_\_\_\_

SÍNTOMAS OBSERVADOS \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

NOMBRE Y DIRECCIÓN DEL ESTABLECIMIENTO  
CON EL SELLO DE CAUCHO Y FECHA DE COMPRA

NÚMERO DE SERIE (sólo en las consolas)  
(SERIAL NUMBER) \_\_\_\_\_

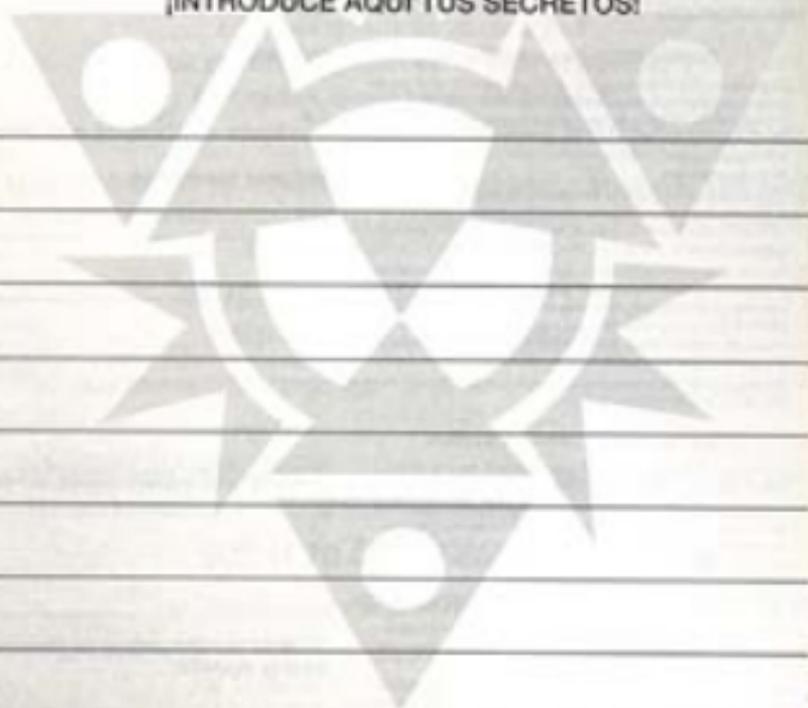
ENTER HERE THE SECRETS YOU HAVE FOUND!

TRAGE HIER DIE GEHEIMNISSE EIN, DIE DU GEFUNDEN HAST!

ENTREZ ICI LES SECRETS TROUVES!

SCHRIJF HIER DE GEHEIMEN OP DIE JE HEBT GEVONDEN!

¡INTRODUCE AQUÍ TUS SECRETOS!



## INHALT



Spiele verbinden, Geheimnisse aufzeichnen!	28
Ein neues Kapitel	29
Die Steuerung	30
Vor Spielbeginn	31
Das Link-System	33
Sichern und Beenden des Spieles	34
Die Bildschirme	35
Aktionen	37
Items & Ringe	38
Die Verliese	43
Herzen & Energie	46
Die Partner auf deiner Reise	47

THE LEGEND OF ZELDA™: ORACLE OF SEASONS™ und THE LEGEND OF ZELDA™: ORACLE OF AGES™ bilden zusammen ein zweiteiliges Abenteuer, wenn du das jeweilige Spiel durch das Link-System fortsetzt. Bitte bewahre dein Spielmodul an einem sicheren Ort auf, nachdem du das Abenteuer beenden hast. Es wird empfohlen, deinen Spielstand vor dem finalen Kampf zu sichern.

## SPIELE VERBINDEN, GEHEIMNISSE AUFZEICHNEN!

Nachdem du THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS erfolgreich abgeschlossen hast, erfährst du ein Geheimnis (Password), mit dessen Hilfe du deine Reise im letzten Level Labyrinth fortsetzen kannst. Notiere dieses Geheimnis unten und gib es in THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES ein, um dein Abenteuer in einer völlig neuen Welt fortzusetzen.

Während des Spieles erfährst du noch mehr Geheimnisse, durch die du verschiedene Items von einem Spiel zum anderen übertragen und vorhandene Items erweitern kannst, oder sogar neue Items erhältst, die andernfalls nicht erhältlich wären! (Siehe Kapitel „Das Link-System“ für weitere Details.)




## EIN NEUES KAPITEL

Eines Tages wurde Link im Lande Hyrule von einer seltsamen Macht tief ins Innere des Palastes von Hyrule gezogen. Dort fand er die leuchtende Triforce, schimmernd wie ein Brillant, auf ihn wartend.

„Link... Link... Nimm den Auftrag der Triforce an!“

Plötzlich fand Link sich eingehüllt in einer Stüle aus Licht. Im nächsten Moment war er verschwunden.

Als Link wieder erwachte, fand er sich selbst in einem Wald wieder, den er noch nie zuvor gesehen hatte. Verwirrt sah er sich in der ungewohnten Umgebung um. Tief aus dem Herzen des Waldes vernahm er liebliche Musik und frohliches Lachen. Link folgte dem einladenden Geräuschen und traf auf eine Treppe wundersüßer Klänge. Wie der Blitz traf ihn die wunderschöne Erscheinung einer jungen Frau, die auf einer Lichtung saß. Als das Mädchen Link bemerkte, lächelte sie strahlend und rief ihn zu sich.

„Willkommen in Hologramm. Ich bin Dir, die Tänzerin“, sagte sie voller Freude. „Möchtest du mit mir tanzen? Trau dich ruhig! Es macht viel mehr Spaß, wenn wir zusammen tanzen.“ Sie nahm ihn an der Hand und widerwillig stimmte er in ihrer Tanz ein.

Unglücklicherweise war dieser freudige Moment nicht von langer Dauer. Uplötzlich verfinsterte sich der Himmel und kalter Donner rüllte über das Land, gefolgt von einer heftigen, grollenden Stürme.

„Ich habe dich gefunden. Tief Du korrezt mich mit deiner Verkleidung als Tänzerin nicht täuschen. Ich bin Ocar, General der Finsternis! Und jetzt zeige dein wahres Gesicht, Orakel der Jahreszeiten!“

Dann stieg ein lichterblauer Wirbelsturm vom Himmel und kam Dir immer näher, so als ob er sie einschließen wollte.

„Hilf mir, Link!“ rief sie an.

Doch Link wurde von dem Wirbelsturm weggeschleudert, als er versuchte, gegen ihn anzukämpfen und Dies wurde kein leichtes Wagnis.

Als bald ereigneten sich seltsame Dinge im ganzen Land.

Als Ocar das Orakel der Jahreszeiten aus dem Lande Hologramm entführte, verfielen die Jahreszeiten ins Chaos und das Land wurde der reichhaltigen Gaben der Natur beraubt. Langsam wurde dem Land die Lebenskraft entzogen und alles Leben begann dahinzusinken.

Und so leitete Ocar seinen Plan ein, die Kraft des sterbenden Landes zu benutzen, eine Welt der totalen Finsternis zu erschaffen. Wird es Link gelingen, Dies aus den bösen Klauen des Generals der Finsternis zu befreien?

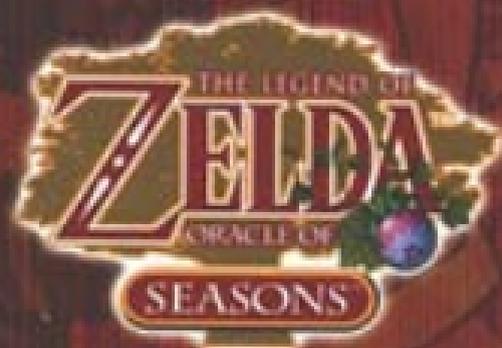
So lautet das Ziel der Suche, auf die sich Link nun begeben muss.

Nintendo®

Nintendo®



**PLAY BOTH FOR THE  
ULTIMATE ADVENTURE!**



The Legend of Zelda™ - Oracle of Seasons™ & © trademarks of Nintendo. © 2007 Nintendo.  
The Legend of Zelda™ - Oracle of Ages™ & © trademarks of Nintendo. © 2007 Nintendo.



## AN ADVENTURE SO BIG IT COMES IN TWO PARTS!



You can play *The Legend of Zelda: Oracle of Ages* and *Oracle of Seasons* as two separate independent games, but once they are linked together you'll find there is an even deeper adventure to discover! It doesn't matter which game you play first, because as you play the games you'll learn many secrets destined to link the two

games together. Once linked, you will reveal a completely new gaming experience, as you discover previously unavailable items, rings, people and areas. You will even be faced with the challenge of a new dungeon, which if you are brave enough to



explore will pit you against a new final boss, that once defeated will allow you to see the real final scenes of the adventure. This is the biggest adventure Link has ever faced, an adventure so big it comes in two parts. Control the seasons in *Oracle of Seasons* and manipulate time in *Oracle of Ages*, but you'll have to play them both for the ultimate experience. **The Legend of Zelda is back with an adventure too big for one game pack!**



## DIESES ABENTEUER IST SO GROSS, DASS ES ZWEI TEILE GIBT.



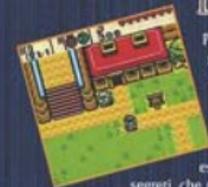
Du kannst *The Legend of Zelda: Oracle of Ages* oder *Oracle of Seasons* separat als unabhängige Abenteuer spielen. Sobald Du aber beide Spiele miteinander verlinkst, erlebst Du das ultimative Abenteuer mit Link und seinen Freunden. Ganz gleich, mit welchem Spiel Du als erstes startest, während deiner Abenteuer erhältst Du versteckte Geheimnisse, die erst dann zum Einsatz kommen wenn Du beide Spiele besitzt. Dich erwartet dann die ultimative Spielerfahrung. Plötzlich erschließen sich Dir völlig neue Items, Ringe, Charaktere und geheime Bereiche. Stelle Dich der Herausforderung



in neuen Kerkern. Und wenn Du mutig genug bist, dann besiege den finalen Herrscher Ganondorf – erst dann kannst Du erleben, wie das Abenteuer wirklich ausgeht. Link ist zurück – mit einem neuen aufregenden *Zelda*-Abenteuer, das zu groß ist für nur ein Game. Das ist das größte Abenteuer, dem sich Link jemals stellen musste. So groß, dass es zwei Teile gibt. Kontrolliere die Jahreszeiten in *Oracle of Seasons* und erlange die Macht über die Zeit in *Oracle of Ages*, spiele beide Games und Du erlebst das ultimative Abenteuer.



## UNA STRAORDINARIA AVVENTURA PER LA PRIMA VOLTA DISPONIBILE IN DUE GIOCHI SEPARATI.



Puoi giocare ai due giochi che compongono The Legend of Zelda: Oracle of Ages e Oracle of Seasons in modo indipendente o unirti attraverso il cavo link per dare luogo a nuove avventure. Non importa quale gioco utilizzi per primo, qualsiasi esso sia, verrai a conoscenza di molti segreti, che potrai usare una volta che i due giochi saranno uniti con il cavo link per Game Boy Color. Una volta che avrai unito i due giochi, vivrai per la prima volta nuove emozioni in Zelda, tu potrai scoprire nuovi oggetti, anelli, nuovi personaggi e nuove aree di gioco. Dovrai anche misurarti con nuovi labirinti e per-



corsi e se sarai abbastanza coraggioso affronterai un nuovo nemico che una volta sconfitto ti permetterà di portare a termine la tua avventura finale. Zelda ritorna con una avventura trop-



po grande per essere contenuta in un solo gioco. Questa è la più grande avventura, che utilizza il cavo link, mai affrontata prima. Controlla le stagioni nell'Oracle of Seasons e controlla il tempo nell'Oracle of Ages ma gioca a entrambi per provare appieno tutte le emozioni che questi giochi ti potranno dare.



## UNA AVVENTURA TAN GRANDE QUE VIENE EN DOS PARTES.



Puedes jugar The Legend of Zelda: Oracle of Ages y Oracle of Seasons como dos juegos separados independientes, pero conectándolos entre sí, tendrás una aventura mucho más interesante. Da igual con que cartucho empieces, ya que, según vayas jugando, descubrirás muchos secretos, que se utilizan para conectar ambos juegos. Una vez conectes los juegos, descubrirás una nueva experiencia de entretenimiento, donde encontrarás objetos que antes no estaban disponibles, así como nuevos anillos mágicos, nuevas áreas a explorar y nuevos personajes que



te introducirán más en la historia. Además, te desafiara una nueva mazmorra y un nuevo jefe final que cuando sea derrotado te permitirá ver el verdadero final de la aventura. Zelda regresa en una aventura demasiado grande para un solo juego. Esta es la mayor aventura que ha encarado Link, una aventura tan grande que viene en dos partes. Controla las estaciones en Oracle of Seasons y controla el tiempo en Oracle of Ages, pero juega con los dos para disfrutar de la experiencia definitiva.



## UNE AVVENTURE TELLEMENT ENORME QU'ELLE NE TIENT PAS DANS UN SEUL JEU!



Vous pouvez jouer séparément à The Legend of Zelda: Oracle des Âges et Oracle des Saisons mais c'est la liaison des deux qui vous ouvre une aventure réellement gigantesque. Vous pouvez commencer par n'importe lequel des deux. Lors de votre progression, vous apprenez de nouveaux secrets; à utiliser dans les deux jeux. Dès que la liaison des deux jeux est effectuée, vous vivez pour la première fois une toute nouvelle façon de jouer. Vous découvrez des objets, des anneaux, des personnages et des lieux autrefois inconnus. Vous devez même faire face à un nouveau donjon et



si vous avez le courage, vous vous mesurez à un boss final exclusif. C'est seulement à ce moment-là que votre quête prendra vraiment fin, Legend of Zelda continue avec une aventure si énorme qu'elle tient sur deux jeux. C'est l'aventure la plus forte que Link ait jamais entreprise, tellement énorme que deux jeux ont été nécessaires pour la contenir toute. Maîtrisez les saisons dans Oracle des Saisons et domptez le temps dans Oracle des Âges : vous devez jouer aux deux pour connaître le jeu ultime.

