

*The Legend of*

---

**ZELDA** <sup>TM</sup>  
<sub>MC</sub>

---

**INSTRUCTION BOOKLET  
MODE D'EMPLOI**

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.



### PRECAUTIONS

- 1) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit or drop it. Do not take it apart.
- 2) Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
- 3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

Recherchez ce sceau sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement de Nintendo à n'offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce sceau n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et, surtout, de qualité.



### PRECAUTIONS

- 1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le frapper ou l'échapper. Ne pas le démonter.
- 2) Éviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
- 3) Éviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou tout autre solvant.

Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ The legend of Zelda™ Pak.

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

## CONTENTS

Hints on How to Destroy Ganon . . . . .	5
Basic Wisdom . . . . .	16
Treasure—The Magic and the Mystery . . . . .	21
The Overworld . . . . .	27
The Underworld . . . . .	32
The Legend of Zelda ABCs . . . . .	40

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu La légende de Zelda<sup>MC</sup> du système de jeu Nintendo®

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver à titre de références.

## TABLE DES MATIERES

Comment anéantir Ganon-conseils . . . . .	5
Aptitudes de base . . . . .	16
Trésor—Sa magie et ses mystères . . . . .	21
Le monde extérieur . . . . .	27
Le monde sublunaire . . . . .	32
L'ABC de la Légende de Zelda . . . . .	40

Prière de se rappeler que nous n'acceptons pas au téléphone des demandes de renseignements ayant trait aux détails de ce jeu.

## A long, long time ago the World was in an age of Chaos.

**I**n the midst of this chaos, in a little kingdom in the land of Hyrule, a legend was being banded down from generation to generation, the legend of the "Triforce"; golden triangles possessing mystical powers. One day, an evil army attacked this peaceful little kingdom and stole the Triforce of Power. This army was led by Ganon, the powerful Prince of Darkness who sought to plunge the World into fear and darkness under his rule. Fearing his wicked rule, Zelda, the princess of this kingdom, split up the Triforce of Wisdom into eight fragments and hid them throughout the realm to save the last remaining Triforce from the clutches of the evil Ganon. At the same time, she commanded her most trustworthy nursemaid, Impa, to secretly escape into the land and go find a man with enough courage to destroy the evil Ganon. Upon hearing this, Ganon grew angry, imprisoned the princess, and sent out a party in search of Impa. Braving forests and mountains, Impa fled for her life from her pursuers. As she reached the

very limit of her energy she found herself surrounded by Ganon's evil henchmen. Cornered! What could she do? ... But wait! All was not lost. A young lad appeared. He skillfully drove off Ganon's henchmen, and saved Impa from a fate worse than death. His name was Link. During his travels he had come across Impa and Ganon's henchmen. Impa told Link the whole story of the princess Zelda and the evil Ganon. Burning with a sense of justice, Link resolved to save Zelda, but Ganon was a powerful opponent. He held the Triforce of Power. And so, in order to fight off Ganon, Link had to bring the scattered eight fragments of the Triforce of Wisdom together to rebuild the mystical triangle. If he couldn't do this, there would be no chance Link could fight his way into Death Mountain where Ganon lived. Can Link really destroy Ganon and save princess Zelda? Only your skill can answer that question. Good luck. Use the Triforce wisely.

## Il y a très, très longtemps, l'univers fut plongé dans une ère de confusion.

**A**u milieu de cette confusion, dans un petit royaume du domaine de Hyrule, une légende passa de génération en génération, c'était la légende de "Triforce"; les triangles dorés possédant des pouvoirs mystiques. Un jour, une armée maléfique attaqua ce petit royaume paisible et lui vola la Triforce de Pouvoir. A la tête de cette armée se trouvait Ganon, le puissant Prince des Ténèbres, qui cherchait, sous son joug à plonger l'univers dans la peur et dans l'obscurité.

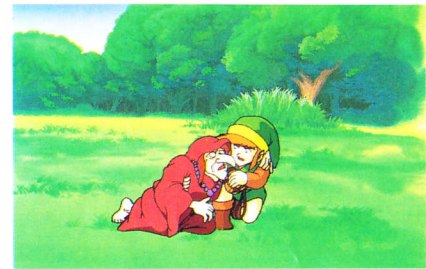
Craignant le règne de terreur, Zelda, la princesse du royaume, sépara la Triforce de Sagesse en huit fragments et la cacha à travers le royaume pour protéger le reste de la Triforce de l'emprise maléfique de Ganon. En même temps, elle ordonna à sa plus fidèle nourrice, Impa, de s'en aller secrètement dans le domaine pour y trouver un homme, qui serait assez courageux pour anéantir le maléfique Ganon. Lorsqu'il apprit la nouvelle, Ganon enragé, emprisonna la princesse et envoya un groupe à la recherche d'Impa. Affrontant les forêts et les montagnes, Impa s'enfuit pour échapper à ses poursuivants. A

bout de forces, elle se trouva un jour cernée par les suppôts maléfiques de Ganon. Piégée comme une proie? Que pouvait-elle faire? ... Il fallait attendre! A part patienter! Tout n'était pas perdu. Un jeune homme apparut. Adroitement, il repoussa les suppôts de Ganon et sauva Impa d'un destin pire que la mort. Il s'appelait Link. Au cours de ses voyages, il était tombé sur Impa et les suppôts de Ganon. Impa lui raconta toute l'histoire de la princesse Zelda et du maléfique Ganon. Enflammé d'un sentiment de justice, Link résolut de sauver Zelda, mais Ganon s'avéra un puissant adversaire. Il tenait la Triforce du Pouvoir. Ainsi, pour vaincre Ganon, Link avait à réunir les huit fragments éparpillés de la Triforce de Sagesse pour reconstruire le triangle mystique. S'il ne réussissait pas cet exploit, Link perdrait toute chance de se frayer un passage jusqu'à la Montagne de la Mort où Ganon vivait. Link pourra-t-il vraiment anéantir Ganon et sauver la princesse Zelda? Seules vos aptitudes peuvent répondre à cette question. Bonne chance. Servez-vous sagement de la Triforce.

## Hints on How to Destroy Ganon

### Comment parvenir à anéantir Ganon—conseils.

Those of you who have had trouble playing this game, read the story below. Read carefully; it has lots of useful hints.



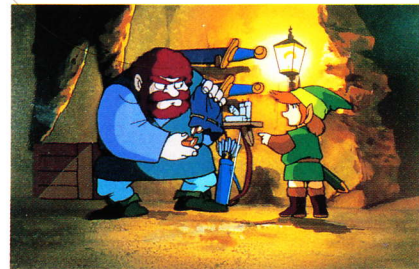
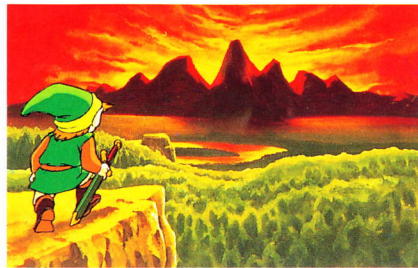
*Tous ceux qui ont eu des difficultés à jouer ce jeu, veuillez lire l'histoire qui suit. Lisez-la attentivement; elle renferme de nombreux conseils utiles.*

When Impa gave Link the order to destroy Ganon she also told him of the history of the land of Hyrule, and the layout of the nine underground secret labyrinths. These layouts should be somewhere in this booklet. Did you find them?

*Lorsqu'Impa ordonna à Link de détruire Ganon, elle lui raconta également l'histoire du domaine de Hyrule, et lui fit part des diagrammes des neuf labyrinthes souterrains secrets. Ces diagrammes se trouvent quelque part dans ce livret. Les avez-vous trouvés?*

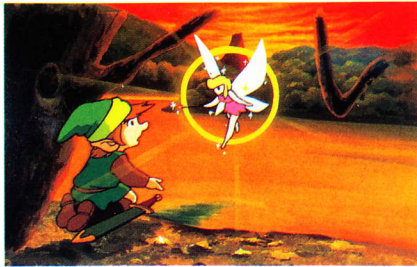
Relying on what Impa had told him, Link has to somehow make his way to Death Mountain. Link just might be able to find out where the mountain is by carefully studying where and when the monsters appear.

*Se fiant au témoignage d'Impa, Link doit se rendre tant bien que mal à la Montagne de la Mort. Link pourrait très bien découvrir où se trouve la montagne en observant soigneusement où et quand apparaissent les monstres.*



In the forests and mountains, there are several caves, and in these caves, there live merchants who will sell Link useful items. As well as buying things here, Link can get his hands on other things that he can't get elsewhere.

*Dans les forêts et les montagnes, il y a de nombreuses cavernes, et dans ces cavernes, il y a des marchands qui vendront à Link des articles utiles. Non seulement peut-il y acheter des objets, mais Link peut également se procurer des articles qu'il ne pourra pas trouver ailleurs.*

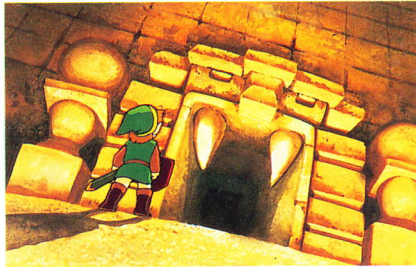


Lots of amazing things happen in the springs Link finds here and there. The fairies will give Link a whole new supply of LIFE hearts. These aren't the only secrets to be found!

*Il se passe toutes sortes de choses épatantes dans les sources que Link découvre ici et là. Les fées lui fourniront tout un approvisionnement de coeurs de VIE. Et ce ne sont pas là les seuls secrets à découvrir!*

The entrances to the underground labyrinths are hidden all over the place. There are also some entrances that are really hard to find. Nevertheless, somewhere you'll be able to find hints on how to solve these riddles. And once Link's found a labyrinth, he'll always get an item of treasure.

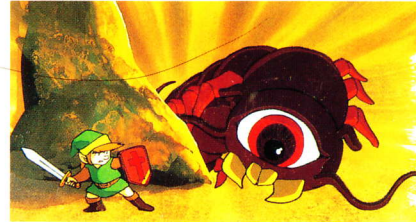
*Les entrées des labyrinthes souterrains se cachent partout! Il y a même des entrées qui restent introuvables. Cependant, vous trouverez quelque part des indices qui vous aideront à résoudre ces énigmes. Et puis, un coup que Link a trouvé un labyrinthe, il empoche toujours un article de trésor.*



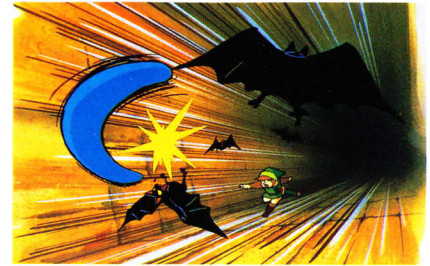
Some of the nasties in the labyrinth are controlled by a ringleader. If Link finds this ringleader and does away with him first, then all the other enemies in the room will disappear.

Carry weapons such as boomerangs etc. to match the enemy. This way Link can proceed with the fight more effectively. The skill to switch over quickly to the treasure select screen (Remember the sub screen?) and swiftly take out the treasures is really important. If you've got this skill, Link will be able to with through to the end.

*Pour lutter contre les ennemis d'égal à égal, portez des armes tels des boomerangs etc. De cette façon, Link pourra mener plus facilement un combat à bonnes fins. Il est très important de pouvoir passer rapidement à l'écran des choix des trésors (vous vous rappelez le sous-écran?) et de s'emparer des trésors en un clin d'oeil. Si vous disposez de*



*Certaines vilaines créatures du labyrinthe sont contrôlées par un chef de file. Si Link trouve ce chef de file et qu'il s'en débarrasse en premier, alors les autres ennemis dans la pièce disparaîtront.*



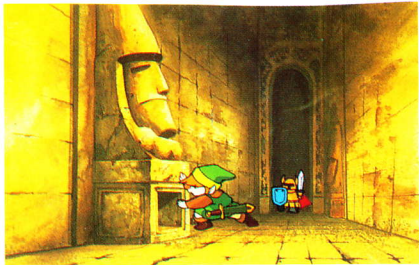
*cette aptitude, Link pourra tenir le coup jusqu'à la fin.*

The labyrinth Level display is important. It shows Link the way. If Link does not fight in the right Level order, he might meet a miserable end at the end of the labyrinth. Don't rush forward too fast! It's dangerous.

*Le voyant de niveau du labyrinthe est important. Il montre la voie à Link. Si Link ne lutte pas dans le bon ordre de niveau, il pourrait rencontrer un fâcheux destin à la fin du labyrinthe. N'avancez pas trop vite! C'est dangereux.*

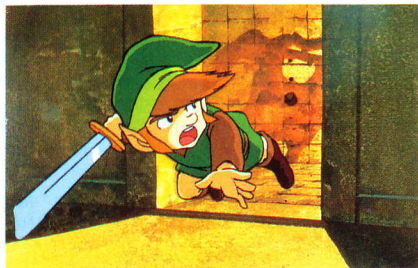
Lots of riddles are hidden in the underground labyrinths. Once Link's found the map and the compass, he can go forward checking each of the passageways one by one. Walk around and find all the rooms. For this, Link will have to increase his possessions a lot.

*Il y a bon nombre d'énigmes dissimulées dans les labyrinthes souterrains. Quand Link aura trouvé la carte et le compas, il pourra avancer en vérifiant les passages un à la fois. Marchez à la ronde et trouvez toutes les salles. Pour accomplir cela, Link aura à augmenter ses possessions de beaucoup.*

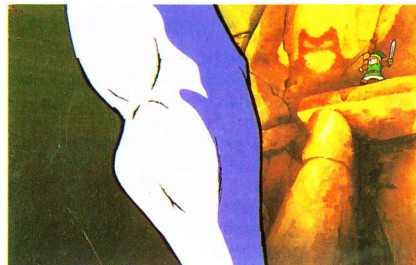


In the underground labyrinths, Link will come across some doors that will close behind him once he's passed through them. Yet, there's always a way of opening them and escaping. Even if Link's closed in on all sides he's not allowed to give up. Try anything to get out!

*Dans les labyrinthes souterrains, Link rencontrera des portes qui se ferment derrière lui aussitôt qu'il les a franchies. Cependant, il existe toujours un moyen de les ouvrir et de s'échapper. Même si Link est enfermé sans issue quelconque, il ne lui est pas permis d'abandonner. Essayez n'importe quoi pour réussir à sortir!*



9 In the labyrinths Link will come across some kind-hearted people who'll help him out. Listen well to what they say and discover the enemies weak points!



Link has destroyed Ganon, and has managed to rescue princess Zelda. Now that he's got ahold of the two Triforges, he once again goes off on his travels, making his way towards countries unknown... Who knows what the future holds for Link?

*Link a anéanti Ganon et a réussi à libérer la princesse Zelda. Maintenant qu'il possède les deux Triforges, il reprend de nouveau ses voyages à travers des contrées inconnues ... Qui sait ce que l'avenir réserve pour Link?*

Link's going to have a difficult time trying to destroy Ganon. He's real mean. But even Ganon has his weak point. Some friendly character in the game is sure to tell Link about it.

*Link aura bien des difficultés avant de pouvoir anéantir Ganon. Il est très méchant. Mais, même Ganon a son point faible. Il y a sûrement un personnage amical dans le jeu qui le fera savoir à Link.*



*Dans les labyrinthes, Link rencontra de bonnes gens qui l'aideront à s'échapper. Ecoutez bien ce qu'elles vous diront et découvrez les points faibles des ennemis!*

## Creating Your Own Link Character

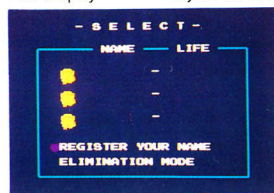
Link, the hero of the game, does not yet exist. Create Link by registering your name. You may create a total of three different Link characters.

Load the game pak in the unit and turn the power supply on. The title display on the right appears and the demonstration begins. Press the START button. The display on the right appears. Line up the heart with REGISTER YOUR NAME using the SELECT button. Press the START button. The display on the right appears. Use the SELECT button to line up the heart with the Link you want to name. Enter your name (up to eight letters) using the Control Pad (to select a letter) and the A button (to set a letter).

Once you have registered your name, line up the heart with REGISTER END, and press the START button.



Title Display      Voyant du titre



Menu Display      Voyant du menu



Display for Registering Your Name  
Voyant pour inscrire votre nom

## Création de votre propre personnage Link

Link, le héros du jeu n'existe pas encore. Créez Link en inscrivant d'abord votre nom. Vous pouvez créer trois différents personnages Link en tout.

Insérez la cassette dans l'unité et allumez-la. Le voyant du titre apparaît à la droite et la présentation commence. Appuyez sur le bouton START. Le voyant à la droite apparaît. Alignez le coeur avec REGISTER YOUR NAME (INSCRIVEZ VOTRE NOM) en vous servant du bouton SELECT. Appuyez sur le bouton START. Le voyant à la droite apparaît. Servez-vous du bouton SELECT pour aligner le coeur avec le Link que vous voulez nommer. Taper votre nom (jusqu'à huit lettres) en vous servant du bloc de commande (pour choisir les lettres) et du bouton A (pour inscrire une lettre).

Une fois votre nom inscrit, alignez le coeur avec REGISTER END, puis appuyez sur le bouton START.

## Erasing an Old Link Character

If you want to start your game with a new Link character, you can erase all the old Link data using the ELIMINATION MODE. Line up the heart with ELIMINATION MODE and press the START button.

Move the heart to the Link you want to erase and press the START button to erase the name. Move the heart to ELIMINATION END and press START again. This permanently erases all data for that Link. To create a new Link, enter your name like you did at the beginning.



Menu Display      Voyant du menu



Elimination Display  
Voyant de l'élimination

## Comment effacer un ancien personnage Link

Si vous voulez commencer votre partie avec un nouveau personnage Link, vous pouvez effacer l'ancien Link en vous servant du mode D'ELIMINATION. Alignez le coeur avec le MODE D'ELIMINATION et appuyez sur le bouton START. Déplacez le coeur jusqu'au Link que vous voulez effacer et appuyez sur le bouton START pour effacer le nom. Déplacez le coeur jusqu'à ELIMINATION END et appuyez de nouveau sur START. Ceci efface en permanence toutes les données de ce Link. Pour créer un nouveau Link, inscrivez votre nom comme vous l'aviez fait au début.

## Starting the Game

When you have created a Link, you are ready to start. Using the SELECT button, move the heart to the Link you want and press the START button.

## “GAME OVER”

### Options

The game is over when Link's life power level is zero. At this time, you have three options: CONTINUE, SAVE and RETRY. Choose one by using the SELECT button and then pressing START.

### (1) CONTINUE (Carry on with the Same Game)

This will start a new game where the last one ended. Link will keep all his possessions from the last game and will start with three life power hearts.



Player's name  
Nom du joueur

Number of games played  
Nombre de parties jouées

Life power level  
Niveau de pouvoir vital



## Début de la partie

Lorsque vous avez créé un Link, vous êtes prêt à commencer. En vous servant du bouton SELECT, déplacez le coeur jusqu'au Link que vous désirez, puis appuyez sur le bouton START.

## Options de “GAME OVER”

La partie se termine lorsque le niveau de pouvoir vital de Link descend à zéro. A ce point-là, vous avez trois choix: CONTINUE, SAVE et RETRY. (CONTINUER, CONSERVER et ESSAYER DE NOUVEAU). Faites votre choix en vous servant du bouton SELECT et en appuyant ensuite sur START.

### (1) CONTINUE (Poursuivre la même partie)

Ceci commence une nouvelle partie à partir de l'endroit où la dernière s'est terminée. Link gardera toutes les possessions qu'il avait à la dernière partie et partira avec trois coeurs de pouvoir vital.

### (2) SAVE (Store the Game Information for later play)

This will store all Link's possessions in your Game Pak's memory so you continue with the same game later on.

### (3) RETRY (Erase the Current Game Information)

This will return you to the starting Menu Display without saving any information from the last game. Begin a new game by selecting a Link character as usual.

If your game ends while you are in a labyrinth, and you select CONTINUE, your game continues from the entrance to that labyrinth. Otherwise, you start from the beginning.

Do not press the POWER or RESET switches from the time that you have saved the game up to when the select display appears. If you do this, you may lose the data.

If you are saving your game information for later play, you must hold in the reset button on the Control Deck while turning off the power. Failure to do so may result in the loss of your stored game information.

### (2) SAVE (Conservez les renseignements de la partie pour jouer plus tard)

Ceci conservera toutes les possessions de Link dans la mémoire de votre jeu pour que vous puissiez jouer cette même partie plus tard.

### (3) RETRY (Efface tous les renseignements de la partie en cours)

Ceci vous ramènera au voyant du menu de départ sans conserver aucun renseignement de la dernière partie. Commencez une nouvelle partie en choisissant un personnage Link comme d'habitude.

Si votre partie prend fin dans un labyrinthe et que vous choisissez CONTINUE, votre partie recommencera à l'entrée de ce labyrinthe. Sinon, vous commencerez au tout début.

Ne pas appuyer sur les commutateurs POWER et RESET à partir du moment où vous avez conservé la partie jusqu'à ce que le voyant de sélection apparaisse. Sinon, vous pourriez perdre les données.

Si les renseignements concernant une partie doivent être enregistrés pour pouvoir la continuer plus tard, il faut appuyer sur la touche de réenclenchement de l'appareil tout en coupant l'alimentation, sinon les renseignements enregistrés risquent d'être effacés.



## Playing With a Friend

Take turns. At the end of your game, select SAVE or RETRY and press START. Your friend can start a game using a different Link. To start a different game, always store the game in memory (SAVE) and turn off the power supply to the unit.

## Stopping the Game

At any time, you may end your game. With the sub screen displayed (see Page 17), simultaneously press the A button on Controller 2 and the Control Pad. You can cancel the game by doing this.

The battery is used to retain the player's data for five years. However, depending on the conditions under which the game pak is kept (such as exposure to high temperatures, etc.), the life of the battery may be shortened.

## Si vous jouez avec un ami

Prenez chacun votre tour. A la fin de votre partie, choisissez SAVE ou RETRY puis appuyez sur START. Votre ami peut commencer une partie en se servant d'un différent Link. Pour commencer une partie différente, veuillez toujours conserver la partie dans la mémoire (SAVE) puis couper le courant qui alimente l'unité.

## Comment arrêter une partie

Vous pouvez mettre fin à votre partie aucun temps. Avec le sous-écran étalé (voir à la page 17), appuyez simultanément sur le bouton A de la commande 2 et sur le bloc de commande. Vous pouvez ainsi annuler une partie.

La pile sert à retenir les données du joueur pendant cinq ans. Cependant, la durée de la pile pourrait être plus courte si la cassette est sujette à certaines conditions, par exemple, si elle est soumise à des températures excessives, etc.

## Basic Wisdom

### Aptitudes de base

#### Let's start Link's journey!

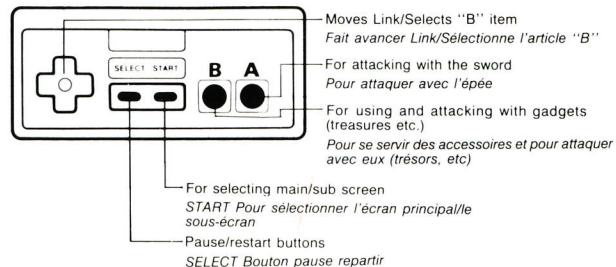
Let's get on with the game and begin Link's battle with evil. But, first, let's master some basics.

#### Entreprenez l'aventure de Link!

Commençons la partie sans plus tarder et envoyons Link se battre contre le mal. D'abord, maîtrisons certaines aptitudes de base.

#### How to use the controller

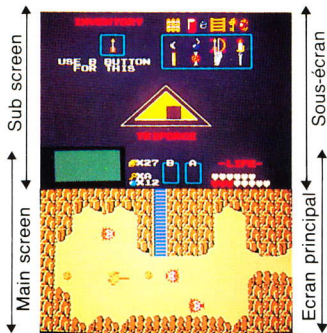
#### Comment se servir de la commande (black slanted)



## What are the “main” and “sub” screens?

Use these two screens skillfully to do well in this game.

The main screen displays Link as he's fighting the enemy and shows what's going on around him. The sub screen displays his treasures. If you change over to the sub screen, you can choose any treasure by moving the Control Pad Left or Right.



## Qu'est-ce qu'un écran “principal” et qu'un “sous”-écran?

Servez-vous habilement de ces deux écrans pour bien réussir ce jeu.

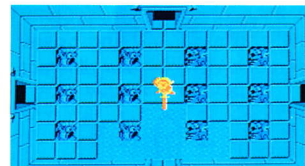
L'écran principal montre Link alors qu'il lutte contre l'ennemi et montre ce qui se passe autour de lui. Le sous-écran montre ses trésors. Si vous passez au sous-écran, vous pouvez choisir n'importe quel trésor en déplaçant le bloc de commande à droite ou à gauche.

## Link meets all sorts of challenges above and under ground.

Fighting first starts in the Overworld.

### The Overworld

Link must fight many enemies in a beautiful world of forests, lakes, and mountains. Some good people living in these places will help him.



### The Underworld

The Underworld is a maze of dangerous labyrinths with more enemies than in the Overworld. The fragments of the Triforce of Wisdom are hidden somewhere inside these labyrinths.



## Link affronte toutes sortes de défis sur et sous terre.

Le combat débute d'abord dans le monde extérieur.

### Le monde extérieur

Link doit combattre bon nombre d'ennemis dans ce monde de beauté naturelle de forêts, de lacs et de montagnes. Certaines bonnes gens qui vivent dans ces endroits sauront lui venir en aide.

### Le monde sublunaire

Le monde sublunaire est un enchevêtrement de labyrinthes piégés qui renferme plus d'ennemis que le monde extérieur. Les fragments de la Triforce de Sagesse sont cachés quelque part dans ces labyrinthes.

## Let's learn some skills for battling the enemy!

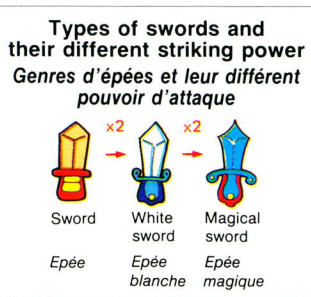
Learn the basics of how to defend yourself and destroy the enemy.

### Use the sword!

Use the sword to inflict damage on almost all of the enemy. Use button A for the sword. The enemy will flash when wounded, and will be knocked backwards. There are three types of swords, each with different striking power. They are displayed inside frame A at the top of the main screen.

### Use the treasures!

Link can use treasures instead of the sword. Use button B to get to these treasures. The treasures that Link can use right now are displayed in frame B above the main screen.



### Servez-vous des trésors!

Link peut utiliser ses trésors au lieu de son épée. Servez-vous du bouton B pour obtenir ces trésors. Les trésors que Link peut utiliser présentement sont affichés à l'intérieur de l'encadrement B au haut de l'écran principal.

## Maitrisons quelques aptitudes de combat!

Apprenez comment vous défendre et comment vaincre l'ennemi.

### Servez-vous de l'épée!

Servez-vous de son épée pour infliger des blessures à presque tous ses ennemis. Servez-vous du bouton A pour manier l'épée. L'ennemi clignotera lorsqu'il sera blessé et sera ainsi renversé. Il y a trois épées différentes, chacune ayant un pouvoir d'attaque distinct. Elles sont étalées à l'intérieur de l'encadrement A au haut de l'écran principal.

### Use the shield!

When Link is not attacking, use the shield to fend off the enemy's attacks. There are some enemy attacks that Link can't defend against.

#### •Shield

Link has this from the start of the game. Use it to protect him from the enemy's spears and rocks.

#### •Magic shield

This is a bigger shield. Use it to fend off the enemy's spells and rocks, and Zola's beam.



### The white hearts tell you how wounded Link is!

As the enemy attacks Link, the LIFE hearts at the top of the main screen turn white. These hearts show how much life Link has. The red hearts are Link's life force. When they all turn white, that's the end of Link. When they are all red, Link can throw his sword to attack the enemy from a distance.



### Servez-vous du bouclier!

Lorsque Link n'attaque pas, servez-vous du bouclier pour parer les attaques des ennemis. Il y a certaines attaques ennemies contre lesquelles Link ne pourra pas se défendre!

#### •Bouclier

Link le reçoit au tout début de ses aventures. Servez-vous-en pour le protéger contre les lances et les roches lancés par les ennemis.

#### •Bouclier magique

C'est un bouclier plus gros. Servez-vous-en pour parer les sorts et les roches des ennemis et le rayon de Zola.

### Les coeurs blancs indiquent la gravité des blessures que Link a reçues!

A mesure que les ennemis attaquent Link, les coeurs de VIE au haut de l'écran principal changeront à blanc. Ces coeurs indiquent la longévité de Link. Lorsqu'ils sont tous devenus blancs, c'est la fin de Link et la fin de la partie. Lorsqu'ils sont tous rouges, Link peut lancer son épée pour attaquer l'ennemi à distance.

## Treasure—The Magic and the Mystery

### Trésor—Sa magie et ses mystères

As Link continues his adventure, he may find lots of magical items. If you don't know how to use them, Link will never be able to defeat Ganon!

#### Rubies

Rubies are money. They sometimes appear when Link disposes of the enemy. If Link collects enough rubies (up to 255 yellow rubies), he can buy treasure from the merchant. Blue rubies are worth five times more than yellow ones.



*A mesure que Link poursuit son aventure, il trouvera de nombreux accessoires magiques. Si vous n'apprenez pas comment vous en servir, Link ne pourra jamais avoir raison de Ganon!*

#### Rubis

*Les rubis servent d'argent. Ils apparaissent quelquefois lorsque Link dispose de l'ennemi. Si Link en ramasse assez, jusqu'à 255 rubis jaunes, il peut acheter des pièces de trésor du marchand. Les rubis bleus valent cinq fois plus que les jaunes.*

#### Heart container and heart

The heart container increases the number of LIFE hearts. A red heart also turns a white heart to red. If Link defeats the enemy and rescues the fairy, she'll turn all the white hearts red.

#### Key and magic key

Link needs these to open the doors in the labyrinths. Link can use the magic key over and over again. "A" appears when he's got this key.

#### Ladder

This treasure lets Link cross holes or rivers.

#### Raft

Link can float across seas and lakes when he launches this from a dock.



#### Contenant du coeur et coeur

*Le contenant du coeur augmente le nombre de coeurs de VIE. Un coeur rouge peut également changer à un coeur blanc. Si Link vainc l'ennemi et libère la fée, elle changera tous les coeurs blancs à rouges.*

#### Clef et clef magique

*Link a besoin d'elles pour ouvrir les portes des labyrinthes. Link peut s'en servir à maintes reprises. Dès qu'il obtient cette clef le "A" apparaît.*

#### Echelle

*Ce trésor permet à Link d'enjamber des trous ou des rivières.*

#### Radeau

*Link peut traverser les mers et les lacs s'il lance ce radeau depuis un quai.*

### Map of the labyrinths and compass

Link can discover the layout of the labyrinths with this map, and using the compass he can find out where the Triforce fragments are hidden.

### Letter to little old lady

Choose this letter at the sub menu by pressing button B. Link can show the letter to the little old lady who lives inside the cave.

### Blue and red rings

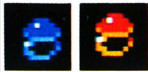
The blue ring halves the damage inflicted by the enemy, and the red ring reduces damage by one quarter.

### Power bracelet

This bracelet gives Link amazing strength. He can lift giant rocks.

### Magical clock

The enemy stops moving when Link has this. It works only for the screen he's presently at.



### Carte des labyrinthes et compas

Link peut découvrir le diagramme complet des labyrinthes avec cette carte et en utilisant le compas, il peut trouver où sont cachés les fragments de la Triforce.

### Lettre à une petite vieille

Choisissez cette lettre au sous-écran en appuyant sur le bouton B. Link peut montrer la lettre à la petite vieille qui vit dans la caverne.

### Bagues bleues et rouges

La bague bleue diminue de moitié les dommages causés par l'ennemi; la bague rouge les diminue d'un quart.

### Bracelet de puissance

Ce bracelet donne à Link une force remarquable. Il pourra soulever de gros rochers.

### Horloge magique

Lorsque Link s'en empare, l'ennemi cesse de bouger. Elle fonctionne seulement à l'écran où il se trouve à ce moment-là.

## What you find when you press button B

### Wooden boomerang and magical boomerang

Link can use these to damage weak enemies. He can stop most of the enemy by throwing the boomerang. The magical boomerang flies further than the wooden boomerang.

### Bomb

Link can overpower the enemy with the explosive blast of a bomb.

For each bomb he picks up, he gets four bombs. Link can carry at most eight bombs. At the start of the game, he can't have more than 8 bombs.

### Bow, and wooden and silver arrows

Link can use them only if he has both the bow and arrow. For each arrow Link shoots, he loses one ruby. There are some enemies that can only be defeated by the bow and arrow.

## Ce qui se passe lorsque vous appuyez sur le bouton B

### Boomerang en bois et boomerang magique

Link s'en sert pour blesser les ennemis faibles. Il peut également arrêter n'importe quel ennemi en lançant le boomerang. Le boomerang magique plane plus loin que le boomerang en bois.

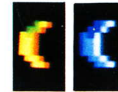
### Bombe

Link peut maîtriser l'ennemi avec l'explosion d'une bombe.

Pour chaque bombe qu'il ramasse, il reçoit quatre bombes. Link peut en transporter jusqu'à huit. Au début de la partie, il ne peut pas avoir plus de 8 bombes.

### Arc et flèches en bois et en argent

Link ne peut s'en servir que s'il possède et l'arc et la flèche. Pour chaque flèche que Link lance, il perd un rubis. Il existe des ennemis qu'il ne peut vaincre qu'avec l'arc et la flèche.



### Blue and red candles

Use them to brighten up dark labyrinth rooms. Blue candles are good for one screen only, but the red ones can light up rooms for several screens.



### Whistle

A really mysterious item with magical powers.



### Enemy bait

Link can use this bait to lure the enemy and defeat them as they come to eat it. This doesn't work for all of the enemy.



### Water of life

Drink this to turn all of Link's LIFE hearts red. Red water turns blue when Link sips it. Drink the blue water and that's the last of the water.



### Bougies bleues et rouges

*Servez-vous des bougies pour éclairer les pièces obscures. Les bougies bleues ne servent que pour un seul écran, mais les rouges peuvent illuminer les pièces sur plusieurs écrans.*

### Sifflet

*Un article vraiment mystérieux aux pouvoirs magiques.*

### Appât pour l'ennemi

*Link peut se servir de cet appât pour leurrer l'ennemi qu'il abattra alors que celui-ci viendra manger. Mais pour certains ennemis, cela ne marchera pas.*

### L'eau de vie

*Buvez-la pour changer tous les coeurs de VIE de Link. L'eau rouge se change à bleue lorsque Link la boit. Si vous buvez l'eau bleue, il n'en restera plus.*

### Magic wand

This is the wand that Wizzrobe uses. Wave it to let loose magic spells. If Link picks up the Magic Book and learns some new spells, he can chant some fiery spells and send out flames.



### Now let's get the Triforce together!

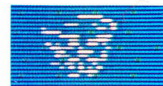
All of Link's LIFE hearts turn red when he finds a Triforce fragment in a labyrinth and he will return to the labyrinth entrance. The Triforce fragments are displayed in the sub screen at each level. Once Link has collected the last fragment, Link can warp to the entrance to the ninth labyrinth by blowing the whistle and summoning the whirlwind.

### Triforce levels Niveaux de la Triforce



The fragments of the Triforce are hidden in the many labyrinth levels. They are arranged as shown here.

Les fragments de la Triforce sont cachés dans les divers niveaux des labyrinthe. Ils sont disposés tel qu'il est illustré sur la photo.



Whirlwind  
Tourbillon

### Bâton magique

*C'est le bâton magique dont se sert Wizzrobe. Agitez-le pour libérer des sorts. Si Link ramasse le livre magique et apprend de nouveaux sorts, il peut évoquer des sortilèges enflammés et faire surgir des flammes.*

### Maintenant, rassemblons la Triforce!

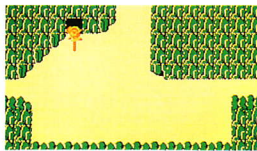
*Lorsque Link trouve un fragment de la Triforce caché dans un labyrinthe, tous ses coeurs de VIE se changent à rouges. Il retournera à l'entrée du labyrinthe. Les fragments de la Triforce sont illustrés au sous-écran de chaque niveau. Aussitôt que Link a ramassé le dernier fragment il peut franchir l'entrée du neuvième labyrinthe en soufflant dans le sifflet et en évoquant le tourbillon.*

# The Overworld

## Le monde sublunaire

In order to get the eight Triforce fragments, Link must first move around above ground and find an entrance to the underground labyrinths. Let's introduce some basics of how to travel in the Overworld.

At the start of the game look at the top left of the main screen. You see a little map there. This is Link's radar. Use it to check roughly where he is. Link will appear at the scene on the right in new games.



*Pour réussir à s'emparer des huit fragments de la Triforce, Link doit d'abord se déplacer dans le monde extérieur pour trouver l'entrée qui mène aux labyrinthes. Repassons quelques aptitudes de base nécessaires pour la voyage dans le monde sublunaire.*

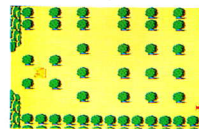
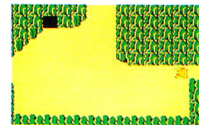
*Au début de la partie, vous verrez une petite carte. C'est le radar de Link. Servez-vous-en pour déterminer l'endroit où il se trouve à peu près. Link apparaîtra sur la scène à la droite dans les autres parties.*

Use the cross button to move Link to the edge of the screen. When you get there, it scrolls right and you enter the neighboring scene. Do the same to move Link to the next scene.

**Link can meet all sorts of people above ground, not just enemies.**

All sorts of people live in the caves above ground. When Link meets them he can buy all sorts of weapons, and get them to tell him lots of useful information.

To buy things from the merchant, get Link to pick up what he wants. If Link is going to pay money for information, then point to the number of rubies he wants to pay. The merchant will ignore Link if he hasn't got enough rubies.



*Servez-vous de la touche en croix pour déplacer Link jusqu'au bord de l'écran. Quand vous y parvenez, la scène continue vers la droite et l'écran change à la scène suivante et vous entrez dans la scène suivante. Répétez le procédé pour faire avancer Link à la scène suivante.*

**Link peut rencontrer toutes sortes de gens dans le monde extérieur, pas seulement des ennemis.**

*Toutes sortes de gens vivent dans les cavernes du monde extérieur. Lorsque Link les rencontre il peut acheter toutes sortes d'armes et se faire donner de nombreux renseignements utiles.*

*Pour acheter des choses d'un marchand, faites-lui ramasser les choses qu'il veut. Si Link va payer en espèce pour de l'information, désignez le nombre de rubis qu'il veut payer. Le marchand ignorera Link s'il n'a pas assez de rubis.*

## The nasty characters Link bumps into in the Overworld

### Tektite

These spidery things that jump, have little fighting power. Red ones move about faster than blue ones.

### Octorok

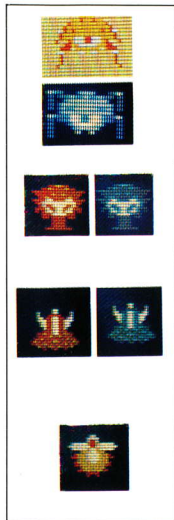
An octopus, red or blue, that lives above ground. The blue ones spit out rocks at Link.

### Leever

They live in the ground and eat up the energy of creatures that approach them. Blue Leeverers are a little stronger.

### Peahat

The ghost of a flower with little attacking power. Link can eliminate it only when it's standing still.



## Les caractères méprisables que Link affrontera dans le monde extérieur

### Tektite

Ces créatures-araignées qui sautillent sur toute la place. Les rouges bougent plus vite que les bleues.

### Octorok

Un genre de pieuvre rouge ou bleue, qui vit sur terre. Les bleues crachent des pierres sur Link.

### Leever

Ils vivent dans la terre et sapent l'énergie des créatures qui les approchent. Les Leeverers bleus sont plus forts.

### Peahat

C'est le fantôme d'une fleur qui n'a pas grand pouvoir d'attaque. Link peut seulement l'éliminer s'il se tient immobile.

### Moblin

A bulldog-like goblin who lives in the forest. He attacks by throwing spears.

### Armos

A fairly strong soldier who has been turned into a stone statue. He moves and attacks if touched by Link.

### Ghini

A ghost as strong as Armos who lives in the graveyard. There are two types; Ghinis who are there from the start, and those who appear when Link touches the gravestones.

### Lynel

Guards Death Mountain. Link's little shield can't stop his sword attacks.



### Moblin

Un monstre genre bulldog qui vit dans la forêt. Il attaque en lançant des lances.

### Armos

Un soldat assez puissant qui s'est changé en statue de pierre. Si Link le frôle, il bouge et attaque.

### Ghini

Un fantôme aussi puissant qu'Armos, il vit dans le cimetière. Il y en a deux genres; des Ghinis qui sont là depuis le début et ceux qui apparaissent lorsque Link touche les pierres tombales.

### Lynel

Le gardien de la Montagne de la Mort. Le petit bouclier de Link ne peut pas lutter contre ses attaques.



### Zola

Half-fish, half-woman who lives in the water. She attacks by spitting out a ball that Link's little shield can't hold back.

### Rock

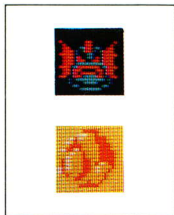
These indestructible rocks fall off Death Mountain to attack Link.

### The fairies in the springs give Link extra life.

Fairies live in the springs here and there. They have a magical power that turns all of Link's LIFE hearts back to red.

### Caves are hidden here and there.

Caves are not only in the places you can see. Link might be able to pass through the pathways he hasn't been able to get through. He has to use something else to do this.



### Zola

*Moitié-poisson, moitié-femme qui vit dans l'eau. Elle attaque en crachant une balle que le petit bouclier de Link ne peut arrêter.*

### Rock

*Ces rochers indestructibles tombent de la Montagne de la Mort pour attaquer Link.*

### Les fées des sources donnent des vies supplémentaires à Link.

*Elles vivent dans les sources ici et là. Elles ont un pouvoir magique qui change tous les coeurs de VIE de Link à rouges.*

### Il y a des cavernes ici et là.

*Il y en a même là où vous ne pouvez pas les voir. Link pourrait fort bien passer à travers les sentiers qu'il n'avait pas pu découvrir avant. Pour accomplir ceci, il doit se servir d'autre chose.*

## The Underworld

### Le monde sublunaire

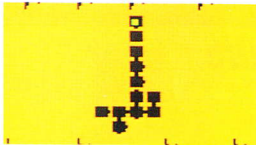
Now that Link's found an entrance to the labyrinths, he can begin his fight to find the Triforce fragments. Once inside the labyrinths, the above ground radar at the top left of the screen turns into a radar of the labyrinths. If Link has the map of the labyrinths, then the map also will be displayed on the radar. There's also the LEVEL display. If you think that the present labyrinth LEVEL is too tough for Link judging from previous experience, then you'd better get out fast!



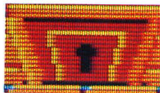
*Maintenant que Link a trouvé l'entrée qui mène aux labyrinthes, il peut enfin commencer à lutter pour trouver les fragments de la Triforce. Aussitôt que Link pénètre dans les labyrinthes, le radar situé dans le coin gauche supérieur de l'écran se change au radar des labyrinthes. Si Link a la carte des labyrinthes, la carte sera également affichée au radar. Il y a aussi le voyant du NIVEAU. Si d'après l'expérience précédente vous jugez que le présent NIVEAU du labyrinthe est trop difficile pour Link, il serait préférable d'en sortir et vite!*

### Let's walk around inside the labyrinth.

Let's try moving Link around in various directions. He has to use candles to light up the pitch-black rooms. Link leaves tracks behind him as he goes forward (displayed in the sub screen).

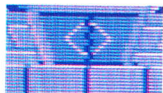


Doors you need keys for



Portes pour lesquelles des clés sont nécessaires

Shutters



Persiennes

### The inside of the labyrinth is made up of lots of rooms.

Each of the blocks in the labyrinths are rooms closed by: (1) blocks that Link can go through whenever he wants, (2) shutters with doors and devices that won't open unless he's got the key, (3) and walls.

### L'intérieur du labyrinthe se compose de nombreuses pièces.

Chaque bloc dans les labyrinthes représente des pièces fermées par: (1) des blocs que Link peut traverser comme il veut, (2) des persiennes avec des portes et des dispositifs qui n'ouvriront pas à moins qu'il n'ait la clef, et (3) des murs.

### Faisons une promenade dans le labyrinthe

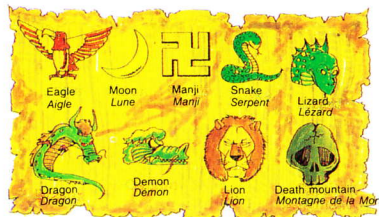
Essayons de déplacer Link dans des directions diverses. Il doit allumer des bougies pour éclairer les pièces d'une obscurité totale. Link laisse des traces derrière lui à mesure qu'il avance (ceci apparaît au sous-écran).

### There are other treasures as well as the Triforce.

Link can find lots of other treasure (eg. heart containers). Link will never make it to Death Mountain if he doesn't get these and the Triforce.

### En plus de la Triforce, il y a d'autres trésors.

Link peut trouver bien d'autres trésors tels les contenants de coeurs. Link ne pourra jamais se rendre à la Montagne de la Mort à moins d'en avoir ainsi que la Triforce.



### Find the map of the nine labyrinths & the compass.

The map and compass are very handy in the labyrinths. The picture above shows some notes that Link wrote down from what Impa told him. Find the map.

### Trouvez la carte des neuf labyrinthes et le compas.

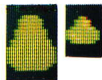
La carte et le compas sont très utiles dans les labyrinthes. L'image ci-dessus montre certains faits que Link a écrits à partir de ce qu'Impa lui avait dit. Trouvez la carte.



## The enemies that attack Link in the underground labyrinths

### Zol & Gel

Zols are Jelly-like monsters that split into two Gels when cut by Link. Gels have less attacking power than Zols.



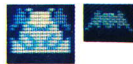
### Rope

A poisonous snake with little attacking power. It senses other creatures quickly and suddenly comes after them.



### Vire & Keese

Vire is a devil that splits into two Keeses when cut by Link's sword. Keeses have less attacking power.



### Stalfos

A skeleton with little attacking power.



## Les ennemis qui attaquent Link dans les labyrinthes souterrains.

### Zol et Gel

Monstres-méduses qui se séparent en deux Gels lorsque tranchés. Gel a moins de pouvoir d'attaque que Zol.

### Rope

Un serpent venimeux avec peu de pouvoir d'attaque. Il perçoit rapidement les autres créatures et s'empresse de les attaquer.

### Vire et Keese

Vire est un démon qui se sépare en deux Keeses lorsque Link le tranche de son épée. Les Keeses ont moins de pouvoir d'attaque.

### Stalfos

Un squelette avec peu de pouvoir d'attaque.

### Wall Master

A monster hand that appears out of the labyrinth wall. If it catches Link, it takes him back to the entrance to the labyrinth.

### Goriya

A blue or red little devil that uses boomerangs. Blue Goriyas are stronger.

### Wizzrobe

The powerful Master of Movement. He appears here and there letting out magic spells that Link's little shield can't hold back.

### Darknut

A knight with lots of attacking power. He repels Link's attacks from the front with his shield.

### Pols Voice

A ghost with big ears and a weak point - he hates loud noise.

### Lanmola

A fast-moving gigantic centipede. Attacking its head won't work.



### Wall Master

Une main de monstre qui surgit du mur du labyrinthe. Si elle attrape Link, ça le ramène à l'entrée du labyrinthe.

### Goriya

Un petit diable bleu ou rouge qui se sert de boomerangs. Les Goriyas bleus sont plus forts.

### Wizzrobe

Le puissant Maître du Mouvement. Il surgit de part et d'autre en évoquant des sortilèges contre lesquels le petit bouclier le Link ne peut se défendre.

### Darknut

Le chevalier qui a une grande puissance d'attaque. Il repousse les attaques frontales de Link de son bouclier.

### Pols Voice

Un fantôme aux grandes oreilles avec un point faible - il déteste le bruit.

### Lanmola

Un centipède gigantesque. Une attaque à la tête ne l'arrêtera pas.

### Like Like

A tube-like monster that eats magic shields.

### Gibdo

A powerful Mummy Man with strange powers.

### Moldorm

The huge worm living in the labyrinths. It grows smaller as Link attacks.

### Dodongo

A giant Rhinoceros with little attacking power. It bounces off attacks with its thick hide.

### Manhandla

A large, mean man-eating flower with four hands. It moves faster as it loses its hands.

### Aquamentus

A Unicorn having lots of attacking power. It emits beams.



### Like Like

*Un monstre tubulaire qui mange les boucliers magiques.*

### Gibdo

*L'homme-momie puissant qui a des pouvoirs bizarres.*

### Moldorm

*Un ver énorme qui vit dans les labyrinthes. Il devient plus petit à mesure que Link l'attaque.*

### Dodongo

*Un rhinocéros géant avec peu de pouvoir d'attaque. Il repousse les attaques de son épaisse carcasse.*

### Manhandla

*Une géante fleur cannibale à quatre pinces. Elle va plus vite à mesure qu'elle perd ses pinces.*

### Aquamentus

*Une licorne avec beaucoup de pouvoir d'attaque. Elle crache des rayons.*

### Patra

The Patra attack in strong groups.

### Digdogger

Big, strong sea urchins. They shrivel up when attacked.

### Gohma

The super-huge crab with a hard shell that repulses any attack. Attack its weak point with a special weapon.

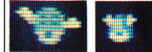
### Gleeok

A huge dragon that has 2 to 4 heads and spits out beams at Link. The heads cut off by Link fly around in the air.

### Head of Gleeok

### Bubble

The spirit of the dead. When it catches Link, he won't be able to unsheath his sword for a while.



### Patra

*Le Patra attaque en groupes puissants.*

### Digdogger

*Gros oursins puissants. Ils se ratatinent quand ils sont attaqués.*

### Gohma

*Le crabe super-énorme à l'épaisse coquille qui repousse toute attaque. Attaquez-le aux points faibles avec une arme spéciale.*

### Gleeok

*Un immense dragon qui a de 2 à 4 têtes et qui crache des rayons vers Link. Les têtes que Link coupe volent dans les airs.*

### Tête de Gleeok

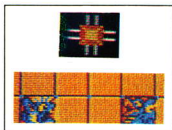
### Bulle

*L'esprit du mort. Lorsqu'il attrape Link, il ne pourra pas dégainer son épée pendant un certain temps.*

### Traps and Stone Statues

They suddenly attack Link when he approaches them.

Once the traps move, they don't move again until they've gone back to their original positions. Take this opportunity to go forward.



### And now the fight to death with Ganon!

Link has collected the eight fragments and completed the Triforce of Wisdom. Now he's ready to fight Ganon in the depths of Death Mountain!

Link's no match for Ganon and his might. Whatever attack Link uses, Ganon just repels him. But if Link uses the magical sword and some other object, he'll manage to topple the mighty Ganon.



### Pièges et statues de pierre

Ils attaquent Link soudainement lorsqu'il s'en approche.

Une fois que les pièges ont bougé, ils ne bougent plus jusqu'à ce qu'ils retournent à leurs positions originales. Prenez avantage de la situation pour foncer de l'avant.

### Et maintenant, le combat à mort avec Ganon!

Link a amassé les huit fragments et a complété la Triforce de Sagesse. Maintenant il est prêt à affronter Ganon depuis les profondeurs de la Montagne de la Mort!

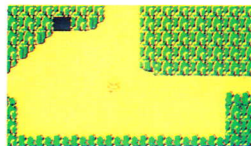
Link n'est pas de taille à lutter contre Ganon et sa puissance. Toute forme d'attaque que Link emploie est simplement repoussée par lui. Cependant, si Link se sert d'une épée magique ou d'un autre objet quelconque, il réussira à vaincre l'invincible Ganon.

## The Legend of Zelda ABCs

### L'ABC de la Légende de Zelda

#### The complete to Level 1 - Eagle

We're going to help you out in the following pages, and teach you how to reach the first Triforce fragment.



#### First go into the cave!

When Link sets out on his travels, he can see a cave before him. Go into this cave.



#### Stratégie complète pour parvenir au Niveau 1 - Aigle

Nous allons vous aider dans les pages suivantes et vous enseigner comment vous pouvez obtenir le premier fragment de la Triforce.

#### D'abord, rendez-vous dans la caverne!

Lorsque Link commence ses voyages, il aperçoit une caverne devant lui. Pénétrez dans cette caverne.

### Now get the sword!

Inside the cave, Link'll find an old man who tells Link to take the sword for his adventures.



### Go North young man!

With this sword in hand, go North. Here Link will have his first fights. They're weak fighters compared to those coming later.



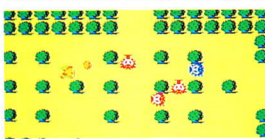
### Then East into the forest!

Link will come out into a forest if he goes East. Fight the enemy skillfully using the trees as cover.



### Keep on fighting in the forest!

Go North and keep on fighting. You'll need all the treasures you can get later on in the game!



### Maintenant, prenez l'épée!

A l'intérieur de la caverne, Link trouvera un viellard qui lui dit de prendre l'épée pour ses aventures.

### Va dans le nord, jeune homme!

L'épée en main, dirigez-vous vers le nord. Ici, Link aura ses premiers combats. Il s'agit de faibles combattants comparés à ceux qui vous attendent plus loin

### Ensuite, vers l'est dans la forêt!

Link débouchera dans une forêt s'il va à l'est. Lutte adroitement contre les ennemis en vous servant des arbres comme protection

### Continuez à lutter dans la forêt!

Allez vers le nord et continuez à lutter. Plus tard vous aurez besoin de tous les trésors que vous pourrez ramasser!

### Go North and to the lake!

Go North again, and to the lake. Zola, the monster in the lake, will attack Link. If Link doesn't fight her off skillfully, that'll be the end of Link!



### Link's found the bridge!

While Link is advancing North, he comes across the bridge. Fight the enemy here and get as many LIFE hearts as possible.



### Cross the bridge to the Eagle labyrinth!

When Link crosses the bridge he will find Eagle - the Level 1 underground labyrinth. Now find the map and compass. Take the Triforce fragment and as much treasure as possible.



### Allez au nord et jusqu'au lac!

Retournez au nord, et rendez-vous au lac. Le monstre du lac, Zola, attaquera Link. Si Link ne se défend pas habilement contre son attaque, il sera perdu!

### Link a trouvé le pont!

Tout en avançant vers le nord, Link découvre le pont. Combattez l'ennemi à ce point-ci et obtenez autant de coeurs de VIE que possible.

### Traversez le pont qui mène au labyrinthe Aigle!

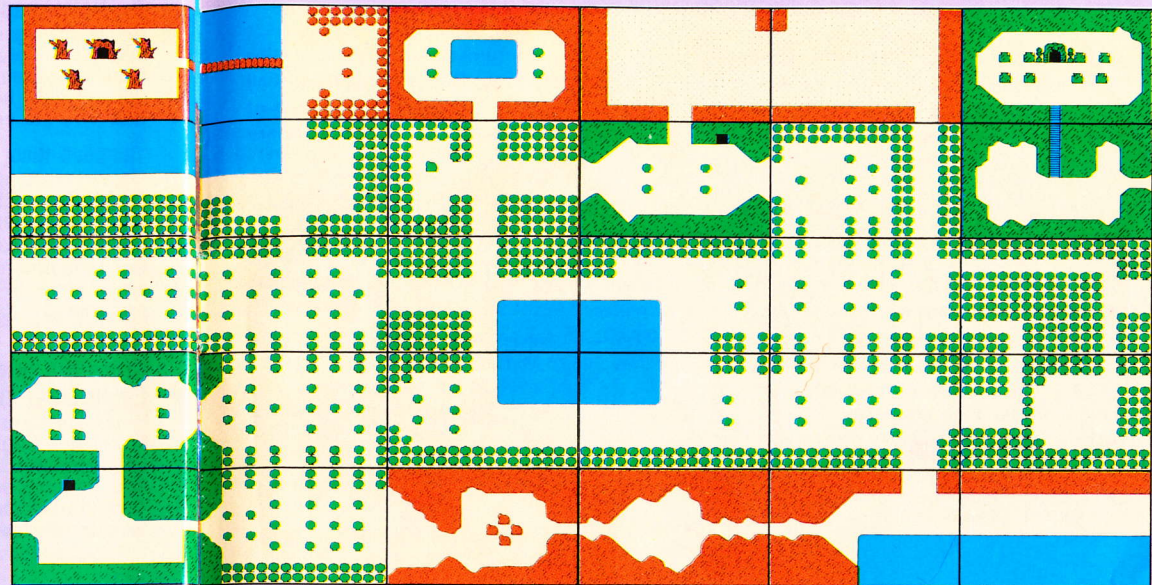
Si Link traverse le pont, il trouvera Aigle - le niveau 1 du labyrinthe souterrain. Maintenant, trouvez la carte et le compas, prenez le fragment de Triforce et autant de trésors qu'il est possible.

## Map to get to Level 2 Underground labyrinth

The ruins at the top right are the entrance to the Level 2 underground labyrinth. To get here, Link has to go around the outer right of the map, and pass through the big forest. Mind your step though. Don't get lost!

## Carte qui mène au niveau 2 du labyrinthe souterrain

Les ruines situées dans le coin droit supérieur, c'est là que se trouve l'entrée du 2e niveau du labyrinthe souterrain. Pour s'y rendre, Link doit contourner la partie droite de la carte et passer à travers la grande forêt. Attention où vous mettez les pieds! Ne vous égarez pas!



## 90-DAY LIMITED WARRANTY

### Nintendo Game Paks

Mattel Canada, Inc. ("Mattel") warrants to the original consumer purchaser that this Nintendo Game Pak ("Pak") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, Mattel will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to **Mattel Canada, Inc., NES, 800 Islington Toronto, Ontario M8Z4N7** postage prepaid, insured and with proof of the date of purchase.

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of Mattel, be repaired or replaced at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. **Call collect (416)252-GAME** for the amount of the service charge. Payments must be made by check or money order, payable to Mattel Canada, Inc.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

This warranty gives you specific legal rights and you may also have other rights which vary from province to province.

## GARANTIE LIMITEE DE 90 JOURS

### Cartouche de jeu Nintendo

Mattel Canada Inc. ("Mattel") garantit à l'acheteur premier que cette cartouche de jeu Nintendo ("Cartouche") (excluant les accessoires de cartouche de jeu et les accessoires Robot) est exempte de défauts de matériel et de fabrication pour une période de 90 jours à compter de la date d'achat. S'il survient une défectuosité couverte par cette garantie pendant cette période de garantie limitée de 90 jours, Mattel réparera ou remplacera à sa discrétion la cartouche défectueuse sans frais.

Pour vous prévaloir de ce service de garantie, veuillez retourner la cartouche à **Mattel Canada Inc., 'NES', 800 Islington Avenue, Toronto (Ontario) M8Z 4N7** dûment affranchie et assurée, et accompagnée d'une preuve de la date d'achat.

Les cartouches retournées sans une preuve de la date d'achat ou après échéance de la

garantie limitée de 90 jours seront, à la discrétion de Mattel, réparées ou remplacées moyennant les frais de service en vigueur pour les réparations hors garantie. Pour le montant des frais de service, veuillez composer le **(416)252-GAME** à frais virés. Les paiements doivent être effectués par chèques ou mandats-poste à l'ordre de Mattel Canada Inc.

La présente garantie ne sera pas honorée si la cartouche a été endommagée à la suite d'une négligence, d'un accident, d'un usage déraisonnable ou d'une modification.

La présente garantie donne au détenteur des droits légaux spécifiques et peut également lui donner d'autres droits pouvant varier d'une province à l'autre.



Nintendo®



Distributed by Mattel Canada Inc.  
Toronto, Canada M8Z 4N7  
MADE IN JAPAN by Nintendo  
Distribué par Mattel Canada Inc.  
Toronto, Canada M8Z 4N7  
FABRIQUE AU JAPON par Nintendo

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON