

Comment se rappeler d'une mélodie ?

Vous pouvez apprendre 12 mélodies au cours de votre quête. Lorsque vous apprenez un nouvel air, la partition musicale s'affiche à l'écran. Si vous appuyez sur les boutons correspondants, l'air est enregistré. La mélodie apparaît au **sous-écran de statut quête**.

Comment jouer ?

Pour jouer de l'ocarina, assurez-vous d'abord qu'il est assigné à l'une des icônes du Stick C. Utilisez le bouton A et le Stick C pour jouer. Appuyez sur le bouton B pour arrêter de jouer.



SOUS-ÉCRAN DES CARTES

Visualisation des cartes des plaines

Au début, l'**écran des cartes** est vierge. La carte se remplit au fur et à mesure de votre progression.

Nom du lieu

Le curseur indique le nom du lieu.

Si quelque chose clignote sur la carte, cela signifie que Link devrait se rendre à cet endroit



Position actuelle de Link

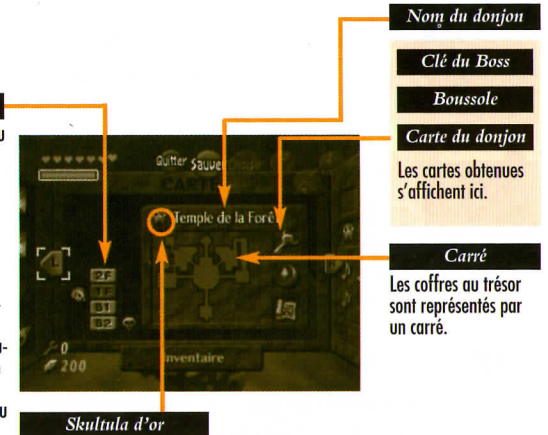
Votre position actuelle est indiquée ici.

Visualisation des cartes des donjons

Lorsque vous êtes dans un donjon et que vous allez à l'**écran des cartes**, vous verrez la carte se compléter progressivement au rythme de votre progression. Les donjons étant très complexes, pensez à regarder souvent votre carte.

Niveaux du donjon

Le nombre de niveaux du donjon apparaît sur le côté gauche de l'écran. Sélectionnez avec le curseur le niveau souhaité pour faire apparaître le plan détaillé du niveau sur la partie droite de l'écran. L'icône représentant Link indique le niveau où vous vous trouvez actuellement. L'icône représentant un crâne indique l'emplacement du Boss du donjon. Vous devez avoir la boussole pour que cette icône apparaisse.



Si vous obtenez toutes les SKULTULA D'OR d'un donjon ou d'un endroit particulier, cet endroit sera marqué sur la carte.

Les pièces que Link a déjà visitées sont bleues, celle qui clignote est celle où vous vous trouvez. Les pièces qui n'ont pas de couleur sont celles que vous n'avez pas encore visitées. Le crâne indique l'emplacement du Boss.

