

## SOMMAIRE



Histoire	3
Commencer la partie	4
Options	6
Records	7
Les commandes	8
Ecran de jeu	9
Sélection d'objets	10
Carte des donjons	11
Quelques objets...	12
Partie Terminée	13
Crédits	14

## **MODE D'EMPLOI**

## HISTOIRE

Après les évènements de *Oni Link Begins*, la princesse Zelda mit fin au bannissement de Link, qui put retourner à Hyrule.

Pour maintenir le secret sur le monde de Termina, la princesse dut taire les évènements qui s'y étaient déroulés, et laissa vivre son peuple dans une paix illusoire et temporaire.

Marqué par son bannissement, et peinant à assumer son statut de héros qu'il n'était plus sûr de mériter, Link partit vivre en ermite dans une forêt que la princesse lui offrit.

De son côté, Zelda lança de grands travaux de modernisation du pays pour répondre aux exigences de son peuple et faire bonne figure durant ce temps de paix.

Cependant, tous deux savaient hélas que le terrible Ganon ne pouvait être vaincu, et que du fond de l'enfer il reprenait des forces en vu d'un prochain assaut.

Après une longue et insoutenable attente passée à épier tout signe d'une future attaque, un évènement imprévu survint et remit la légende en marche...

## COMMENCER LA PARTIE

Lorsque vous lancez le jeu, appuyez sur Entrée pour passer le logo, et une fois encore pour passer l'écran titre. Vous arriverez ainsi à l'écran de sélection d'une partie.



Vous disposez de trois emplacements pour enregistrer vos parties. Choisissez, à l'aide des flèches de direction, un emplacement vide pour débiter une nouvelle partie, ou un emplacement rempli pour charger la partie qu'il illustre.

Si vous choisissez un emplacement libre, la partie commence immédiatement après une brève introduction. Si au contraire vous choisissez une partie enregistrée, vous accédez au choix suivant :



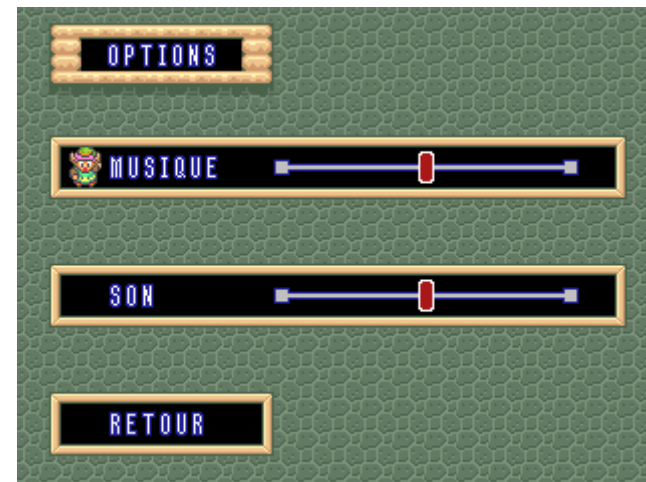
Sélectionnez CHARGER pour poursuivre la partie enregistrée, EFFACER si vous souhaitez la supprimer, ou bien ANNULER pour modifier votre choix précédent.

Notez que si vous chargez une partie sauvegardée, le lieu où vous recommencez à jouer sera l'entrée de la zone dans laquelle vous vous trouviez. (Maison, donjon, village, etc.)

Notez également qu'une partie effacée ne peut pas être récupérée.

## OPTIONS

L'écran de sélection d'une partie permet également de choisir d'accéder aux options du jeu. Pour se faire vous devez juste placer le curseur sur OPTIONS puis appuyer sur Entrée. Vous arriverez ainsi à l'écran suivant :

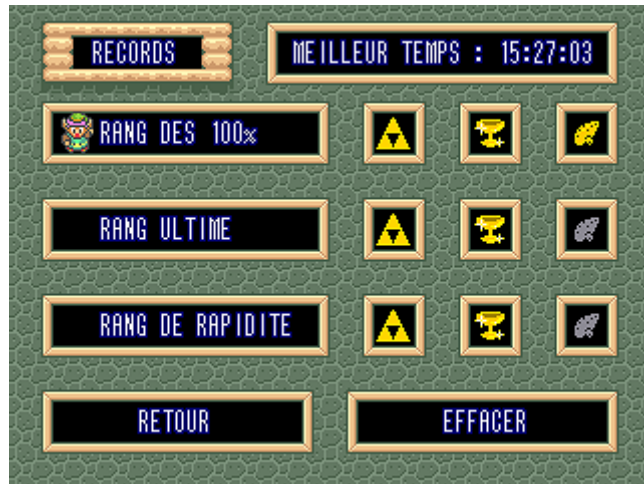


Vous pouvez ainsi régler à votre guise le volume de la musique et celui du son en plaçant le curseur à la hauteur de la ligne souhaitée, puis en allant à gauche pour diminuer, ou à droite pour augmenter.

RETOUR permet de revenir au choix de la partie. Notez que vos paramètres seront enregistrés lorsque vous choisirez RETOUR.

## LES RECORDS

L'écran de sélection d'une partie permet enfin d'accéder aux records accumulés durant vos différentes parties. Vous pourrez les voir en plaçant le curseur sur RECORDS et en appuyant sur Entrée. Vous arriverez alors cet écran :



Vous pouvez ainsi voir votre meilleur temps, ainsi que les rangs que vous aurez obtenus au cours de vos différentes parties. Ces rangs seront marqués d'un Ocarina doré. Pour savoir comment obtenir les rangs en question, il vous suffit de déplacer le curseur sur le rang et d'appuyer sur Entrée.

Les Triforces représentent les rangs que vous avez obtenu (ou pas) dans Return of the Hylian, et les Graals sont ceux de Oni Link Begins.

RETOUR permet de revenir au choix des parties. Si vous choisissez EFFACER vous réinitialiserez l'ensemble de vos records sur Time To Triumph.

## LES COMMANDES

Dans les menus :

Déplacer le curseur : flèches de direction

Valider : Entrée

Quitter le jeu : Echap

Durant le jeu :

Afficher l'aide : F1

Déplacer Link : flèches de direction

Courir : Shift maintenu ou verrouiller les majuscules.

Utiliser l'épée : W ou Z (si une épée est en votre possession)

Technique avancée : laisser enfoncé W (ou Z) pour charger, lâcher après la fin du signal sonore pour utiliser l'attaque cyclone avec l'épée.

Regarder autour : Ctrl maintenu + flèches de direction

Utiliser l'objet sélectionné : X

Soulever un objet : C (puis à nouveau C pour lancer)

Afficher la carte : P (après l'avoir trouvé)

Afficher les monstres vaincus : M (après l'avoir débloqué)

Ouvrir un coffre/Lire/Parler : Espace

Sélectionner/Valider/Passer : Entrée

Entrer/Sortir du menu de sélection d'objet : Entrée

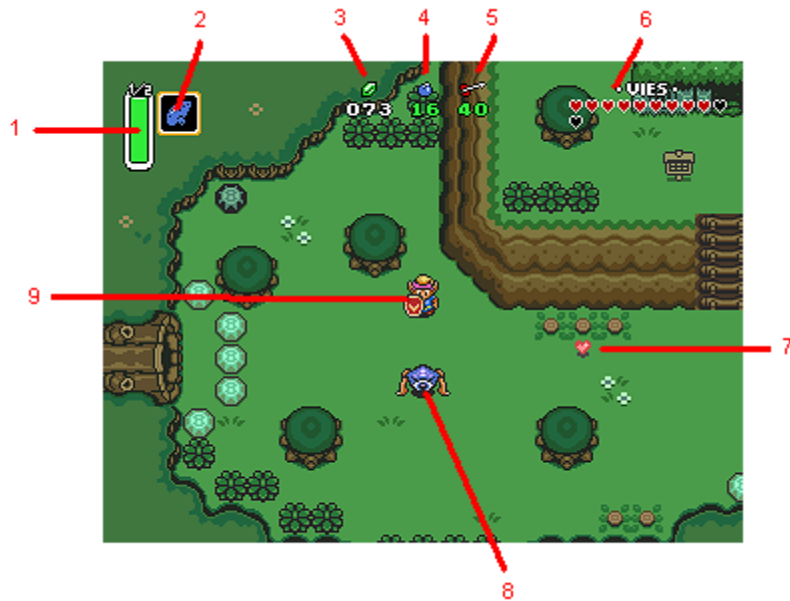
Quitter/Sauvegarder : Echap

A tout moment :

Réduire/Agrandir : Ctrl + Entrée

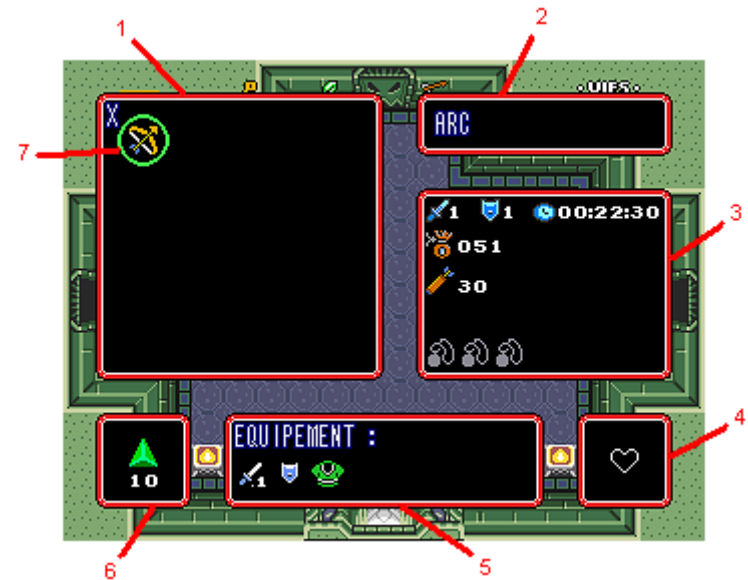
Quitter le jeu : Alt + F4

## ECRAN DE JEU



- 1 : Réserve de magie
- 2 : Objet sélectionné
- 3 : Rubis possédés
- 4 : Bombes possédées
- 5 : Flèches possédées
- 5 : Vie restante
- 7 : Objets ramassables
- 8 : Ennemi
- 9 : Link

## SELECTION D'OBJETS

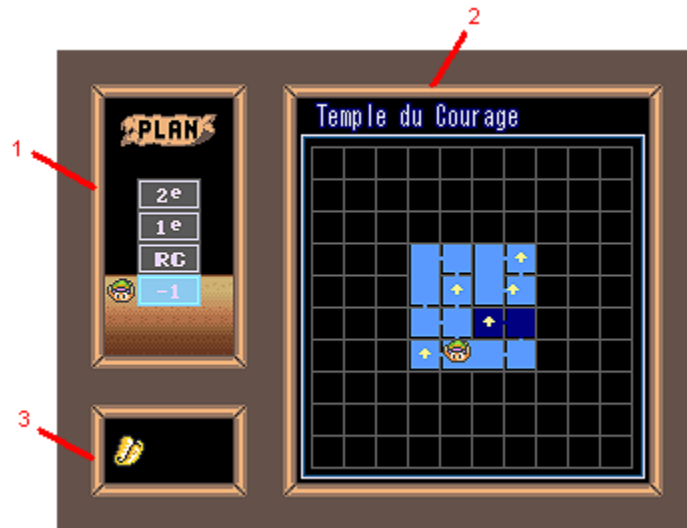


- 1 : Cadre des objets sélectionnables
- 2 : Cadre du nom de l'objet sélectionné
- 3 : Cadre du statut de Link
- 4 : Cadre des quarts de cœurs trouvés
- 5 : Cadre de l'équipement
- 6 : Cadre des Gemmes de Force
- 7 : Objet sélectionné

NB : Il est impossible de changer un objet sélectionné en cours d'utilisation.

## CARTE DES DONJONS

Lorsque Link arrive dans un donjon, vous pouvez toujours accéder à la carte en appuyant sur P, mais au lieu de tomber sur la carte d’Hyrule, vous trouverez l’écran suivant :



- 1 : Cadre de sélection de l’étage
- 2 : Cadre du plan de l’étage sélectionné
- 3 : Objets trouvés propres au donjon

NB : le plan de l’étage n’apparaîtra que si vous disposez de la carte du donjon, le boss et les coffres apparaîtront dessus si vous disposez également de la boussole. Les pièces en bleu foncé sont celles que vous n’avez pas encore visitées.

## QUELQUES OBJETS...



Rubis vert : augmente les rubis trouvés de 1.



Rubis bleu : augmente les rubis trouvés de 5.



Rubis rouge : augmente les rubis trouvés de 20.



Petit cœur : rend jusqu’à 1 cœur d’énergie perdu.



Petite jarre : redonne un peu de magie.



Bouclier : augmente la défense de Link de 1.



Gants : une fois équipés, ils permettent à Link de soulever des objets plus lourds.



Petite clé : permet d’ouvrir une porte verrouillée (une seule par clé) dans le donjon où elle a été trouvée.



Clé du boss : permet d’ouvrir la porte du chef du donjon où elle a été trouvée.



Carte du donjon : permet de visualiser la carte du donjon où elle a été trouvée.



Boussole : localise coffres et boss du donjon sur la carte.

## PARTIE TERMINEE

La partie se termine dans les cas suivants :

- Si votre énergie descend à zéro. (Appuyez sur Entrée pour reprendre à l'entrée de la zone).
- Si vous appuyez sur Echap puis choisissez d'interrompre la partie.
- Si vous arrivez au générique de fin.
- Si vous subissez une coupure de courant.

## CREDITS

Time To Triumph est un jeu réalisé par Vincent Jouillat, avec l'aide de Lobalùz (aide à la conception, vérification des donjons, graphismes, correction de l'orthographe), de Raiden (illustrations du jeu, dont l'écran titre et le générique du début) et de Scyllahydre (graphismes).

D'autres contributeurs comme Neike60, ogp et Harvestland ont aidé pour les graphismes.

Ce jeu a été réalisé en C++ avec les bibliothèques SDL, SDL\_image, SDL\_mixer, SDL\_gfx et FMOD.

Les graphismes proviennent de *the Legend of Zelda A Link to the past*, de *Secret of Mana* et de *Secret of Evermore*, *Chrono Trigger*, *Castelvania Vampire's Kiss*, *Plok*, *Super Mario Bros. 2*, *Illusion of Time* et *Sword of Mana* à l'exception de quelques motifs et personnages inédits.

Les musiques et sons proviennent de différents Zelda, Chrono Trigger, Final Fantasy 6 et 7, Plok, Secret of Mana, Secret of Evermore, Sword of Mana, Mystic Quest, Phoenix Wright 1 et 3, Super Mario Bros. 2, Dr. Mario, New Super Mario Bros, Illusion of Time, Street Fighter 2, Ice Climbers, Donkey Kong Country 2, Star Ocean II, Perfect Dark, Super Metroid, Metroid Prime, Castelvania Vampire's Kiss, Banjo et Kazooie, Naruto, et autres.