

SOMMAIRE



MODE D'EMPLOI

Histoire	3
Commencer la partie	5
Options	7
Records	8
Les commandes	9
Ecran de jeu	10
Sélection d'objets	11
Carte des donjons	12
Quelques objets...	13
Partie Terminée / Crédits	14

HISTOIRE

D'après la légende, la Triforce donnerait à son détenteur le pouvoir d'exaucer tous ses vœux. Cet objet reposait depuis toujours sur une terre nommée Terre d'or, que beaucoup d'aventuriers cherchèrent en vain.

Un jour, presque par hasard, usant de magie noire, un simple voleur connu sous le nom de Ganondorf ouvrit un passage menant du paisible royaume d'Hyrule jusqu'à la Terre d'or et y trouva la Triforce.

Devenu tout puissant grâce à cette dernière, Ganondorf, devenu Ganon, entreprit de conquérir Hyrule.

Les chevaliers hyléens, garants de la paix et au service du roi d'Hyrule, tentèrent de stopper Ganon, mais ne pouvaient hélas rivaliser avec la puissance que lui procurait la Triforce.

Alors que tout espoir semblait avoir disparu et que Ganon pensait tenir sa victoire, le roi convoqua 7 sages et leur demanda de forger une arme magique capable de terrasser le démon.

Les sages forgèrent alors la lame purificatrice Excalibur, qui permit aux chevaliers hyléens de finalement repousser Ganon jusqu'à la Terre d'or.

Le roi ordonna alors aux sages de sceller le passage vers la terre d'or, afin que Ganon ne puisse jamais s'en échapper.

Des siècles plus tard, quand les souvenirs ne furent plus que des légendes, un sorcier du nom d'Aghanim se fit connaître en se servant de sa magie pour aider le peuple d'Hyrule. Il fut rapidement nommé conseiller du roi.

Mais celui-ci avait de plus noirs desseins. Il se servit de sa magie pour contrôler les gardes du château, puis fit enlever les descendants des 7 sages afin de sceller leur pouvoir dans 7 cristaux pour libérer Ganon.

Il y réussit, mais ce qu'il n'avait pas prévu, c'est que le dernier descendant des chevaliers hyléens, Link, alerté par un appel de détresse télépathique de la princesse Zelda, et armé de l'épée de légende Excalibur, triompherait de Ganon et récupérerait la Triforce.

Avec la Triforce, Link ramena la paix sur Hyrule et ressuscita les descendants des sages. Puis il remit la Triforce et Excalibur à la princesse Zelda.

Hélas, le vœu de Link à la Triforce eut pour conséquence de ressusciter également Ganon. Et alors que Link dort tranquillement dans sa maison au fond de la forêt d'Hyrule, Ganon et ses sbires pénètrent dans le château...

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 :



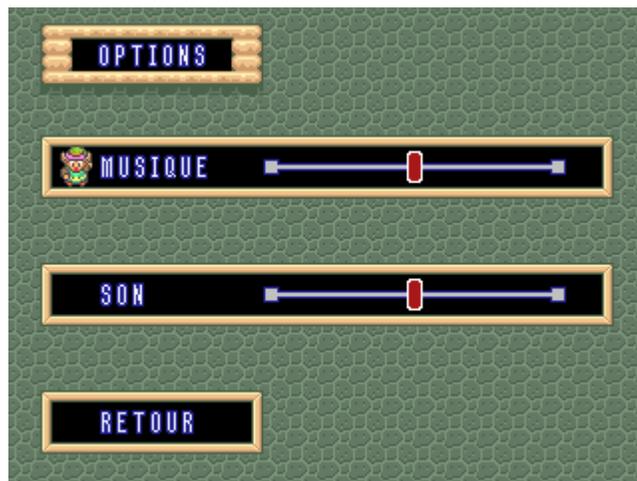
Sélectionnez CHARGER pour poursuivre la partie enregistrée, EFFACER si vous souhaitez la supprimer ou bien ANNULER pour modifier votre choix précédent.

Notez que si vous chargez une partie sauvegardée, le lieu où vous recommencez à jouer sera l'entrée du donjon si vous avez sauvegardé dans un donjon ou chez Link dans tous les autres cas.

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.

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'une Triforce dorée. Pour savoir comment obtenir les rangs en question, il vous suffit de déplacer le curseur sur le rang et d'appuyer sur Entrée.

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

LES COMMANDES

Dans les menus :

Déplacer le curseur : touches 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 (lorsque l'objet sélectionné est utilisable)

Utiliser les gants sans les équiper : C

Afficher la carte : P (à l'extérieur ou dans un donjon)

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

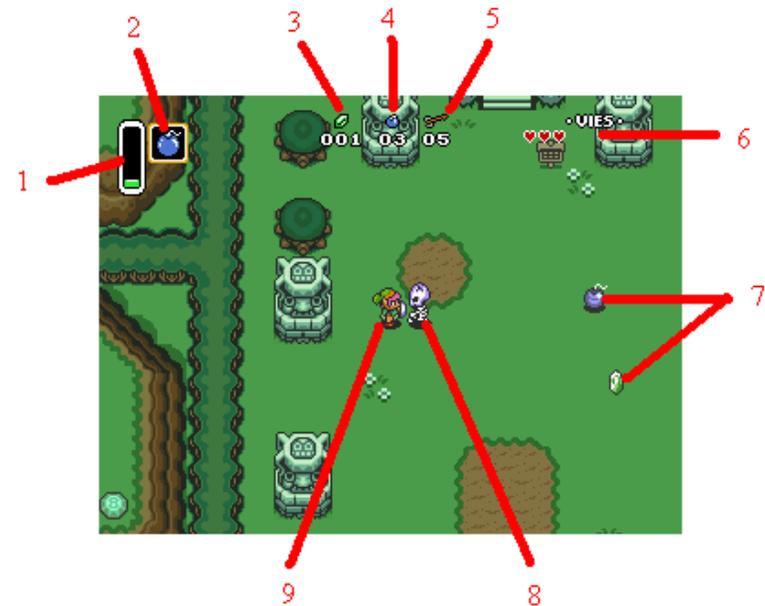
Quitter/Sauvegarder : Echap

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

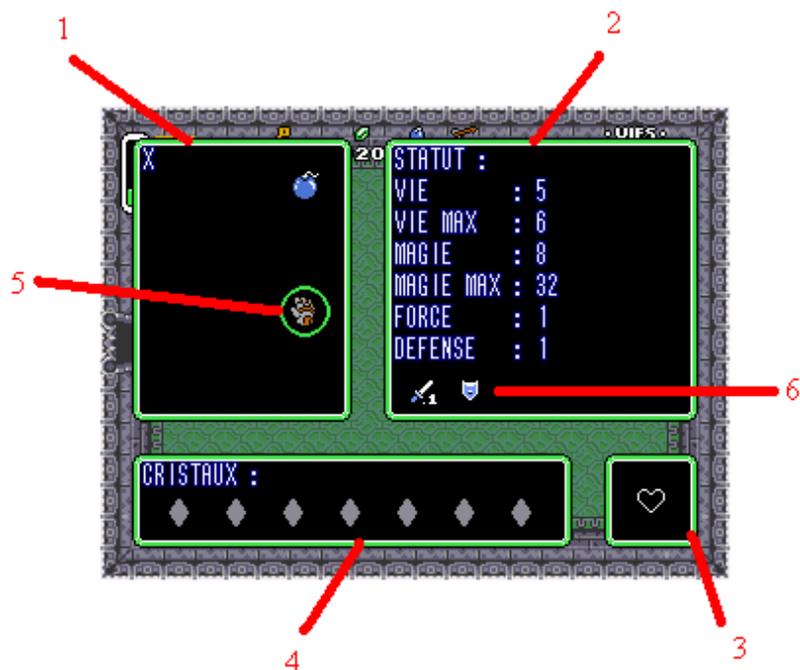
6 : Vie restante

7 : Objets ramassables

8 : Ennemi

9 : Link

SELECTION D'OBJETS

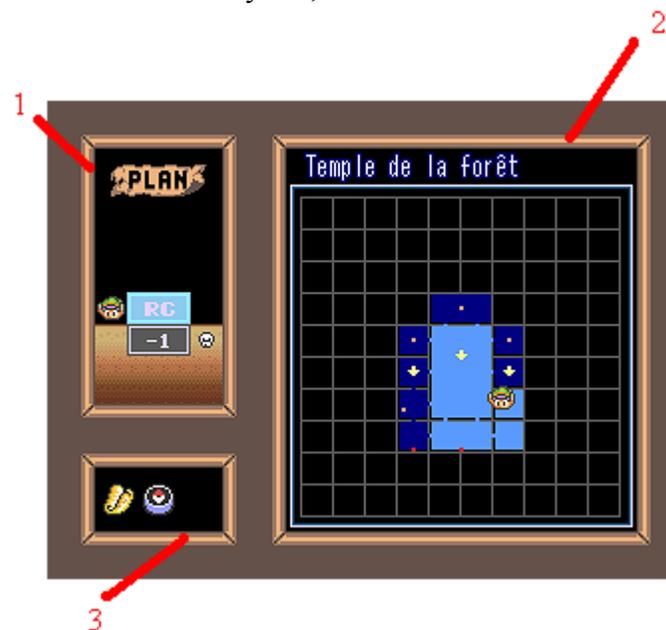


- 1 : Cadre des objets sélectionnables
- 2 : Cadre du statut de Link
- 3 : Cadre des quarts de cœurs trouvés
- 4 : Cadre des cristaux trouvés
- 5 : Objet sélectionné
- 6 : Objets utiles trouvés

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 les pièces non-explorées.

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 et de les lancer en appuyant à nouveau sur X ou C.



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 suivant :

- 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.
- S'il y a une coupure de courant.

CREDITS

Ce jeu a été réalisé par Vincent Jouillat en C++ avec les bibliothèques SDL, SDL_image, SDL_gfx, SDL_Mixer et FMOD.

Les illustrations (écran titre et générique d'introduction) ont été faites par Raiden.

La vérification orthographique et grammaticale a été faite par Lobalùz.

Les graphismes proviennent de The Legend of Zelda : A Link to the past.

Les musiques et sons proviennent de différents Zelda, et une musique provient de Star Ocean II.