

Zelda II - The Adventure of Link

1 Commandes

2 Commencer à jouer

3 Déroulement de la partie

4 Écrans de jeu

5 Objets

6 Magie

7 Sauvegarder

Commandes principales

Se déplacer/Naviguer dans les menus	+
Sauter/Utiliser le marteau	A
Utiliser l'épée/Ramasser un objet/ Jouer de la flûte/Parler	B
Afficher le sous-écran/Mettre le jeu en pause/Reprendre la partie	START
Utiliser une magie	SELECT

Commandes à l'écran d'action

Link peut utiliser l'attaque sautée et l'attaque en piqué après les avoir apprises.

Attaque sautée	Lorsque vous sautez, appuyez sur + pour réaliser une attaque sautée.
Attaque en piqué/ Baisser le bouclier	Lorsque vous sautez, appuyez sur + pour réaliser une attaque en piqué. Appuyez sur + pour baisser le bouclier.

Appuyez sur START à l'écran titre pour accéder à l'écran de sélection du fichier, puis entrez votre nom si vous commencez une nouvelle partie.

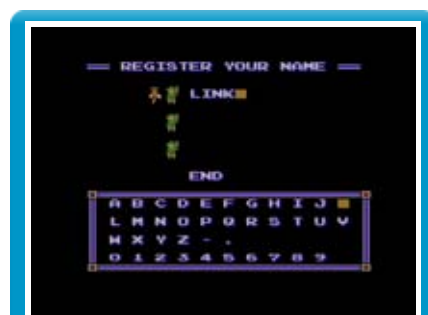
Appuyez sur SELECT pour sélectionner REGISTER YOUR NAME (enregistrer votre nom) et sur START pour confirmer. Utilisez \oplus pour sélectionner un caractère et A pour valider. Une fois terminé, utilisez SELECT pour sélectionner END (terminé) et appuyez sur START pour retourner à l'écran de sélection du fichier. Sélectionnez votre partie et appuyez sur START pour commencer à jouer.

● Effacer les données de sauvegarde

Sélectionnez ELIMINATION MODE (mode suppression) pour effacer les données sauvegardées. **Attention, les données effacées ne peuvent pas être récupérées.**



Écran de sélection
du fichier



Écran de saisie du
nom

Guidez Link à travers Hyrule, affrontez les gardiens des six palais et placez les cristaux dans les statues qui s'y trouvent. Une fois votre mission terminée, mettez-vous en route pour la Vallée de la Mort, éliminez le dernier gardien et récupérez la Triforce du courage.

● Règles du jeu

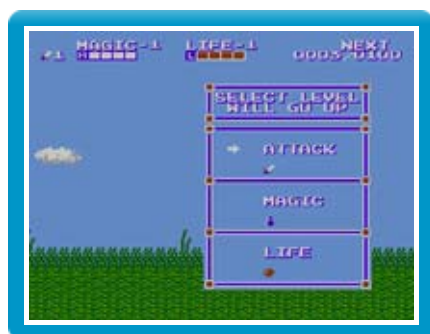
Link perd des points d'énergie s'il se fait toucher par des ennemis ou leurs



attaques. Il perd une vie s'il ne lui reste plus de points d'énergie. La partie prend fin s'il perd toutes ses vies. Lorsque vous recommencez, Link repart du Château du Nord.

● À propos des niveaux

Link gagne des points d'expérience en éliminant ses ennemis. Une fois qu'il a



obtenu un certain nombre de points, il peut augmenter son attaque, sa magie ou son énergie d'un niveau. Lorsque la partie prend fin, Link perd ses points d'expérience.

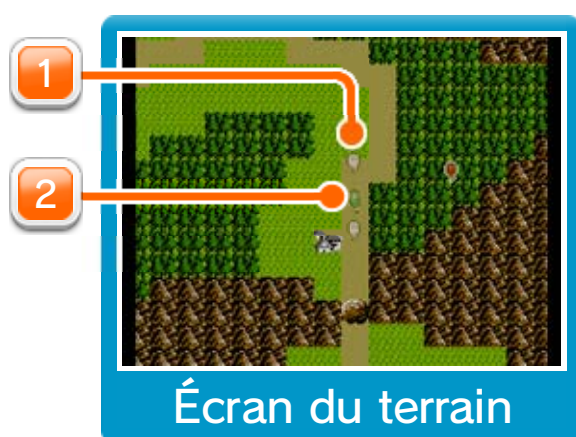
Capacités de Link

Effets du changement de niveau sur les capacités de Link.

ATTACK (attaque)	Augmentez cette capacité pour infliger plus de dommages aux ennemis.
MAGIC (magie)	Augmentez cette capacité pour consommer moins de points de magie.
LIFE (énergie)	Augmentez cette capacité pour que Link perde moins d'énergie lorsqu'il subit des dommages.

4 Écrans de jeu

Déplacez-vous sur le terrain et entrez dans les villages, les palais et les grottes pour progresser dans l'aventure. Vous passez à l'écran d'action lorsque vous entrez dans un lieu ou que vous rencontrez des ennemis. Appuyez sur START à l'écran d'action pour afficher le sous-écran ou lorsque vous êtes sur le terrain pour mettre le jeu en pause.



1 Ennemi

2 Link



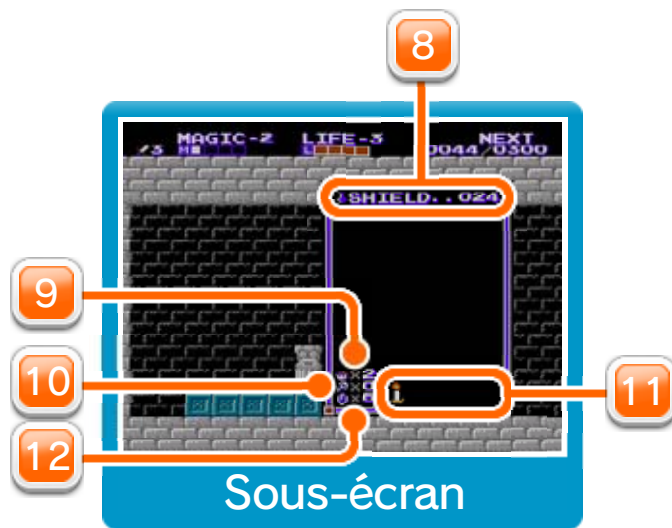
3 Niveau de magie/Points de magie restants

4 Niveau d'énergie/Points d'énergie restants

5 Niveau d'attaque

6 Points d'expérience requis pour le prochain niveau

7 Points d'expérience acquis



8 Magie apprise/Points de magie requis

9 Vies restantes

10 Clés

11 Objets

12 Cristaux restants



Réceptacle de cœur

Augmente d'une unité le niveau maximum de la jauge d'énergie et restaure tous les points d'énergie.



Clé

Ouvre certaines portes dans les palais.



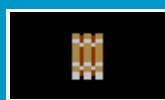
Bougie

Éclaire les endroits sombres.



Marteau

Détruit les rochers et abat les arbres sur le terrain.



Radeau

Vous permet de traverser les étendues d'eau en partant d'un ponton.



Flûte

Vous permet de jouer la légendaire musique d'Hyrule et de libérer les puissances anciennes.

Les villageois vous enseignent la magie au fur et à mesure de l'aventure. Vous avez besoin de points de magie pour utiliser ces pouvoirs mystiques. Le tableau ci-dessous détaille quelques exemples de sorts que Link peut apprendre.

SHIELD (bouclier)	Cette magie de protection réduit de moitié les dégâts que Link reçoit.
JUMP (saut)	Cette magie permet à Link de sauter temporairement plus haut et d'atteindre des endroits normalement inaccessibles.
LIFE	Cette magie rend à Link une partie de ses points d'énergie.

Lorsque la partie prend fin, sélectionnez SAVE

(sauvegarder) pour sauvegarder votre progression et retourner à

l'écran titre. Tous vos objets spéciaux ainsi que les niveaux de chaque capacité seront sauvegardés.

Cependant, notez que vos points d'expérience retomberont à zéro.

- ◆ Sur le sous-écran, appuyez sur **A** et **+** sur une seconde manette pour accéder à l'écran de sauvegarde.

