

The Legend of Zelda: A Link to the Past

1 Commandes

2 Commencer à jouer

3 Déroulement de la partie

4 Écrans de jeu

5 Sous-écran

6 Objets

7 Sauvegarder

Commandes principales

Se déplacer	+
Action	A
Donner un coup d'épée	B
Voir la carte	X
Utiliser l'objet équipé	Y
Afficher le sous-écran	START
Afficher l'écran de sauvegarde	SELECT

Actions

Courir	Maintenez A enfoncé pour courir. Pour vous arrêter, appuyez sur + dans une direction autre que celle vers laquelle vous vous dirigez. (Vous devez porter les Bottes de Pégase (Pegasus Boots) pour effectuer cette action.)
Parler	Placez-vous à côté d'un personnage et appuyez sur A pour lui parler. Faites défiler le dialogue en appuyant sur A , B , X ou Y .
Transporter	Placez-vous près d'une jarre ou près d'une touffe d'herbe puis appuyez sur A pour la ramasser.
Lancer	Appuyez sur A ou sur B pour lancer l'objet que vous transportez. Si vous atteignez un ennemi, vous lui infligez des dégâts.

Nager	Appuyez sur A , B ou Y tout en maintenant + enfoncé pour nager plus vite. (Vous devez porter les Palmes de Zora (Zora's Flippers) pour effectuer cette action.)
Ouvrir un coffre	Placez-vous en face d'un coffre et appuyez sur A pour l'ouvrir et prendre ce qui se trouve à l'intérieur.
Lire	Placez-vous devant les panneaux et les monolithes puis appuyez sur A pour les lire.
S'emparer d'un objet et le tirer	Lorsque vous êtes devant un objet, appuyez sur + dans sa direction, puis sur A pour vous en emparer. Appuyez sur + dans la direction opposée pour tirer l'objet dans cette direction.

Techniques à l'épée

Attaque normale	Appuyez sur B pour donner un coup avec votre épée. Appuyez de manière répétée pour attaquer plus rapidement.
-----------------	---

<p>Attaque tournoyante</p>	<p>Maintenez B enfoncé quelques secondes puis relâchez pour effectuer une attaque tournoyante qui blessera les ennemis situés à proximité. Cette action inflige plus de dégâts que les attaques normales.</p>
<p>Charge éclair</p>	<p>Maintenez A enfoncé pour courir en direction de vos ennemis et les frapper. Grâce à cette action, vous pouvez parfois faire des trous dans les murs ou dans les arbres et ainsi découvrir des objets cachés. (Vous devez porter les Bottes de Pégase pour effectuer cette action.)</p>
<p>Dégainer l'épée</p>	<p>Maintenez B pour lever votre bouclier et sortir votre épée. Déplacez-vous avec + sans changer l'orientation de Link.</p>
<p>Attaque rayon de lumière</p>	<p>Pour envoyer un rayon de lumière avec la pointe de votre épée, sortez-la quand son niveau est à deux ou plus et que tous vos réceptacles de cœur sont pleins. Utilisez cette attaque pour les ennemis éloignés.</p>

Objets

Flûte (Ocarina)

Jouez de la flûte à certains endroits pour être transporté instantanément vers l'un des huit points indiqués sur la carte. Cependant, avant de pouvoir l'utiliser, vous devez en découvrir les secrets. Appuyez sur  pour sélectionner une destination, et appuyez sur **A**, **B**, **X** ou **Y** pour confirmer.

Canne de Byrna et cape magique (The Staff of Byrna and the Magic Cape)

Appuyez sur **Y** pour activer l'un de ces objets, appuyez à nouveau pour le désactiver. Lorsque vous utilisez un objet, votre jauge de magie diminue. Lorsque la jauge est vide, les objets sont automatiquement désactivés.
(Vous ne pouvez pas utiliser ces objets si vous n'avez pas assez de magie dans la jauge.)

Flacons (bottles)

Vous pouvez transporter jusqu'à quatre flacons en même temps et placer toutes sortes de choses à l'intérieur. Vous pouvez sélectionner le flacon que vous souhaitez utiliser depuis le sous-écran.

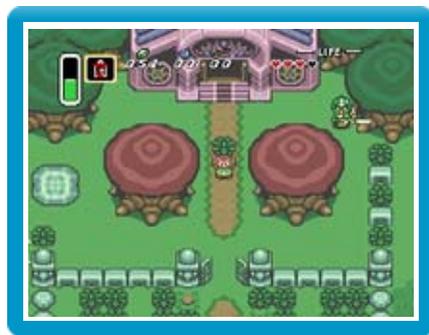
2 Commencer à jouer

- 1 Appuyez sur START pour afficher l'écran de sélection du fichier.
 - 2 Sélectionnez un fichier avec  puis appuyez sur **A** et entrez votre nom.
 - 3 Une fois le fichier créé, sélectionnez-le pour commencer la partie.
- ◆ Sélectionnez COPY PLAYER (copier) pour copier les données de jeu d'un fichier à un autre, et ERASE PLAYER (effacer) pour effacer un fichier. **Les données effacées ne peuvent pas être récupérées, alors faites attention.**

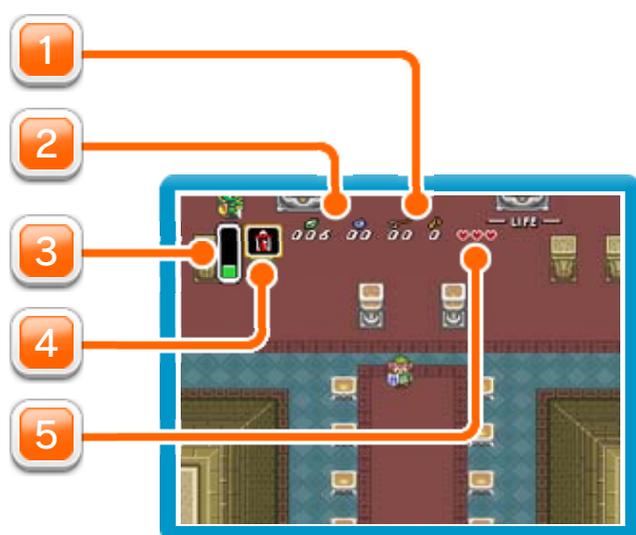


3 Déroulement de la partie

Guidez Link dans cette aventure épique et aidez-le au cours de cette quête qui l'amène à traverser des prairies



et à visiter des donjons. Pour terminer la partie, vous devrez résoudre de nombreuses énigmes et terrasser Ganon, le Roi des Ténèbres. Vos réceptacles de cœur se vident lorsque vous subissez des dégâts ou si vous tombez dans un piège. Lorsque les réceptacles sont complètement vides, la partie prend fin.



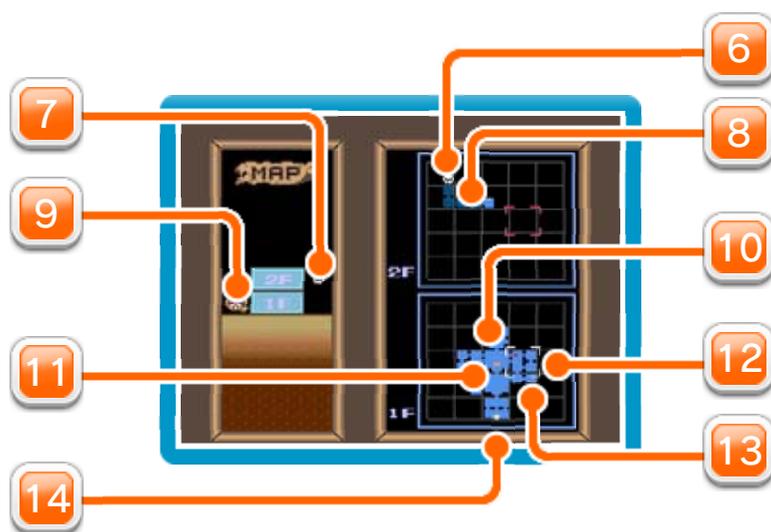
1 Nombre de flèches et petites clés

2 Nombre de rubis et de bombes

3 Jauge de magie

4 Objet équipé

5 Réceptacles de cœur



6 Salle du boss

7 Étage du boss

8 Pièces non visitées

9 Étage en cours

10 Escaliers

11 Grand coffre

12 Pièces déjà visitées

13 Position actuelle

14 Entrée du donjon

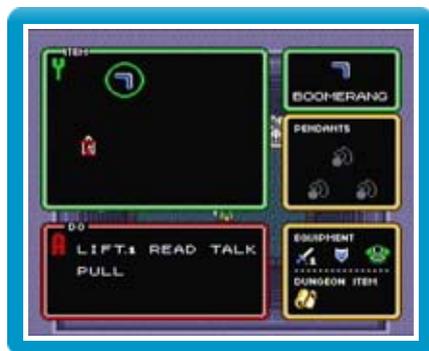
Appuyez sur START pour afficher le sous-écran. Ici, vous pouvez changer l'objet que vous avez équipé.

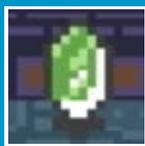
Sélectionnez un objet avec ,

puis quittez l'écran en appuyant sur START.

Vous pouvez également afficher les descriptions d'actions sur cet écran.

- ◆ L'utilisation de la magie ou de certains objets vide progressivement votre jauge de magie.





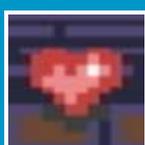
Rubis

Ces gemmes sont la monnaie d'Hyrule. Chaque couleur a une valeur particulière : par exemple, la gemme verte vaut un rubis. Utilisez-les pour acheter des objets ou des services.



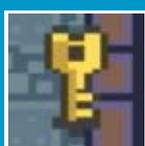
Bombes

Utilisez-les pour attaquer vos ennemis et dégager le chemin lorsque nécessaire.



Cœurs

Ramassez-les pour remplir vos réceptacles de cœur.



Petites clés

Utilisez-les pour ouvrir les portes verrouillées dans les donjons.

Lorsque la partie prend fin, l'écran ci-contre s'affiche. Sélectionnez **SAVE AND CONTINUE** (sauvegarder et continuer) ou **SAVE AND QUIT**



(sauvegarder et quitter) pour sauvegarder votre progression. Vous pouvez également sauvegarder durant la partie en appuyant sur **SELECT** et en sélectionnant **SAVE AND QUIT** (sauvegarder et quitter). Lorsque vous voulez continuer la partie, vous pouvez reprendre à partir de l'un des points listés ci-dessous.

Fin de partie et points de reprise

Donjon et égouts du château d'Hyrule (jusqu'à ce que la Princesse Zelda soit sauvée)	À mi-chemin entre le donjon et les égouts.
Dans Hyrule (après avoir secouru la Princesse Zelda)	Choisissez entre la maison de Link, le Sanctuaire ou la Grotte de la Montagne.
Dans le Monde des Ténèbres	La Pyramide du Monde des Ténèbres.
Dans les donjons	Entrée du donjon.

- ◆ Vous pouvez sélectionner la Grotte de la Montagne une fois que vous l'avez atteinte.