

NES-AL-FAH

ZELDA II

The Adventure of

LINK™

**HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI**

Ce sceau officiel est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.



PRECAUTIONS

- 1) **Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.**
- 2) **Eviter de toucher aux connecteurs. de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.**
- 3) **Eviter de nettoyer à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou tout autre solvant.**

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu "ZeldaII - The Adventure of LinkTM," du Système de jeu Nintendo.®

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver pour référence future.

TABLE DES MATIERES

Le récit des aventures de Link

Le nouveau voyage de Link dans le domaine d'Hyrule

Les Aventures de Link: A la recherche de la Triforce

Renseignements généraux et guide de votre aventure

©1989 NINTENDO

Le récit des aventures de Link

- *Après un combat mortel, Link réussit à vaincre Ganon, à s'emparer de la Triforce et à délivrer la princesse Zelda.*
- *Pourtant, tout n'a pas été dit.*
- *Plusieurs mois se sont écoulés depuis ce temps.*



Le domaine d'Hyrule était menacé de ruine. La haine que Ganon avait eue dans son coeur avait été si grande qu'elle faisait naître le désordre et le chaos dans tout le royaume. Même après la chute de Ganon, certains de ses alliés décidèrent de rester et d'attendre son retour.

Le seul moyen de rappeler Ganon à la vie était de verser le sang de Link - le vaillant jeune homme qui avait vaincu le Prince des Ténèbres. Ganon pouvait être ranimé si Link était sacrifié et son sang répandu sur ses cendres.

Pendant ce temps, Link demeurait dans le petit royaume d'Hyrule et participait à sa restauration. Mais son avenir semblait incertain. Un jour, comme il approchait de son 16e anniversaire, une marque étrange apparut sur le dos de sa main. C'était la marque de l'emblème du royaume. Inquiet, Link consulta Impa, la nourrice de Zelda. Lorsqu'elle vit cette marque, Impa en fut bouleversée et effrayée.

Mais elle se ressaisit rapidement et conduisit Link au Palais du Nord. Dans ce palais, il y avait un porte qu'on avait surnommée "la porte qui n'ouvre pas". Seuls les descendants de la famille d'Impasavaient comment l'ouvrir. Impa prit la main gauche de Link et la pressa contre la porte. On entendit un bruit de serrure qu'on tourne, la porte s'ouvrit lentement en grinçant et Link vit, allongée sur une table au milieu de la pièce, une très belle jeune femme.



"C'est ici que repose la princesse Zelda", dit Impa d'une voix calme.

"Le temps est venu et je dois te raconter la légende de Zelda qui est transmise de génération en génération dans le royaume. Il y a très longtemps, avant qu'Hyrule ne soit divisé, un puissant souverain maintenait la paix grâce à la Triforce.



Malheureusement, ce roi n'était qu'un être humain et il mourut. Le prince, son fils, aurait dû alors monter sur le trône, mais il ne reçut en héritage qu'une partie de la Triforce". "Le prince chercha partout les pièces manquantes, mais en vain". "C'est alors qu'un magicien qui avait été un confident du roi lui apporta des nouvelles surprenantes. Avant de mourir, le roi n'avait

parlé de la Triforce qu'à la plus jeune soeur du prince, la princesse Zelda". Le prince questionna immédiatement la princesse mais elle refusa de dire quoi que ce soit. Le magicien la questionna ensuite, la menaçant de lui jeter un sort si elle refusait de parler. Mais, toujours, elle ne disait rien.

"Dans sa colère, le magicien commença à réciter les paroles magiques qui la plongeraient dans un sommeil éternel. Le prince, consterné, essaya de l'en empêcher mais le magicien le repoussa". Lorsqu'il eut terminé, la princesse Zelda s'affaissa sur le sol et sombra dans un sommeil dont il est possible qu'elle ne se réveille jamais. Le magicien s'effondra au même instant, et rendit son dernier soupir.

"Dans sa douleur, le prince fit mettre la princesse dans cette chambre. Il gardait l'espoir qu'elle revienne un jour à elle. Et pour éviter que cette tragédie ne tombe dans l'oubli, il ordonna que tous les nouveaux-nés de sexe féminin de la famille royale portent le nom de Zelda".

Sur un socle près de la table où reposait la princesse Zelda endormie, Impa prit six cristaux et un rouleau de parchemin portant l'emblème royal et les tendit à Link.

"Depuis des générations, ma famille conserve ces objets qui ne peuvent être révélés que le jour de la venue d'un grand roi".

"Ces manuscrits sont écrits dans un caractère ancien que personne ne comprend. Seul celui qui possède la marque peut les lire. On dit que la clé



de la Triforce y est cachée. Le moment est venu pour toi de les lire”.

Link regarda les manuscrits avec scepticisme, mais, surprise! bien qu’il n’ait jamais vu ces caractères, il s’aperçut qu’il pouvait les lire comme s’ils lui parlaient.

Voici ce qui était écrit:

“A toi qui possèdera la Triforce future, je transmets ses secrets. Il y a trois sortes de Triforces: la Puissance, la Sagesse et le Courage.

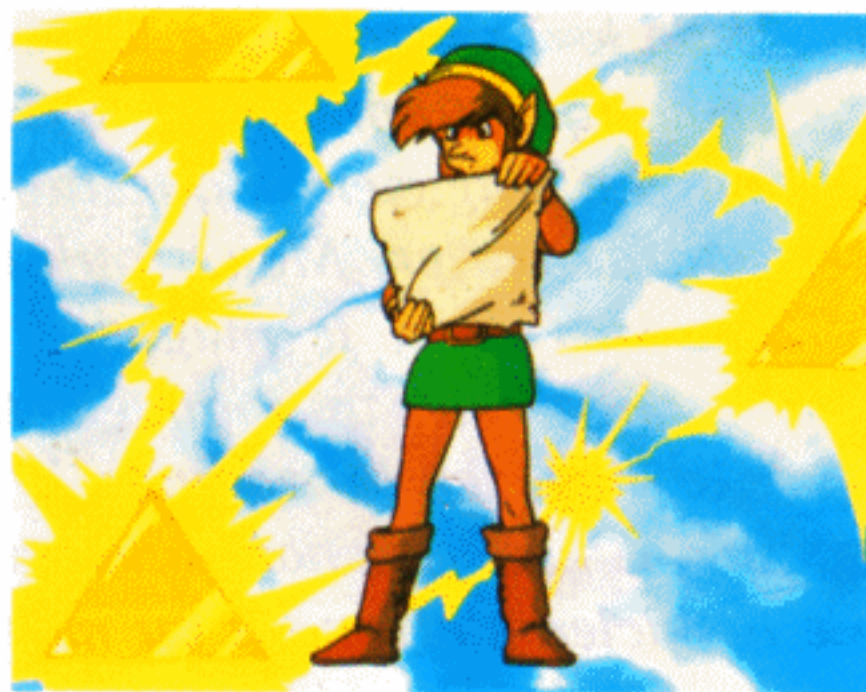
Lorsque les trois seront réunies, la Triforce atteindra toute sa puissance. J’ai laissée la puissance et la sagesse dans le royaume, mais le Courage est dans un lieu secret.

“La Triforce n’est destinée qu’au plus digne. Il doit être fort et ses pensées doivent être pures. Il doit également posséder une certaine qualité innée. De toute ma vie, je n’ai jamais rencontré une telle personne.

“C’est pour cette raison que j’ai décidé de jeter un sort sur tout le royaume d’Hyrule. Une marque apparaîtra sur le jeune homme qui sera qualifié; il aura été élevé dans les meilleures traditions, aura acquis beaucoup d’expérience et atteint un certain âge.

“Mais qu’arrivera-t-il si quelqu’un s’empare de la Triforce avant lui? Mise au service du mal, elle est très dangereuse.

“La Triforce du courage est cachée dans le Grand Palais, situé dans la Vallée de la Mort de la plus grande île d’Hyrule. Toutefois, pour y parvenir, tu devras d’abord



vaincre les gardiens et supprimer la “force paralysante”. Lorsque tu auras triomphé des gardiens, que j’ai créés pour éviter que des ennemis n’envahissent les six palais d’Hyrule, place un cristal sur le front de la statue que tu auras trouvée. Lorsque tu auras placé des cristaux sur toutes les statues des six palais, la “force paralysante” qui protège la Vallée de la Mort sera supprimée et tu pourras pénétrer dans le grand palais. Là, tu devras combattre le dernier gardien. Tu ne peux obtenir la Triforce qu’en triomphant de ce gardien.

“Il n’y a rien à craindre. Tu es destiné à reprendre la Triforce. Tu es le seul espoir d’Hyrule.”

Sa lecture terminée, Link leva lentement les yeux. Impa l’implora: “le sortilège qui tient la princesse Zelda sera certainement brisé lorsque la Triforce sera utilisée. Link, tu dois réunir la Triforce et sauver la princesse. Et rétablir la paix dans le royaume d’Hyrule.”

Link accepta d’un hochement de tête et jeta un dernier long regard à la princesse avant de sortir.

Alors, une épée magique à la main gauche et un bouclier magique à la droite, il entreprit son long voyage solitaire. Pendant ce temps, les alliés de Ganon rassemblaient de nouvelles armées du Monde des Profondeurs et complotaient le retour du maléfique Ganon.



L'aventure se passe dans le royaume d'Hyrule.

Six palais sont cachés dans le royaume d'Hyrule. Link doit acquérir de l'expérience en combattant les alliés de Ganon et recueillir des informations tout en visitant les différentes villes.

Après avoir vaincu les gardiens des palais de la Vallée de la Mort, il devra trouver la Triforce du Courage - C'est la mission de Link.

Agrule

Ruto
Ruto Ville

Tantari Woestijn
Désert de Tantari

Noorder Kasteel
Château du Nord

Parapa Woestijn
Désert de Parapa

Rauru
Rauru Ville

Moruge Moeras
Marécage Moruge

Mirodo Moeras
Marécage Midoro

Poort
Port

Mido
Mido Ville

Saria
Saria Ville

Death Mountain
Montagne de la mort

Het Koning's-Graf
Le Tombeau du Roi

Death Mountain-gebied
Région de la Montagne de la mort





• Créez un nouveau personnage Link

Lorsque le titre apparaît à l'écran, appuyez sur le bouton START pour passer à l'écran du mode SELECT, illustré à gauche. Pour commencer un nouveau jeu, sélectionnez REGISTER YOUR NAME (INSCRIVEZ VOTRE NOM) pour passer au mode REGISTER (INSCRIPTION), illustré au centre.

Pour créer un nouveau personnage Link, sélectionnez les lettres du bas en vous servant du bloc de commande et du bouton A (jusqu'à huit lettres). Pour changer de Link et sélectionner le Link que vous désirez, choisissez le MODE ELIMINATION (illustration à gauche).

Le jeu commence lorsque le nom enregistré au mode SELECT est sélectionné. Pour chaque mode, déplacez la fée à l'aide du bouton SELECT et sélectionnez à l'aide du bouton START. Lorsque vous sélectionnez le mode END (FIN), l'écran du mode SELECT apparaît.

Si votre partie se termine alors que vous êtes dans le dernier palais et que vous sélectionnez CONTINUE, votre partie se poursuivra de l'entrée de ce palais. Sinon, vous recommencerez du début.

N'appuyez pas sur les commutateurs POWER ou RESET à partir du moment où vous mettez votre partie en mémoire jusqu'à ce que l'écran SELECT apparaisse, ou vous perdrez les données.

Pour conserver en mémoire les données de votre partie lorsque vous interrompez votre jeu, vous devez appuyer sur le commutateur RESET en même temps que vous coupez l'alimentation. Sinon, vous risquez de perdre toutes les données en mémoire.

La pile permet de conserver les données d'un joueur pendant cinq ans. Toutefois, la durée de vie de la pile peut être écourtée si les conditions dans lesquelles la cartouche de jeu est conservée sont mauvaises (température élevée, etc.).

Le nouveau voyage de Link dans le royaume d'Hyrule



Le royaume à l'intérieur du Château du Nord

Voici le Château du Nord. La nouvelle aventure de Link est sur le point de commencer. La princesse Zelda dort toujours paisiblement.

• Link a reçu trois vies.

Link a reçu trois vies pour sa nouvelle aventure. Une vie lui est retranchée chaque fois qu'il perd une VIE ou qu'il tombe à l'eau, etc. Il doit tout faire pour conserver ses vies lors de ses combats.

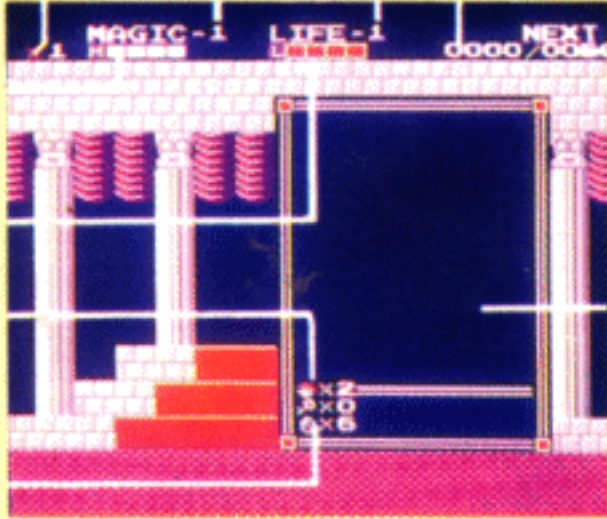
Quand il ne me reste plus de vies, je suis éliminé.



• **Examinons la condition de Link avant qu'il ne quitte le palais.**

Link possède trois éléments de pouvoir (ATTAQUE, MAGIE ET VIE), et l'état de ces éléments est affiché au haut de l'écran. L'écran POINTS REMAINING (POINTS DISPONIBLES) indique combien de ces pouvoirs peuvent être utilisés plus tard et le niveau d'habileté requis pour les utiliser. Si vous appuyez sur le bouton START sur un plan horizontal, le sous-écran s'affichera et vous saurez combien de magie et de possessions Link possède toujours.

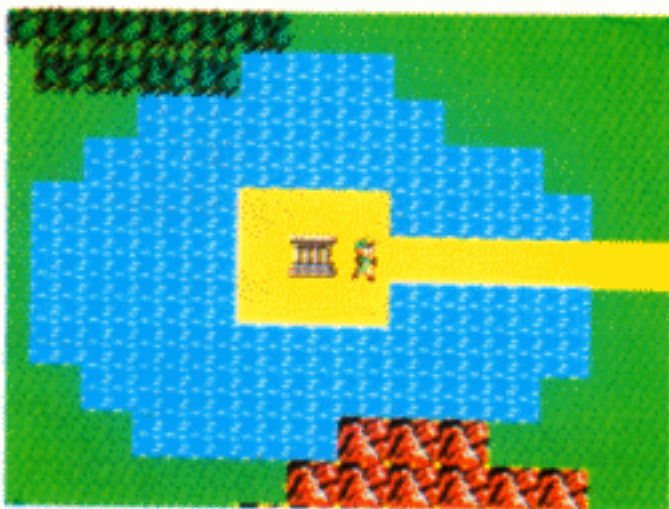
	Niveau de MAGIE	Niveau de VIE	Points actuels d'expérience
Niveau d'ATTAQUE			
Points de MAGIE disponibles			Points d'expérience nécessaires pour élever le niveau
Points de VIE disponibles			
Nombre de VIES disponible			
Objets que Link possède			MAGIE pouvant être utilisée et points de MAGIE nécessaires pour l'utiliser.



Chateau du nord —

Les environs

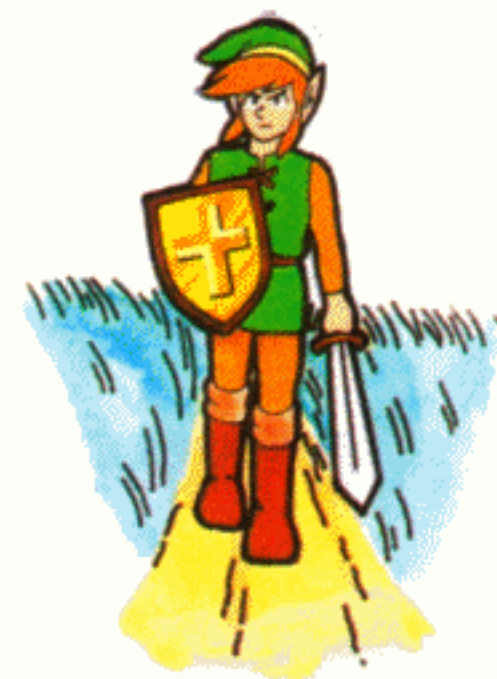
Link a quitté le château. L'aventure a finalement commencé. Dans l'air pur d'Hyrule, il est possible de voir clairement le relief des terres environnantes. Link s'éloigne du château que borde un lac, sur le sentier menant vers l'est. Lorsque Link se déplace ainsi, l'écran est dit: "carte topographique".



•Link se promène sur les terres d'Hyrule

Dirigeons-nous d'abord vers l'est le long du sentier.

La manette multidirectionnelle dirige les déplacements de Link. Utilisez les boutons A et B s'il possède un objet.



• **Villes, forêts et montagnes — Les différents paysages d’Hyrule.**

La campagne d’Hyrule est riche et variée; des montagnes, des forêts, des rivières et des plaines composent le paysage. Link peut aller n’importe où sauf sur l’eau, telles les rivières, ou sur les sites dangereux, telles les montagnes. Il devrait trouver, sans trop de difficultés, les villes, les cavernes et les gros rochers qui obstruent les routes.



Examine, ci-dessous, les principaux paysages.



Route		Plaine		Forêt	
Océan/Rivière		Désert		Marécage	
Montagne		Cimetière		Radeau Pont	

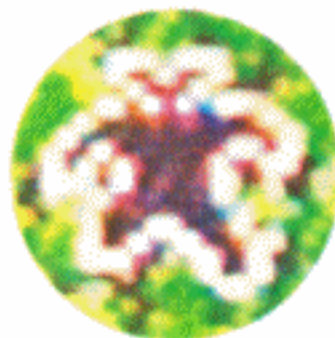
L'aventure de Link: A la recherche de la Troisième Triforce

Link reconte les alliés de Ganon

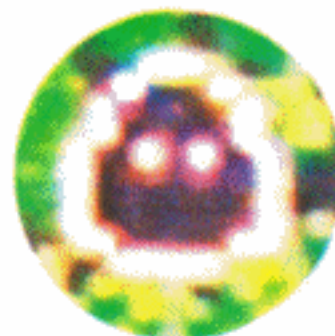
Oh la la! Par un malheureux hasard, Link s'est éloigné de la route et erre dans la forêt. Mais l'ennemi guette... Aussitôt que Link quitte la route, les soldats de Ganon s'approchent et n'attendent qu'une occasion propice pour l'attaquer. Les ennemis sont représentés par les deux symboles ci-dessous. Lorsque la silhouette de Link se superpose à ces symboles, l'écran se transforme en écran de combat.



Ennemi fort



Ennemi faible



Ecran de combat — la lutte commence.

La règle de base du combat consiste à infliger des blessures à l'ennemi avec l'épée et de repousser les attaques à l'aide du bouclier. Apprenez à vous déplacer avec agilité et à évaluer la taille de l'ennemi et la hauteur de laquelle il attaque. Lorsque Link est dans la position de droite, il peut repousser des attaques d'une hauteur ○. Si l'attaque est d'une hauteur ×, il sera blessé. Si un escrimeur expérimenté lui enseigne l'art de l'escrime, il sera capable de sauter et de porter des coups bas et élevés.

Normal



Pression vers le bas



Frappe en sautant



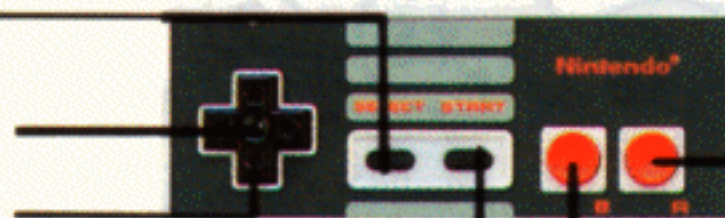
Frappe vers le bas

Direction des scènes de combat

Pour utiliser la MAGIE

Pour déplacer Link

Pour abaisser le bouclier, sauter, porter un coup au milieu, en bas



Pour sauter

Pour balancer l'épée

Appel du sous-écran

Vaincre l'ennemi et accumuler des points d'expérience

Ouf! Link s'en est brillamment tiré et un chiffre est apparu après que l'ennemi eût pris la fuite.

Ce chiffre indique le nombre de points que Link a mérité pour avoir combattu l'ennemi. Ce chiffre est la somme d'expériences de batailles que Link a accumulés à cette date.

Plus il amasse de points, plus il devient fort.

Plus l'ennemi est fort, plus il y a de points à gagner. Toutefois, Link peut être vaincu s'il s'attaque à un ennemi trop fort pour lui. Évaluez bien les forces de l'ennemi avant d'engager un combat. Ne vous laissez pas tromper par le nombre de points.



- **A mesure qu'il acquiert de l'expérience, Link devient plus fort.**

Lorsque Link amasse suffisamment de points pour atteindre la marque NEXT, indiqué à droite de l'écran de combat, vous pouvez élever le niveau de l'élément dont le score est suffisamment élevé. Un menu SELECT, comme celui de gauche, sera alors affiché sur l'écran de combat. Déplacez la

flèche à l'aide la manette multidirectionnelle jusqu'à l'élément pour lequel vous possédez suffisamment de points et appuyez sur le bouton START. Si vous désirez élever les autres éléments d'abord, appuyez sur CANCEL et combattez plus longtemps pour accumuler les points nécessaires.



Lorsque la partie est terminée, le compteur revient à 0. Même chose lorsque la partie est mise en mémoire.

• **Vous pouvez décupler la force de Link grâce aux trois éléments**

Les trois éléments de Link peuvent atteindre le niveau 8. Si vous dépassez ce niveau, vous obtenez un Link supplémentaire. Que se passe-t-il lorsque vous élevez chaque niveau?....



ATTAQUE

Lorsque vous élevez ce niveau, vous pouvez infliger plus de blessures à l'ennemi lors des attaques.

MAGIE

Le nombre de points de magie diminue moins rapidement lorsque vous utilisez la magie.

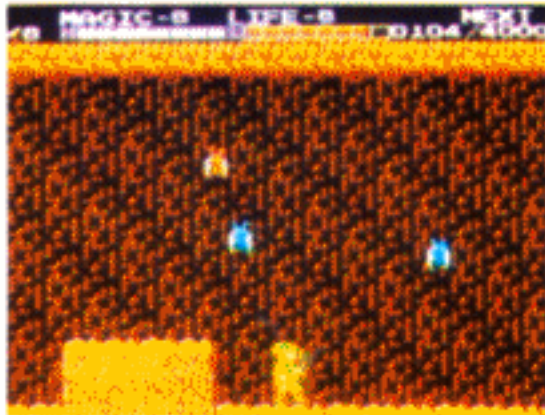
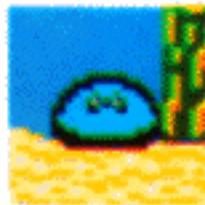
VIE

Cet élément représente le pouvoir de défense de Link. Lorsque cet élément est élevé, Link perd moins de points de vie lorsqu'il est blessé.



Link reprend des forces lorsque vous augmentez les points de MAGIE et de VIE. Il doit toutefois trouver des contenants avant d'augmenter la valeur maximum des points.

- C'est le paysage dans lequel se trouve Link qui décide de l'écran et de l'ennemi.



PLAINES

Les plaines sont des terres planes ne comportant pas d'obstacles. Elles facilitent les combats et les retraites et vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions.

Bit (Rouge) Bot (Bleu)

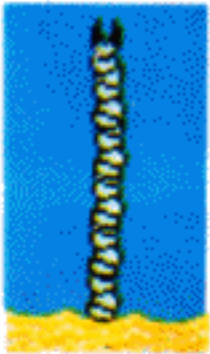
Un monstre-méduse à la démarche chancelante. Mais attention! Bot fait des sauts.

CAVERNES

Comparé aux autres paysages, c'est un endroit sombre et confiné. Le relief du terrain est très complexe, avec des bosses et des creux.

Ache

Une chauve-souris habite les endroits sombres. Elle est habituellement suspendue, la tête en bas, aux arbres ou dans les cavernes.



DESERT

Région sèche. Un insecte monstrueux s'est adapté à la région. Par endroits, le vent souffle très fort, faisant voler des petites pierres.

Geldarm

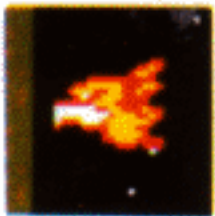
Une énorme bestiole qui s'étire du sol jusqu'au ciel. Pour la vaincre, vous devez la blesser à la tête.

Goriya

Un petit diable qui attaque Link avec un boomerang. Parez les coups avec le bouclier. Attention! Ces diables sont également sur les plaines et dans les cavernes.

Lowder

Un cafard qui rampe en ondulant. Il absorbe la force de vie. Il vit également dans les cavernes.



FORET

Entourée de taillis épais, la forêt est un endroit sombre qui ne laisse filtrer que peu de lumière. Plusieurs ennemis y sont à l'affût et ils attaquent parfois des arbres.

Molblin

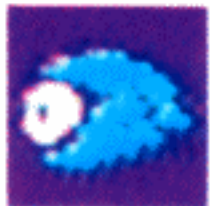
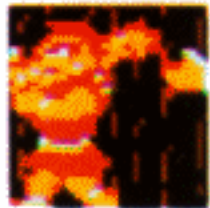
Un petit diable que l'on rencontre surtout dans la forêt. Il attaque Link avec des lances, mais il se déplace lentement.

Deeler

Il se déplace de haut en bas, suspendu à un arbre. Les deeler bleus se laissent tomber sur le sol pour attaquer Link.

Moby

Il attaque Link en volant en piqué. Il ne possède que peu de pouvoir, mais il est très rapide et difficile à éviter.



MARECAGE

Le sol des marécages est vaseux. C'est difficile d'y marcher et Link risque de s'y enliser.

Octorok

Un genre de pieuvre qui vit au-dessus du sol. Elles bondissent et attaquent en crachant des pierres.

Daira

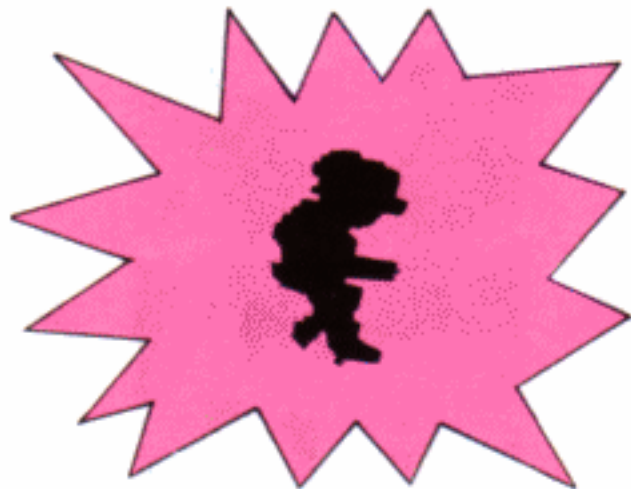
Un guerrier-alligator qui attaque avec une hache. Le bouclier de Link ne peut le protéger de la hache.

CIMETIÈRE

Le cimetière est situé sur une petite colline qu'il faut gravir. Le tombeau du roi est également au centre du cimetière.

Moa

Un esprit qui survole le cimetière. Il faut posséder la croix pour les voir tous.



- **Si Link est battu, Ganon reviendra.**

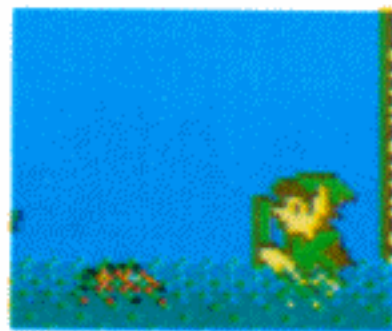
“Oh, Je me suis fait avoir!” Si Link perd toutes les vies qui lui ont été données sans opposer de vraie résistance, Ganon reviendra et ce sera la fin de la partie. Dans ce cas, le compteur reviendra à 0 et vous devrez recommencer à partir du château.



- **Ne soyez pas impatient! Elevez d'abord vos niveaux.**

Si Ganon revient, le royaume d'Hyrule sombrera encore plus. Vous devez faire très attention que cela ne se produise pas. Si vous pensez que vous n'êtes pas du tout à la hauteur d'un ennemi, essayez d'élever votre niveau avant de l'affronter.

Nous savons ce que c'est. Vous voulez vous rendre rapidement aux buts, aux palaces et dans les régions que vous n'avez pas encore visitées, mais patience! Allez à votre rythme!



- **Pour bien se défendre, il faut bien connaître l'ennemi.**

Pour progresser, vous devrez combattre des adversaires plus forts. Les ennemis plus forts se jettent non seulement sur vous, mais ont à leur disposition toute une panoplie d'armes. Servez-vous du bouclier pour parer leurs coups et passez à l'attaque dès qu'une ouverture se présente. Pour gagner, il est important de savoir comment un ennemi bouge.

Attention aux objets que le bouclier ne peut repousser.

Esquivez les objets que vous ne pouvez arrêter avec le bouclier.



Boulet



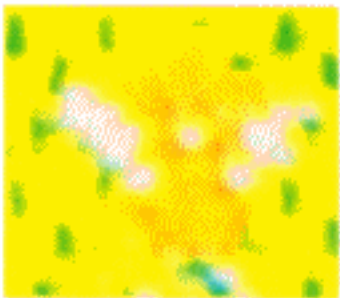
Hache



Massue



Boule de feu



• **N'utilisez la magie que dans les cas extrêmes.**

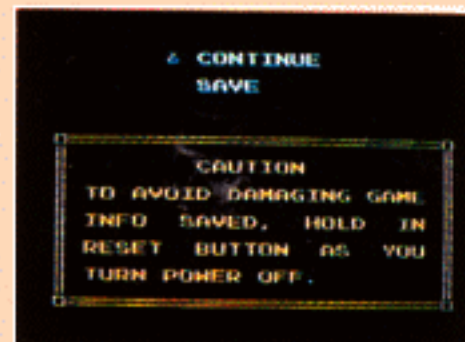
Au long de son aventure, Link peut se procurer différentes magies (voir p. 43). La magie utilisée doit correspondre au nombre de points que Link possède, mais n'hésitez pas à vous en servir si vous croyez que l'ennemi est trop fort.

Une fée apparaît parfois en même temps qu'un ennemi. Link recouvre sa vie lorsqu'il réussit à la toucher. Les fées habitent différents endroits.

Lorsque rien ne va plus, arrêtez de jouer.

Il arrive que rien n'aille comme vous le voulez. Ne le prenez pas trop à coeur! Lorsque la partie se termine, mettez fin au jeu en sélectionnant SAVE (SAUVEGARDE). Vos possessions et le niveau atteint seront conservés pour la prochaine fois.

AVERTISSEMENT: POUR EVITER DE PERDRE LES DONNEES MISES EN MEMOIRE, ABAISSEZ LE COMMUTATEUR RESET EN MEME TEMPS QUE VOUS COUPEZ L'ALIMENTATION.



•Arrivée à la ville près du château.

Si vous marchez le long du chemin, vous arriverez en vue d'une ville. "Si je questionne les gens de la ville, ils me parleront peut-être des palais", songe Link et il décide d'entrer dans la ville. Il y a plusieurs rangées de maisons et les passants ont l'air affairés. Cependant, ils aspirent tous à voir revenir la paix à Hyrule. Il y a des escrimeurs dans certaines villes.



On peut trouver des escrimeurs dans certaines villes

Apprenez de ces escrimeurs à frapper en sautant et en plongeant. Certains endroits vous seront interdits si vous n'en êtes incapable.



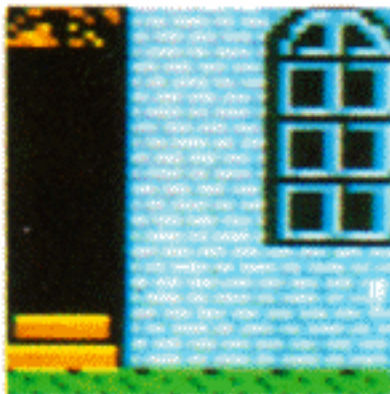
- **Vous pouvez obtenir de bons tuyaux en conversant avec les citadins.**

Si vous abaissez le bouton B lorsque Link s'approche d'un passant, vous pouvez lui adresser la parole. Les gens écouteront Link et répondront chacun à leur façon.

Il y a toutes sortes de gens. Certains donneront des renseignements très utiles et d'autres demanderont des faveurs.

S'il n'y a personne près de Link et que vous abaissez le bouton B, vous pourrez savoir ce qui se trouve à proximité.





- **Vous rencontrerez aussi des gens qui inviteront Link dans leurs demeures.**

Certaines personnes inviteront Link chez elles. Suivez-les, mais n'entrez dans la maison que par l'entrée principale.

Entrez dans la maison en appuyant sur le haut de la manette multidirectionnelle lorsque la porte est ouverte. A l'intérieur, vous pouvez parler à la personne et chercher des objets en appuyant sur le bouton B. Si vous ne respectez pas l'ordre de ces opérations, vous risquez de voir la porte se fermer sous votre nez.

Parfois, les portes des maisons sont déjà ouvertes. Vous pouvez alors y entrer et en sortir à votre gré. Jetez-y un coup d'oeil, il y a sûrement quelque chose à l'intérieur.



• Voyons voir ce que vous savez en magie.

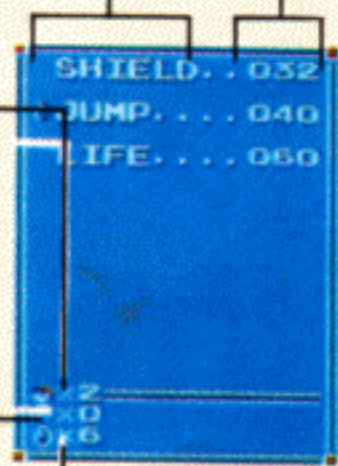
Il y a des gens en ville qui aimeraient vous enseigner la magie. Cependant, on peut refuser de vous enseigner certains trucs si vous n'avez pas accumulé suffisamment de contenants ou satisfait à certaines conditions. Vous pourrez apprendre au moins un tour de magie dans chaque ville visitée.

Sortes de magies

Nombre de vies disponibles

Nombre de clés

Nombre de cristaux disponibles



Nombre de points de magie nécessaires pour utiliser cette magie

Les objets que Link possède

Comment utiliser la magie apprise?

Vous pouvez vous servir de la magie en appuyant sur le bouton SELECT lors d'un combat ou dans la ville. Vous devez sélectionner le tour de magie au sous-écran avant de pouvoir l'utiliser. Il y a un tableau explicatif du sous-écran à gauche. Examinez-le attentivement.



•En vue du palais

Après avoir obtenu des renseignements en ville, Link arrive finalement au palais. Il a livré plusieurs batailles, a élevé suffisamment son niveau et a appris plusieurs tours de magies dans des villes différentes. Si vous n'êtes pas encore parvenu à élever votre niveau, il vaudrait mieux vous retirer. Le palais est un lieu ancien en ruine depuis peu de temps. Cela signifie qu'il doit cacher des ennemis très puissants.

Le palais se transforme en pierre.

Si vous trouvez un objet dans le palais, placez un cristal sur la statue et retirez-vous. Le palais se transformera en pierre. N'oubliez pas de prendre la clé.



• Des ennemis très puissants se cachent dans le palais.

Les gardiens de ce palais ont été créés et choisis par le roi. Ils sont d'une force extraordinaire.

Ironknuckle

Un guerrier de fer choisi par le roi. Puissant, il peut se servir de l'épée et du bouclier. Il peut prendre divers aspects.

Myu

Un genre de ver recouvert d'épines. Ils sont petits, alors portez des coups vers le bas.

Stalfos

Un guerrier-squelette qui réussit à manier l'épée mais qui est malhabile avec le bouclier.



Le palais est un labyrinthe complexe

Le palais est un labyrinthe qui se poursuit sur plusieurs écrans. Servez-vous du diagramme de gauche et dressez une carte à mesure que vous avancez.



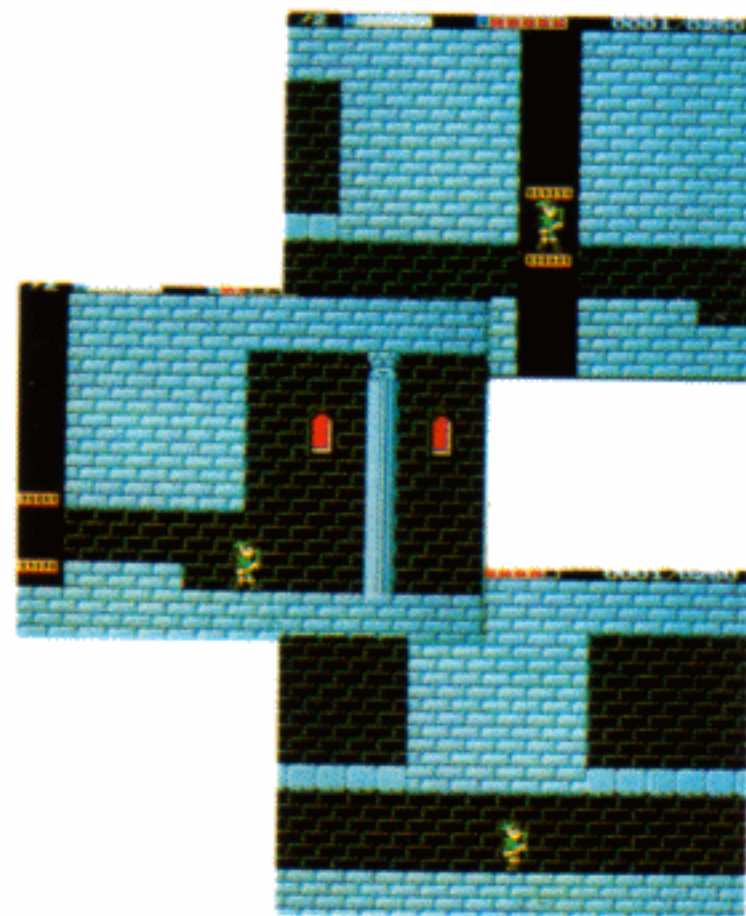
• **Trouvez les objets du palais, et dirigez-vous vers la statue de pierre.**

En plus des éléments, certains articles indispensables à l'aventure sont cachés dans le palais. N'oubliez pas qu'en plus de vaincre les gardiens, vous devez vous procurer ces éléments.

Il y a aussi des portes verrouillées. Cherchez-en les clés.

Lorsque vous vous battez contre les gardiens principaux du palais, la force de vie de l'ennemi est affichée à la gauche de l'écran.

Surveillez bien le compteur pendant les combats.



Enfin, le Grand Palais

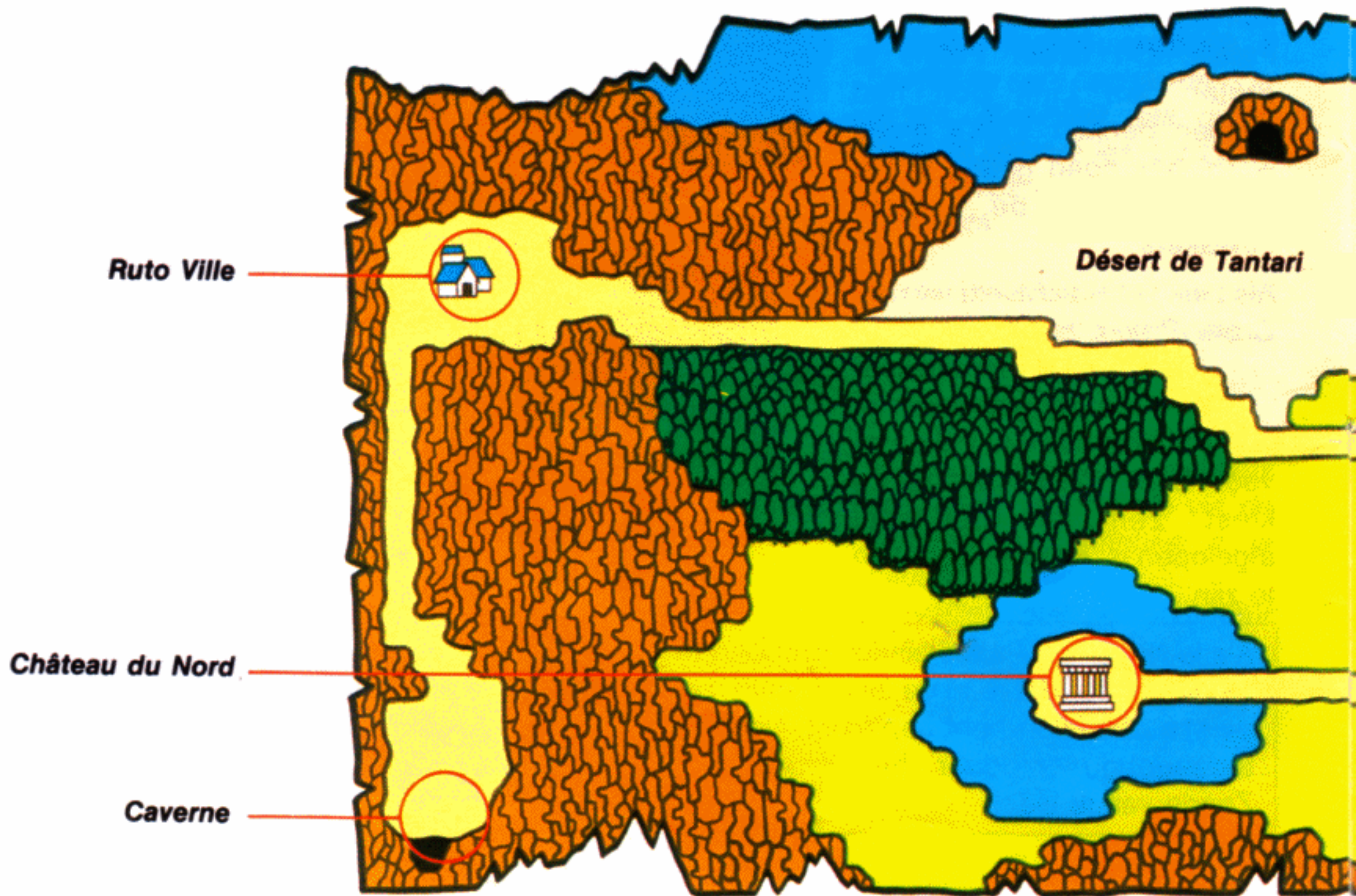
Lorsque les six cristaux sont logés sur les statues, vous pouvez pénétrer dans le Grand Palais. Il est si vaste qu'il défie l'imagination de Link. La valeur de Link sera reconnue lorsqu'il aura battu le dernier gardien.

Si Link réussit à enlever la "force paralysante" et à pénétrer dans le Grand Palais, vous pouvez recommencer depuis l'entrée du grand palais si vous appuyez sur la touche CONTINUE, et ce, même si la partie est terminée. Faites de votre mieux!

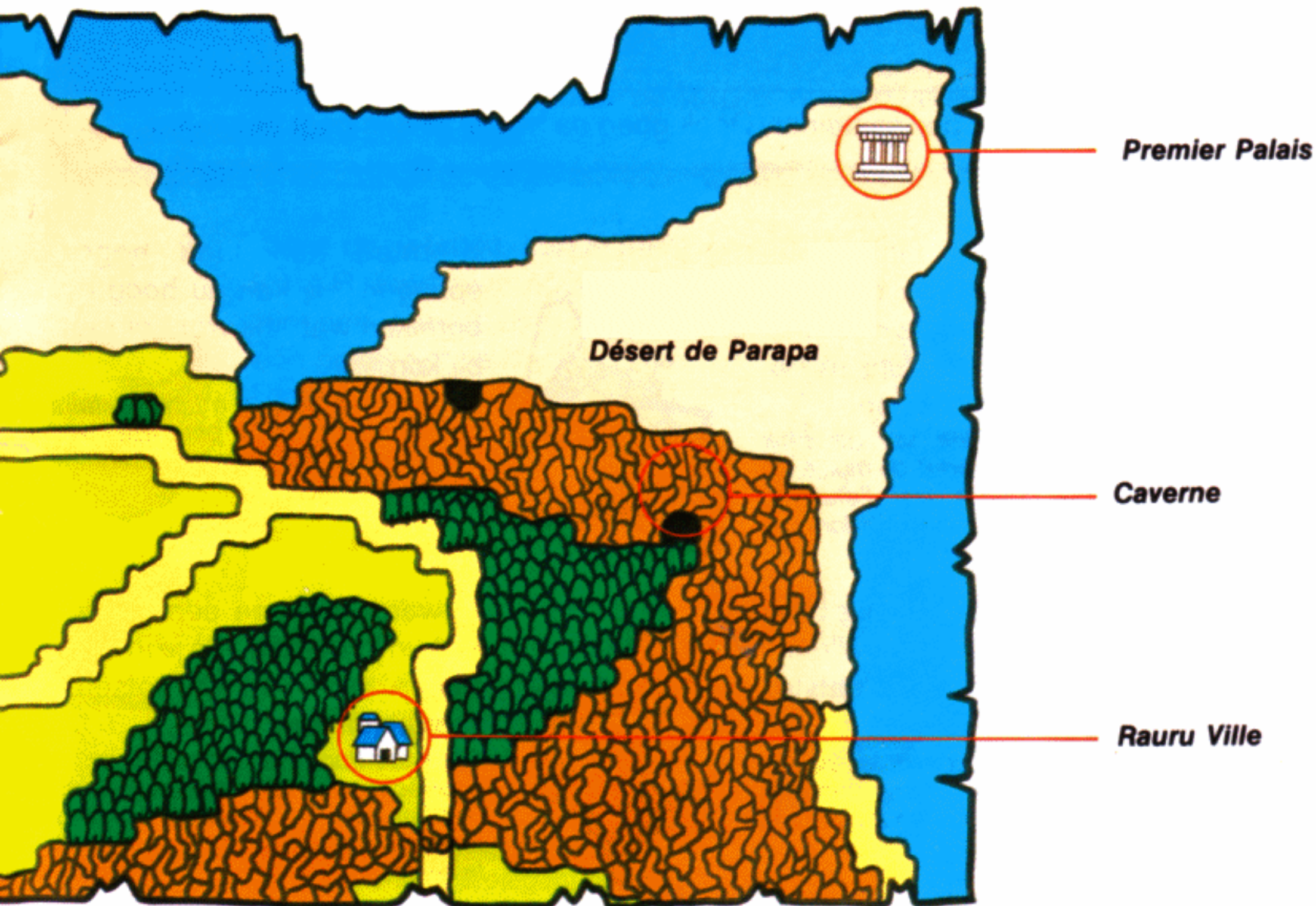


Si vous essayez d'entrer dans le Grand Palais sans d'abord libérer les six palais, la "force paralysante" vous en empêchera, et vous perdrez du temps.

Renseignements généraux et guide de votre aventure








Renseignements généraux et guide de votre aventure



•Articles qui pavent la voie de la Triforce




Plusieurs articles sont dissimulés dans les six palais et dans plusieurs cavernes. Nous présentons ici les articles spéciaux que renferment les palais, ainsi que les autres objets (voir pp. 45 et 46). Les articles de la page 46 sont affichés au sous-écran dans les scènes de combat. Ces objets s'obtiennent en les frappant avec l'épée.

 <p>Magische Fles Jarre magique</p>	<p>Elle permet de recouvrer les points de magie de Link. Il y en a deux: une rouge et une bleue. Leur pouvoir de récupération varie.</p>
 <p>Muntzak Sac aux trésors</p>	<p>Ce sac permet d'améliorer le score d'expérience de Link. Attention! Des ennemis peuvent également s'y cacher!</p>
 <p>Hart Container Contenant de coeurs</p>	<p>Les contenants des points de VIE augmentent d'une unité et la VIE est recouvrée. Cela signifie que la force vitale de Link augmente.</p>
 <p>Magic Container Contenant de magie</p>	<p>Les contenants des points de MAGIE augmentent d'une unité. Un maximum de 16 points peut être ajouté au score.</p>
 <p>Pop Poupée</p>	<p>Elle ressemble beaucoup à Link. Les vies de Link augmentent d'une unité lorsque vous vous en saisissez.</p>

 Kaars Chandelle	<p><i>Elle permet d'éclairer les endroits jusqu'alors plongés dans le noir.</i></p>
 Hammer Marteau	<p><i>Il peut briser les rochers et abattre les arbres de la carte topographique. Pour l'utiliser, appuyez sur le bouton A.</i></p>
 IJzeren Hand Gant pratique	<p><i>Servez-vous en pour briser les blocs dans les palais en balançant l'épée.</i></p>
 Vlot Radeau	<p><i>Il vous permet de traverser la mer en le lançant du quai. Que trouverez-vous de l'autre côté de l'océan?</i></p>
 Laarzen Bottes	<p><i>D'après la légende, si vous enfiler ces bottes, vous pouvez accomplir des choses extraordinaires.</i></p>
 Fluit Flute	<p><i>La mystérieuse musique d'Hyrule a le pouvoir d'évoquer des pouvoirs anciens.</i></p>
 Magische Sleutel Clé magique	<p><i>Cette clé magique permet d'ouvrir plusieurs portes verrouillées.</i></p>
 Kruis Croix	<p><i>Grâce à son pouvoir secret, la croix permet de voir des ennemis jusqu'alors invisibles.</i></p>

• Apprenez à diriger les opérations au cours du jeu

Dans *Les Aventures de Link*, la direction des opérations varie selon les écrans. le tableau suivant vous offre un résumé de ces opérations. Pratiquez-les et apprenez à diriger Link.

<p><i>Opérations sur la carte topographique</i></p>	 <p>Déplace Link</p> <p>Pause/reprise du jeu</p> <p>Utilise le sifflet</p> <p>Utilise le marteau</p>
<p><i>Opérations dans les scènes de combat</i></p>	 <p>Déplace Link</p> <p>Magie/élève le niveau sélection</p> <p>Abaisse le bouclier/saute coup au milieu, en bas</p> <p>Utilise la MAGIE</p> <p>Affiche le sous-écran</p> <p>Balance l'épée</p> <p>Bond</p> <p>Elève le niveau de Link</p>
<p><i>Opérations dans la ville</i></p>	 <p>Pour entrer dans une maison</p> <p>Déplace Link</p> <p>Pour parler aux gens</p> <p>*Les autres opération sont identiques aux scènes de combat.</p>

Le jeu peut être interrompu en abaissant le bouton A de la commande 2 et le haut de la manette multidirectionnelle lorsque le sous-écran est affiché.

LEXIQUE DE ZELDA II - THE ADVENTURE OF LINK

ANGLAIS	FRANCAIS	HOLLANDAIS	ANGLAIS	FRANCAIS	HOLLANDAIS
ask	demander	vragen	father	père	vader
be careful	fais attention	wees voorzichtig	find	trouver	vinden
before	avant	voordat	fire	feu	vuur
boots	bottes	laarzen	fireplace	cheminée	openhaard
busy	occupé	druk	flee	fuir	vluchten
call	appeler	bellen	follow	suivre	volgen
can	pouvoir	kunnen	give	donner	geven
candle	bougie	kaarsen	glove	gant	handschoen
castle	château	kasteel	go	aller	gaan
child	enfant	kind	hammer	marteau	hamer
churchbell	cloche	kerkklok	heart	coeur	hart
come	venir	komen	help	aider	helpen
cross	traverser	oversteken	here	ici	hier
daughter	filie	dochter	hole	trou	gat
death mountain	montagne de la mort	dode berg	I could	je pourrais	Ik zou kunnen
			in	dans	in
deserve	mériter	verdienen	island	ile	eiland
destroy	détruire	vernietigen	jump	sauter	springen
devil	démon	duivel	key	clé	sleutel
down	bas	beneden	knight	chevalier	ridder
east	est	oost	know	savoir	weten
eat	manger	eten	learn	apprendre	leren
endless	sans fin	eindeloos	leave	quitter	verlaten
error	erreur	fout	like	aimer	houden van
eye	œil	oog	live	vivre	leven
fail	échouer	falen	magic potion	magique	magisch
false	faux	onjuist	master	maître	meester

ANGLAIS

mirror
 must
 no one
 noise
 north
 nothing
 now
 old
 on
 over
 palace
 power
 powerful
 press
 raft
 ready
 remain
 remember
 rescue
 rest
 return
 ring
 river
 roadblock
 save
 seashore
 see
 sick

FRANCAIS

miroir
 devoir
 personne
 bruit
 nord
 rien
 maintenant
 vieux
 sur
 au-dessus
 palais
 pouvoir
 puissant
 appuyer
 radeau
 prêt
 rester
 se souvenir
 sauver
 se reposer
 rapporter
 sonner
 rivière
 obstacle
 sauver
 rivage
 voir
 malade

HOLLANDAIS

spiegel
 moeten
 niemand
 geluid
 noord
 niets
 nu
 oud
 op
 over
 paleis
 kracht
 krachtig
 drukken
 vlot
 klaar
 blijven
 onthouden
 redden
 rusten
 terugkeren
 bellen
 rivier
 obstakel
 redden
 zeepaard
 zien
 ziek

ANGLAIS

sorry
 south
 stab
 steal
 stranger
 strenghten
 swamp
 talk
 thirsty
 town
 treasure
 uncle
 under
 up
 use
 walk
 wall
 want
 water of life
 weak
 west
 when
 while
 wise
 with
 without
 wood
 word

FRANCAIS

désolé
 sud
 frapper
 dérober
 étranger
 renforcer
 marais
 parler
 assoiffé
 ville
 trésor
 oncle
 sous
 haut
 utiliser
 marcher
 mur
 vouloir
 eau de la vie
 faible
 ouest
 quand
 instant
 sage
 avec
 sans
 bois
 mot

HOLLANDAIS

sorry
 zuid
 steken
 stelen
 vreemdeling
 versterken
 moeras
 praten
 dorstig
 stad
 schat
 oom
 onder
 hoog
 gebruiken
 lopen
 muur
 willen
 levenswater
 zwak
 west
 wanneer
 moment
 wijs
 met
 zonder
 bos
 woord

Nintendo®



DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

Printed in Japan
Imprimé au Japon