AGB-AZLP-NFHUG

GAME BOY ADVANCE™

THE LEGEND OF ZELDA™

A LINK TO THE PAST™

plus/new / plus le nouveau

Four Swords

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.



Ce sceau 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 une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precaution booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT : Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: Lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

VIKTIGT: Innan du använder Game Boy Advance™, spelkassetter eller tillbehör bör du läsa igenom medföljande konsument- och säkerhetsinformation noga. Broschyren innehåller även viktig information om garantin samt telefonsupport.

VIGTIGT: Læs venligst det medfølgende hæfte om Kundevejledning og Sikkerhedsregler nøje, inden du tager din Game Boy Advance™, spilkassette eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtig information om garanti, samt oplysninger om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatietoa ja varoituksia sisältävä opas ennen Game Boy Advancen™, pelikasetin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som leveres sammen med dette produktet, før du tar Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbehøret i bruk. Brosjyren omfatter også viktig informasjon om telefonhjelp.

Le Vieux Marcel

Thank you for selecting the THE LEGEND OF ZELDA™: A LINK TO THE PAST™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu THE LEGEND OF ZELDA™: A LINK TO THE PAST™ pour la console de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder nøje for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnyttelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 2002, 2003 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED/TOUS DROITS RESERVES.

CONTENTS / SOMMAIRE

English **4**
Deutsch **34**
Français **64**
Nederlands **94**

Le vieux Manuel

SOMMAIRE

COMMANDES

Commandes de base pour A LINK TO THE PAST et FOUR SWORDS 65
Avant de commencer 66
Choisir une aventure 67

A LINK TO THE PAST

Les légendes d'Hyrule 68
Visualiser les écrans de jeu 70
Contrôler Link 71
Donjons et plans des donjons 75
Energie vitale et magique 76
Fin de partie et sauvegarde 77

FOUR SWORDS

La légende de l'Epée de Quatre 78
Avant de commencer 80
Choisir un niveau 82
Règles du jeu 83
Jouer 84
Visualiser les écrans de jeu 86
Contrôles 88
Objets 91
Informations supplémentaires 91
Mode multijoueur 92

Le vieux Manuel

COMMANDES DE BASE POUR A LINK TO THE PAST et FOUR SWORDS

Les commandes présentées dans cette section fonctionnent à la fois dans THE LEGEND OF ZELDA : A LINK TO THE PAST et dans THE LEGEND OF ZELDA : FOUR SWORDS. Pour plus de précisions sur les commandes de chaque jeu, veuillez vous reporter aux sections suivantes :

A LINK TO THE PAST – Page 71
FOUR SWORDS – Page 88



Bouton R

Dans A LINK TO THE PAST, il s'agit du bouton d'action. Consultez la page 71 pour plus de précisions.

Dans FOUR SWORDS, ce bouton est utilisé pour saisir des objets.

Bouton L

Afficher la carte
Pour plus de précisions, voir
A LINK TO THE PAST - Page 74
FOUR SWORDS - Page 87

Manette

Marcher
Appuyez vers le haut, le bas, la gauche, la droite ou en diagonale sur la manette ✚ pour déplacer Link dans la direction choisie.

Pousser
Placez-vous en face d'un bloc (ou d'une statue) et appuyez sur la manette ✚ dans la direction correspondante pour le pousser.

Se laisser tomber
Si vous vous trouvez sur un rebord, dans un donjon ou dehors, vous pouvez vous laisser tomber à condition que rien ne bloque votre passage. Appuyez quelques instants sur la manette ✚ dans la direction du rebord pour vous laisser tomber.

Déplacer le curseur

Bouton A

Utiliser un objet
Appuyez sur le bouton A pour utiliser l'objet que vous lui avez attribué.

Ouvrir les coffres
Placez-vous devant un coffre et appuyez sur le bouton A pour l'ouvrir. Vous ne pouvez pas ouvrir les coffres si vous ne vous placez pas devant ceux-ci.

Parler
Parler au personnage qui se trouve en face de vous.

Confirmer les décisions

Bouton B

Donner un coup d'épée
Appuyez sur le bouton B pour donner un coup d'épée.

Annuler les sélections

Attaque circulaire
Maintenez le bouton B enfoncé pour accumuler de l'énergie dans votre épée, puis relâchez-le pour déclencher une puissante attaque circulaire qui abattra tous les ennemis à proximité.

Le vieux Manuel

AVANT DE COMMENCER

Choisir un fichier

Pour voir l'**Ecran Titre**, appuyez sur START lorsque les logos NINTENDO et CAPCOM apparaissent. Appuyez sur START pendant l'introduction pour atteindre l'**Ecran de Choix du Fichier**. Placez le curseur sur le fichier que vous voulez utiliser et appuyez sur le bouton A.

Choisir une langue

Lors de votre première partie, l'**Ecran de Choix de la Langue** apparaîtra automatiquement avant que le jeu ne commence. Sélectionnez une des cinq langues disponibles et confirmez votre choix en appuyant sur le bouton A. Si vous souhaitez changer de langue une nouvelle fois, appuyez sur SELECT lorsque vous êtes sur l'**Ecran de Choix du Fichier**. Vous pourrez ainsi revenir à l'**Ecran de Choix de la Langue**.

Choisir un nom

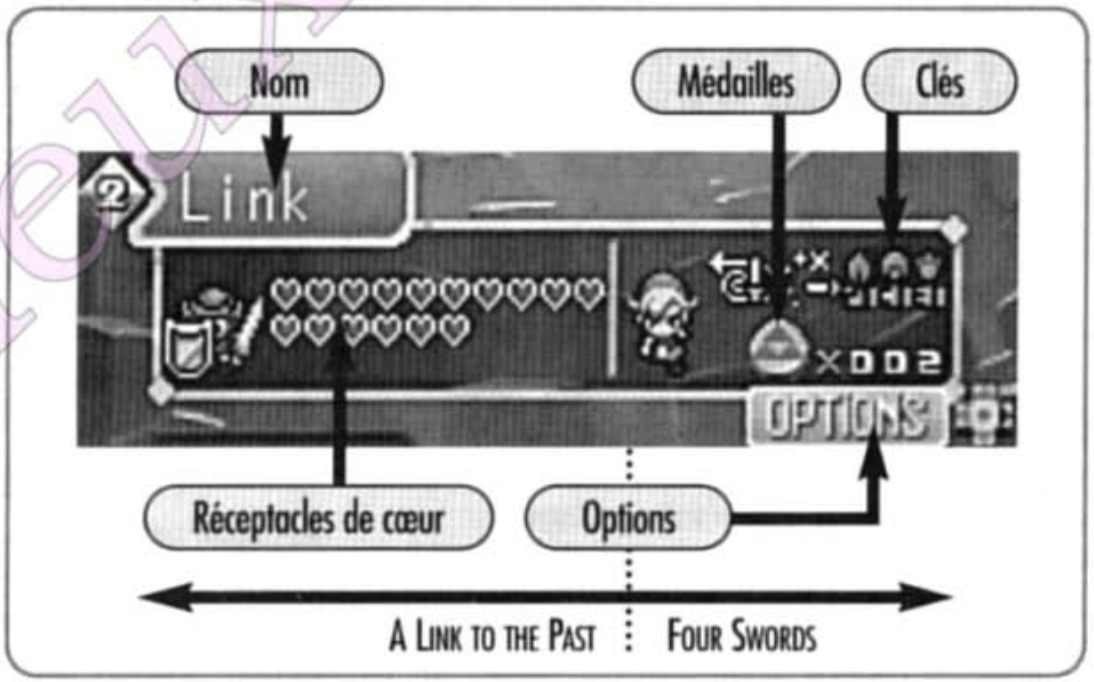
Pour commencer une nouvelle partie, choisissez un fichier libre et appuyez sur le bouton A. Une fois sur l'**Ecran de Nom**, vous pouvez entrer un nom de six lettres maximum. Placez le curseur sur la lettre que vous souhaitez entrer et appuyez sur le bouton A pour valider. Utilisez le bouton B pour effacer un caractère. Quand vous avez terminé, choisissez FIN et appuyez sur le bouton A.

Copier un fichier

Vous pouvez copier le contenu de n'importe quel fichier de sauvegarde sur un fichier libre. Choisissez COPIER sur l'**Ecran de Choix du Fichier** et appuyez sur le bouton A. Sélectionnez un fichier à copier et confirmez votre sélection en appuyant sur le bouton A. Ensuite, choisissez un fichier de destination libre puis appuyez sur le bouton A. Si vous souhaitez annuler la manipulation, choisissez QUITTER et appuyez sur le bouton A.

Vous ne pouvez pas copier vers un fichier qui contient déjà des données.

Visualisation des fichiers



Le vieux Manuel

Effacer un fichier

Si vous le souhaitez, vous pouvez également effacer les données sauvegardées sur un fichier. Choisissez EFFACER sur l'**Ecran de Choix du Fichier** et appuyez sur le bouton A. Sélectionnez le fichier à effacer et appuyez de nouveau sur le bouton A. Si votre choix vous semble correct, sélectionnez EFFACER. Dans le cas contraire, sélectionnez QUITTER. Si vous souhaitez commencer une nouvelle partie et que les trois fichiers sont occupés, vous devrez effacer un fichier.

Soyez prudent lorsque vous effacez des fichiers car une fois le fichier effacé, ses données ne peuvent être récupérées.

Choix des options

Appuyez vers la droite sur la manette ✚ pour modifier la luminosité et la vitesse de défilement des messages. Il y a trois vitesses de défilement pour les messages : LENTE, NORMALE et RAPIDE. Il y a trois niveaux de luminosité pour l'écran : SOMBRE, NORMAL et CLAIR. Vous pouvez toujours revenir sur votre choix depuis l'**Ecran de Choix du Fichier**. N'hésitez donc pas à essayer les différents réglages pour trouver celui qui vous convient.

CHOISIR UNE AVENTURE

Utilisez la manette ✚ sur l'**Ecran de Sélection du Jeu** pour sélectionner le jeu auquel vous voulez jouer. Appuyez sur le bouton A.



A LINK TO THE PAST :
- Jeu conçu pour un joueur
- Voir les pages 68 à 77 pour plus de détails



FOUR SWORDS :
- Jeu conçu pour deux à quatre joueurs
- Voir les pages 78 à 91 pour plus de détails

Le vieux Manuel



LES LEGENDES D'HYRULE

IL Y A DE CELA UNE ETERNITE, LES DIEUX DU POUVOIR, DU COURAGE ET DE LA SAGESSE DESCENDIRENT SUR LE MONDE DU CHAOS. ILS CREERENT LE MONDE QUE NOUS CONNAISSONS ET LAISSERENT DERRIERE EUX UN SYMBOLE DE LEUR PUISSANCE, L'EMBLEME DORE CONNU SOUS LE NOM DE TRIFORCE, QU'ILS CACHERENT DANS LA TERRE D'OR.

APRES DE NOMBREUSES ANNEES, ON TROUVA UN PASSAGE ENTRE NOTRE CHER ROYAUME D'HYRULE ET LA TERRE D'OR, OU LA TRIFORCE MYSTIQUE ETAIT TOUJOURS CACHEE. NOMBREUX FURENT CEUX QUI CHERCHERENT DES TRESORS DANS CET ENDROIT, MAIS AUCUN N'EN REVINT. SEULS LES ETRES LES PLUS MALEFIQUES EMERGERENT DE LA TERRE D'OR.



Le Vieux Manuel

LE ROI D'HYRULE REUNIT LES SEPT SAGES POUR TROUVER UN MOYEN DE SCELLER L'ENTREE DE LA TERRE D'OR AFIN QUE SON ROYAUME SOIT PROTEGE DES DEMONS. LES SAGES REUSSIRENT ET RESTAURERENT LA PAIX SUR HYRULE.

CEPENDANT, HYRULE VIT DE NOMBREUX EVENEMENTS ETRANGES SE DEROULER DEPUIS L'APPARITION D'AGAHNIM, UN MYSTERIEUX SORCIER QUI S'ETAIT RENDU CELEBRE EN ETEIGNANT UN INCENDIE DEVASTATEUR PLUSIEURS ANNEES AUPARAVANT.

ET AUJOURD'HUI...

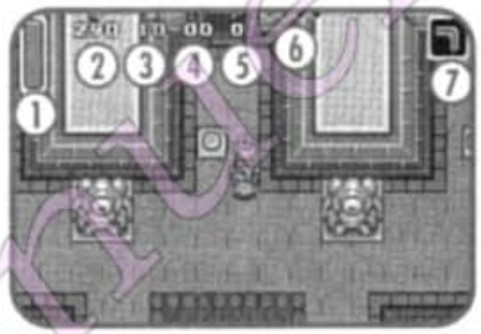
DANS LA NUIT, LA VOIX D'UNE JEUNE FILLE VOUS SORT DE VOTRE SOMMEIL. "A L'AIDE... JE M'APPELLE ZELDA... JE SUIS DANS LE DONJON DU CHATEAU." REVE OU REALITE ? SANS CONNAITRE LA REPONSE, VOUS SORTEZ SOUS LA PLUIE ET VOUS AVANCEZ VERS LES TENEBRES MENAÇANTES... ET LA LEGENDE DE ZELDA COMMENCE.



Le Vieux Manuel

VISUALISER LES ECRANS DE JEU

L'Ecran Principal



Déplacez Link sur cet écran et aidez-le à accomplir sa quête.

1. **Compteur magique :** indique la quantité d'énergie magique qu'il vous reste (voir page 76).
2. **Rubis :** indique le nombre de rubis (la monnaie d'Hyrule) que vous transportez. Les rubis ont différentes valeurs selon leur couleur.
3. **Bombes :** indique le nombre de bombes que vous transportez. Au début, vous ne pourrez en porter que 10.
4. **Flèches :** indique le nombre de flèches que vous transportez. Au début, vous ne pourrez en porter que 30.
5. **Petites clés :** ces clés sont utilisées dans les donjons. Elles n'apparaissent pas hors des donjons (voir page 75).
6. **Compteur de vie :** il baisse lorsque vous êtes blessé. La partie se termine quand il atteint zéro (voir page 77).
7. **Objets utilisés :** indique l'objet dont vous êtes équipé (voir page 73).

Le Sous-écran



Appuyez sur SELECT pour afficher cet écran.

1. **Fenêtre des objets :** les objets que vous pouvez utiliser avec le bouton A apparaissent dans cette fenêtre. Utilisez-la pour choisir l'objet dont vous souhaitez vous servir (ou que vous souhaitez remplacer par un autre objet). Utilisez la manette ✚ pour déplacer le curseur, sélectionnez un objet puis retournez à l'**Ecran Principal** en appuyant sur SELECT ou sur le bouton B.
2. **Objet :** les parenthèses vertes indiquent quel objet est sélectionné.
3. **Fenêtre d'action :** indique l'objet qui sera utilisé si vous appuyez sur le bouton A.
4. **Pendentifs :** vous recevez des pendentifs et d'autres objets spéciaux quand vous battez un boss à la fin d'un donjon.
5. **Armes et équipement :** il s'agit des armes et de l'armure dont vous êtes actuellement équipé (voir page 72).
6. **Objets des donjons et réceptacles de cœur :** lorsque vous trouvez des cartes, des boussoles, des grandes clés ou des réceptacles de cœur, ils s'affichent ici. Cette fenêtre ne montre les réceptacles de cœur que si vous êtes hors des donjons et autres bâtiments (voir page 75).

Deneux Manuel

CONTROLER LINK



Actions de la manette +

- **Marcher :** appuyez sur une des huit directions pour marcher.
- **Se laisser tomber :** quand vous êtes sur un rebord et que rien ne bloque le passage, vous pouvez vous laisser tomber.
- **Pousser :** dans les donjons, vous pouvez pousser certains objets pour les déplacer.

Actions du bouton R

- **Parler/lire :** approchez-vous d'un personnage et appuyez sur le bouton A ou R pour parler. Vous pouvez également utiliser ces boutons pour lire les pancartes ou les livres. Pendant la lecture, vous pouvez utiliser les boutons A, B, L ou R pour tourner les pages.
- **Soulever et jeter :** vous pouvez soulever des mottes d'herbe et d'autres objets en vous en approchant et en appuyant sur le bouton R. Appuyez de nouveau sur le bouton R pour jeter un objet que vous avez soulevé. Après avoir trouvé le GANT DE LA PUISSANCE, vous pourrez soulever des objets plus lourds (voir page 72).
- **Ouvrir un coffre :** placez-vous devant le coffre et appuyez sur le bouton A ou R.
- **Saisir et tirer :** utilisez la manette + pour vous placer à côté d'un objet, puis appuyez sur le bouton R pour le saisir. Appuyez ensuite sur la manette + dans la direction opposée à l'objet pour le tirer.
- **Courir :** une fois que vous avez trouvé les BOTTES DE PEGASE, vous gagnez la capacité de courir plus rapidement. Maintenez le bouton R appuyé pour courir plus vite (voir page 72).
- **Nager :** une fois que vous avez trouvé les PALMES DE ZORA, vous pouvez nager (voir page 72). Appuyez sur le bouton B pour plonger un cours instant.

Le Vieux Manuel

Utiliser l'épée

- **Attaque circulaire (botte secrète des chevaliers d'Hyrule) :** maintenez le bouton B appuyé pendant deux secondes puis relâchez-le pour déclencher une puissante attaque circulaire qui abattra tous les ennemis à proximité.

- **Attaque éclair :** une fois que vous avez trouvé les BOTTES DE PEGASE, vous pouvez attaquer les ennemis en fonçant sur eux tête baissée.

- **Attaque faisceau :** si la puissance de votre épée est de niveau 2 ou plus et que vos réceptacles de cœur sont pleins, vous pouvez tirer un rayon de la pointe de votre épée.

NOTE : si vous n'appuyez sur aucun bouton, Link lève son bouclier pour se protéger des flèches et de certaines autres attaques (son bouclier ne le protège pas des attaques à l'épée).

Equipement



Vous pouvez vérifier votre équipement sur le **Sous-écran**.



- **EPEE :** elle a quatre niveaux de puissance. Les dommages infligés par votre épée augmentent à chaque niveau.
- **BOUCLIER :** il a trois niveaux de puissance. La capacité de défense augmente à chaque niveau.
- **ARMURE :** vous trouverez les armures bleue et rouge en plus de l'armure verte. Porter une armure réduit les dommages des attaques qu'on vous porte.
- **BOTTES DE PEGASE :** elles permettent à celui qui les porte de courir à vive allure.
- **GANT DE LA PUISSANCE :** il permet à celui qui le porte de soulever et de jeter des objets lourds.
- **PALMES DE ZORA :** elles permettent à celui qui les porte de nager.
- **PERLE DE LUNE :** cette perle permet à celui qui la porte de ne pas être transformé en autre chose.

Le Vieux Manuel

Actions du bouton A



Appuyez sur le bouton A pour utiliser les objets que vous trouvez au cours de votre quête.

NOTE : l'utilisation de certains objets fait baisser votre niveau d'énergie magique.



Objets principaux

- **BOOMERANG :** il paralyse temporairement les ennemis qu'il touche. Vous pouvez aussi l'utiliser pour atteindre les rubis et les autres objets difficilement accessibles.
- **BOMBES :** vous pouvez utiliser jusqu'à deux bombes en même temps. Vous pouvez aussi les ramasser et les jeter.
- **FLACON :** vous pouvez remplir les flacons vides pour les utiliser plus tard. Vous pouvez porter jusqu'à quatre flacons. Sélectionnez le flacon que vous souhaitez utiliser dans la fenêtre des objets.
- **LIVRE DE MUDORA :** utilisez-le quand vous trouvez des écritures anciennes que vous ne pouvez pas déchiffrer.
- **ARC :** il s'agit d'une arme puissante mais vous ne pouvez l'utiliser que si vous avez des flèches.
- **GRAPPIN :** utilisez la chaîne fixée à ce grappin pour franchir certains obstacles. Vous pouvez aussi vous en servir comme arme.








Il y a beaucoup d'autres objets et certains ne peuvent être utilisés que dans les donjons (voir page 75).

Utiliser des objets spéciaux

- **FLUTE :** quand vous jouez de la flûte, vous pouvez vous déplacer instantanément vers un endroit précis que vous souhaitez visiter. Sélectionnez le numéro de cet emplacement et appuyez sur le bouton A pour vous y rendre.
- **CANNE DE BYRNA ET CAPE MAGIQUE :** appuyez sur le bouton A pour activer ou désactiver ces objets magiques. Si vous tombez à cours d'énergie magique lors de l'utilisation d'un de ces objets, il se désactivera automatiquement.





Livre d'or Manuel

Comment utiliser la carte (carte du terrain et plan du donjon)

Carte d'une zone : lorsque Link se trouve en surface, il peut voir sa position sur la carte. Vous trouverez des repères indiquant votre position actuelle ainsi que le prochain endroit à visiter. Utilisez la manette ✚ pour faire défiler la carte.



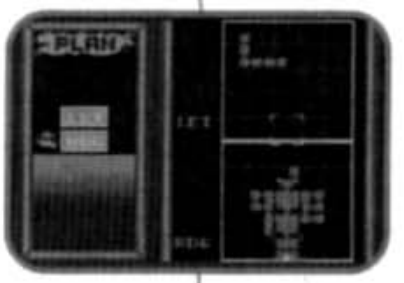
Carte générale : appuyez de nouveau sur le bouton L lorsque la carte d'une zone est affichée pour faire apparaître la carte complète d'Hyrule.

NOTE : vous pouvez passer de la carte d'une zone à la carte générale, et inversement, en appuyant sur le bouton R.



Plan du donjon : ce plan n'apparaît que dans les donjons. Il permet de connaître le nombre d'étages d'un donjon et comment ces derniers sont agencés (voir page 75). Votre position actuelle est indiquée par une marque clignotante.

NOTE : certains endroits, comme l'intérieur des maisons, ne permettent pas d'utiliser les cartes.



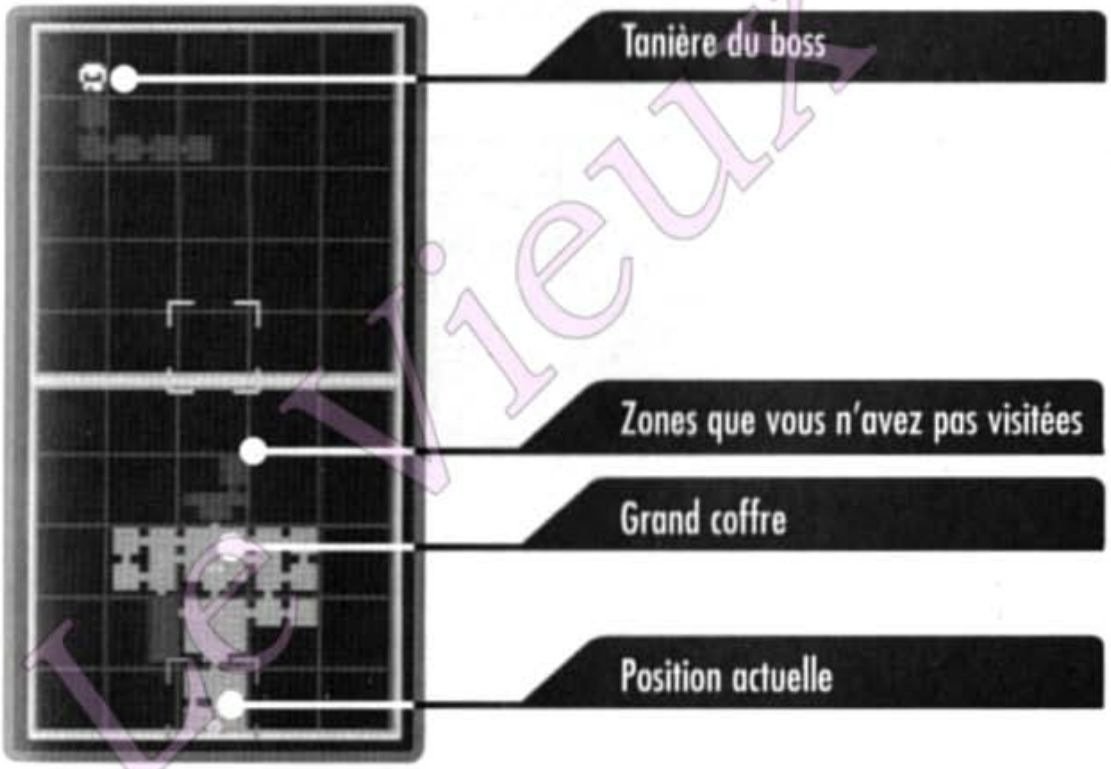
Le vieux Manuel

Objets des donjons

Cartes, boussoles et grandes clés sont des objets que l'on trouve uniquement dans les donjons.



- **Carte :** même les pièces que vous n'avez pas visitées apparaissent sur le plan.
- **Boussole :** elle vous permet de voir où se trouve la tanière du boss.
- **Grande clé :** certains coffres et certaines portes ne s'ouvrent qu'avec une grande clé.



NOTE : dans ce jeu, le terme DONJON se réfère à l'intérieur des châteaux et des temples.

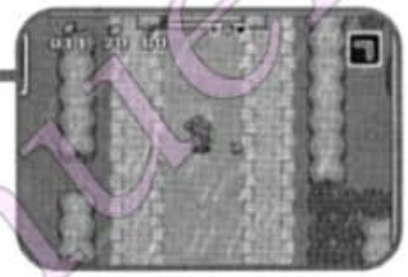
NOTE : il n'y a pas de boss dans le château d'Hyrule, vous n'y trouverez donc pas de grande clé.

Le Vieux Manuel

ENERGIE VITALE ET MAGIQUE

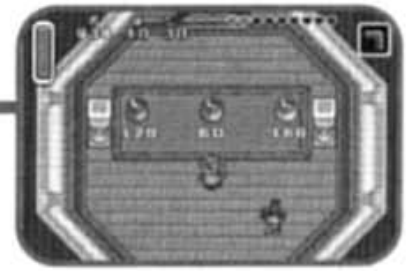
Récupérer de l'énergie vitale

Vous pouvez récupérer de l'énergie vitale en ramassant des cœurs. En outre, les petites fées vous aideront à récupérer sept cœurs de vie.



Récupérer de l'énergie magique

L'énergie magique peut être récupérée grâce aux FLASQUES MAGIQUES. Une grande flasque vous fait récupérer toute votre énergie magique, alors qu'une petite ne vous en donne qu'un huitième.



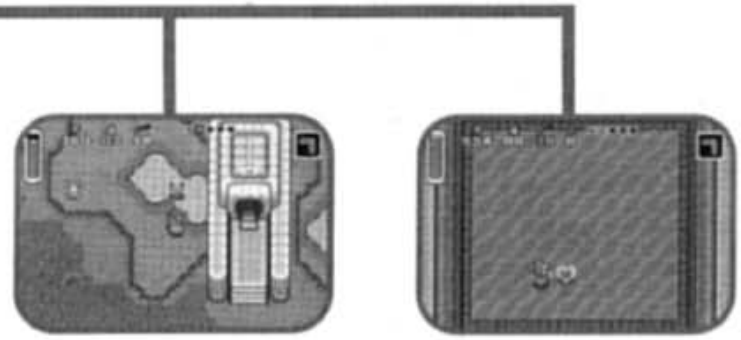
Potions magiques

Elles sont vendues à la BOUTIQUE MAGIQUE, mais vous ne pourrez en acheter que si vous disposez d'un flacon vide.

POTION VERTE : elle restaure toute votre énergie magique.
POTION ROUGE : elle remplit tous vos réceptacles de cœur.
POTION BLEUE : elle restaure à la fois votre énergie vitale et votre énergie magique.

Réceptacles et fragments de cœur :

Dès que vous obtenez un réceptacle de cœur, votre barre de vie augmente d'un cœur. Vous devez trouver quatre fragments de cœur pour former un réceptacle de cœur.



Le vieux Manuel

FIN DE PARTIE ET SAUVEGARDE

Fin de partie

La partie se termine lorsque votre barre de vie est vide.

SAUVEGARDER ET CONTINUER : cette option vous permet de sauvegarder votre progression ainsi que vos objets, puis de continuer la partie. Si vous redémarrez le jeu, vous reprendrez à partir d'un point précis.

SAUVEGARDER ET QUITTER : cette option vous permet de sauvegarder tous vos objets et de revenir à l'**Ecran Titre**. Lors de votre prochaine partie, vous reprendrez à partir d'un point précis.

CONTINUER SANS SAUVEGARDER : ne choisissez cette option que si vous souhaitez éviter de modifier votre dernière sauvegarde.

NOTE : lors de votre prochaine partie, vous ne reprendrez pas forcément depuis l'endroit où vous avez sauvegardé.

NOTE : si vous avez plus de quatre réceptacles de cœur, ils ne seront pas remplis lorsque vous recommencerez à jouer après avoir perdu.

Sauvegarde

Appuyez sur START pour mettre le jeu en pause. Trois options vous sont proposées :

CONTINUER : pour reprendre la partie en cours.

SAUVEGARDER : pour sauvegarder votre progression.

VEILLE : pour mettre le jeu en pause et réduire la consommation de la batterie quand vous ne jouez plus. Pour reprendre la partie, appuyez simultanément sur les boutons SELECT, L et R.

NOTE : si vous éteignez votre console après avoir activé le **Mode Veille**, vous devrez reprendre la partie depuis le dernier endroit où vous avez sauvegardé.

Le vieux Manuel

LA LEGENDE DE L'EPEE DE QUATRE



© 2002, 2003 Nintendo.

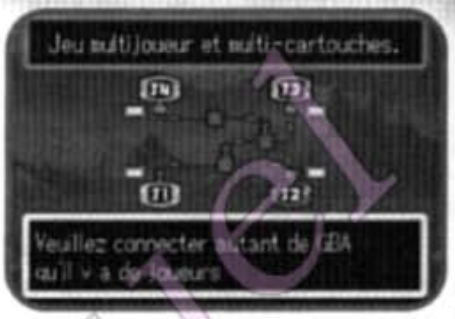
IL Y A BIEN LONGTEMPS, LE ROYAUME D'HYRULE VIT L'APPARITION D'UN SORCIER DU VENT DU NOM DE VAATI. CE SORCIER AVAIT L'EFFROYABLE POUVOIR DE DIRIGER LES VENTS ET IL S'EN SERVAIT POUR TERRORISER DE NOMBREUX VILLAGES D'HYRULE. LORS DE SES ASSAUTS SUR LES VILLAGES, IL KIDNAPPAIT TOUTES LES JOLIES FILLES QUI LUI PLAISAIENT.

DE NOMBREUX CHEVALIERS DU CHATEAU ET HOMMES DE COURAGE SE DRESSERENT CONTRE LE SORCIER POUR LE SOUMETTRE ET SAUVER LES JEUNES FILLES MAIS TOUS ECHOUERENT DEVANT SON IMMENSE POUVOIR. ALORS QUE LES GENS AVAIENT COMMENCE A PERDRE TOUT ESPOIR, UN JEUNE HOMME SOLITAIRE QUI NE PORTAIT GUERE QU'UNE EPEE SUR LE FLANC FIT SON APPARITION.

APPRENANT CE QU'IL SE PASSAIT, LE GARÇON SE CONTENTA DE DIRE : "JE VAINCRAI CE SORCIER." IL ENTRA DONC AVEC AUDACE DANS LE PALAIS DE VAATI, REUSSIT COMME PAR MAGIE A ENFERMER LE SORCIER MALEFIQUE DANS LA LAME DE SON EPEE ET RAMENA LES JEUNES FILLES A LEURS VILLAGES. LE GARÇON S'ENFONÇA ENSUITE PROFONDEMENT DANS LA FORET ET DISPARUT.

Le Vieux Manuel

AVANT DE COMMENCER



THE LEGEND OF ZELDA : FOUR SWORDS est un jeu conçu pour deux à quatre joueurs.

Il vous faut :

- Une console Game Boy Advance pour chaque joueur
- Une cartouche du jeu THE LEGEND OF ZELDA : A LINK TO THE PAST/FOUR SWORDS par joueur
- Des câbles Game Boy Advance Game Link™
  Pour deux joueurs : un
  Pour trois joueurs : deux
  Pour quatre joueurs : trois

Assurez-vous que les câbles Game Boy Advance Game Link sont correctement connectés (voir pages 92 et 93) et que toutes les consoles Game Boy Advance sont allumées.



- Si vous choisissez FOUR SWORDS avant de brancher votre câble, appuyez sur le bouton B pour revenir à l'**Ecran de Sélection du Jeu**.

Le vieux Manuel



Choisissez FOUR SWORDS sur l'**Ecran de Sélection du Jeu**.



Passez l'introduction du jeu en appuyant sur START.

Cette section ne concerne que les commandes du joueur 1. Tous les autres joueurs verront s'afficher PATIENTER SVP sur leurs écrans et ne pourront pas utiliser leurs commandes.



Appuyez à nouveau sur START pour obtenir un écran qui signale quels joueurs ont rejoint la partie.



Quand tous les joueurs sont prêts, appuyez sur le bouton A pour commencer à jouer.

Le vieux Manuel

CHOISIR UN NIVEAU

Ecran de Choix du Niveau

Montagne de la Mort

Ce volcan crache lave et cendres en permanence. Il vous faudra y pénétrer en évitant les geysers et les coulées de lave.

Mer d'Arbres

Certains sont entrés dans ces bois obscurs, mais peu en sont ressortis... Coupez l'herbe et déplacez les rochers pour trouver des rubis.



Cave Croulante

Seuls les plus courageux osent s'aventurer dans ce trou béant perché au sommet d'un rocher escarpé. Les chemins recouverts de glace y réservent de bien mauvaises surprises, alors soyez prudent.

Temple du Savoir

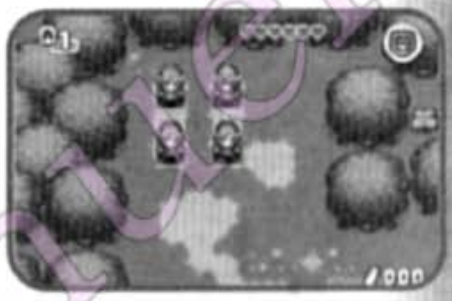
C'est un niveau d'entraînement pour les joueurs qui débutent. Demandez aux fées que vous croisez de vous donner des conseils pour accomplir votre quête.

Noms des niveaux

- Utilisez la manette ✚ pour choisir un niveau puis appuyez sur le bouton A ou sur START.
- Seul le joueur 1 peut choisir un niveau. Les écrans des autres joueurs afficheront PATIENTER SVP jusqu'à ce qu'un niveau soit choisi.

Le vieux manuel

Le but de votre quête : Sauver la princesse Zelda !



Pour secourir la princesse Zelda, vous devrez ramasser beaucoup de rubis. Ramassez-en autant que vous pouvez tout en affrontant les autres joueurs ou en coopérant avec eux.

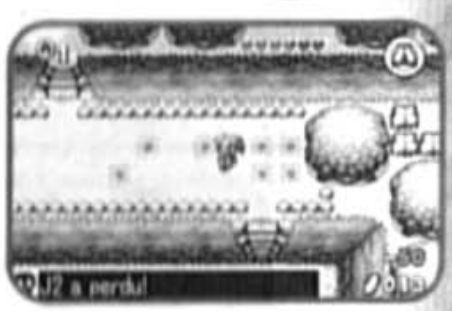


Rubis

Les rubis ramassés par tous les joueurs sont stockés dans la même bourse.



Sur la touche



Lorsque tous vos cœurs sont vides, vous avez perdu. Vous ne pourrez pas bouger à moins de payer une somme en rubis pour être ranimé. A chaque fois que vous perdez, la pénalité augmente.

Perdu

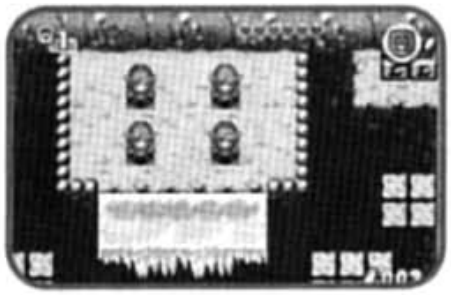


Si vous avez perdu trop de fois, il est possible que vous n'ayez plus assez de rubis pour être ranimé. Quand cela arrive, la partie se termine pour tour le monde.

Le Vieux Manuel

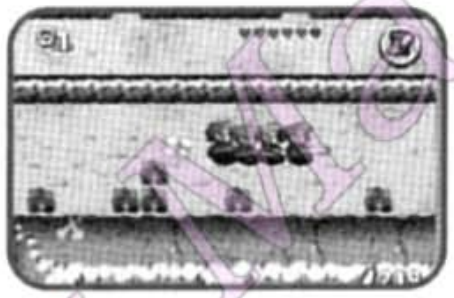
JOUER

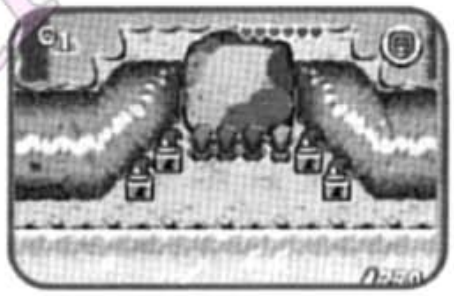
Choisissez un niveau

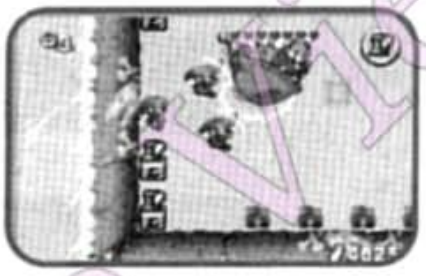


Commencez !

Coopérez...







Vous rencontrerez un boss à la fin de chaque stage. Cherchez son point faible et coopérez avec vos compagnons pour le vaincre.

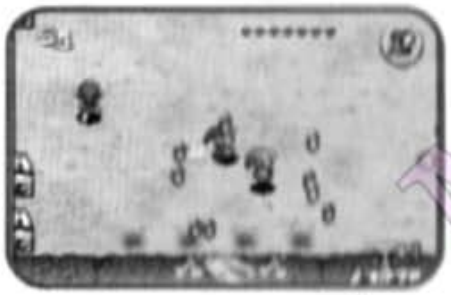


Après avoir vaincu un boss, vous verrez apparaître une Grande Fée. Selon votre performance, elle pourra vous remettre une clé.

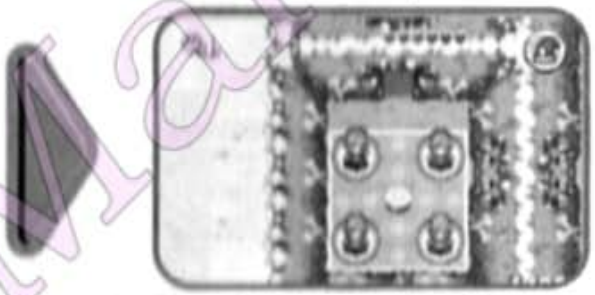
Le vieux Manuel

... et affrontez-vous !





Zone de téléportation



Utilisez les zones de téléportation pour vous rendre à l'étage suivant !

Les **Trois Clés**

Au total, vous pouvez recevoir trois clés de la part des Grandes Fées. Une fois que vous avez les trois clés, vous pouvez entrer dans le PALAIS DE VAATI.

La **Médaille du Courage**

Le joueur qui a le mieux joué sur un niveau recevra la MEDAILLE DU COURAGE. Le nombre de médailles que vous avez reçues s'affiche à côté de votre fichier de sauvegarde. Faites de votre mieux pour en obtenir autant que vous pouvez !

Le vieux Manuel

VISUALISER LES ECRANS DE JEU

Ecran principal

Compteur de vie

Le niveau d'endurance du joueur. Quand tous les réceptacles de cœur d'un joueur sont vides, il est retiré de la partie.

Niveaux

Voir page 82 pour la liste des niveaux et leurs icônes.



Objet utilisé

L'objet dont vous êtes actuellement équipé (voir page 90).



Stages

Le stage actuel et le nombre d'étages qu'il contient.

Rubis ramassés

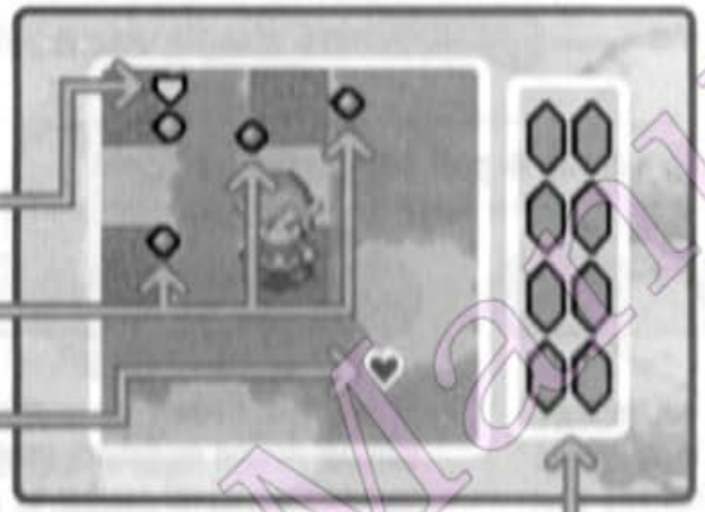
Le nombre de rubis ramassés par tous les joueurs (tous les rubis ramassés vont dans la même bourse).



Le vieux Manuel

Plan

Appuyez sur le bouton L pendant le jeu pour afficher le **Plan**.



Curseur indiquant votre position

Autres joueurs

Zone de téléportation (objectif)

Fragments de rubis

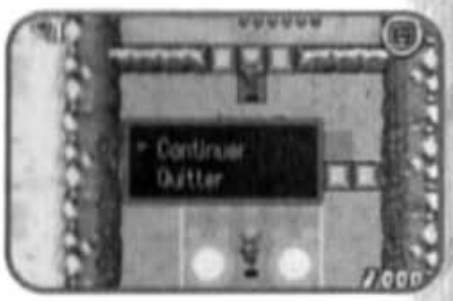
Le nombre de fragments de rubis que vous avez ramassé.

Chaque joueur a une couleur spécifique :
J1 Vert
J2 Rouge
J3 Bleu
J4 Violet

Ecran de pause

Appuyez sur START à n'importe quel moment. Quiconque appuie sur START a le choix entre deux options :

- **CONTINUER :** revenir à la partie.
- **QUITTER :** quitter la partie et revenir à l'**Ecran de Sélection du Niveau**.



Le vieux Manuel

CONTROLES

Actions de la manette ✚

Utilisez la manette ✚ pour déplacer Link sur l'écran.

Marcher

Appuyez vers le haut, le bas, la gauche, la droite ou en diagonale sur la manette ✚ pour déplacer Link dans la direction choisie.

Se laisser tomber

Si vous vous trouvez sur un rebord, dans un donjon ou dehors, vous pouvez vous laisser tomber à condition que rien ne bloque votre passage. Appuyez quelques instants sur la manette ✚ dans la direction du rebord pour vous laisser tomber.

Pousser

Faites face à un bloc ou une statue et appuyez dans sa direction sur la manette ✚ pour pousser.

Actions du bouton A

A Le bouton A vous permet d'effectuer les actions suivantes.



Parler

Parlez aux personnages qui se trouvent directement en face de vous. Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton R pour parler.

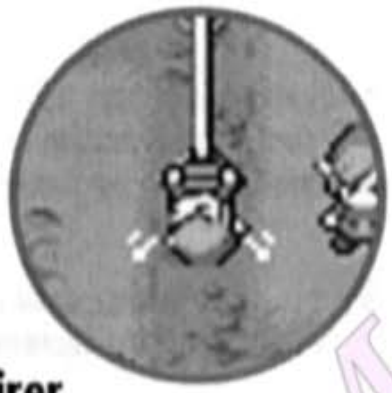
Le vieux manuel

Actions du bouton R

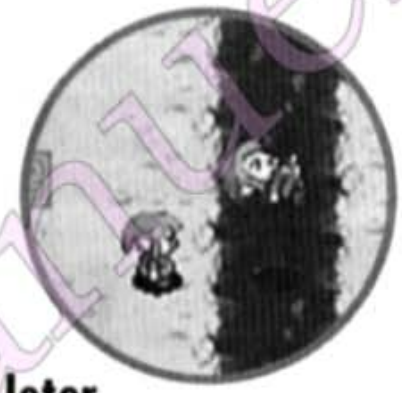
R Appuyez sur le bouton R pour ramasser un objet.



Soulever
Vous pouvez soulever des mottes d'herbe, des pots et des rocs. Déplacez-vous dans n'importe quelle direction avec la manette ✚ pendant que vous portez quelque chose.



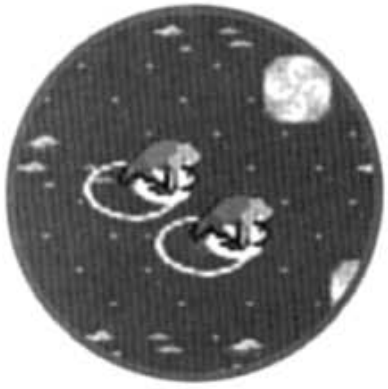
Tirer
Saisissez un objet, puis appuyez sur la manette ✚ dans la direction opposée pour le tirer.



Jeter
Appuyez sur le bouton A pour jeter un objet que vous portez.



Ouvrir un Coffre au Trésor
Placez-vous devant un coffre et appuyez sur le bouton A pour l'ouvrir. Vous ne pouvez pas ouvrir de coffres si vous ne vous placez pas devant ceux-ci.



Nager
Quand vous êtes dans l'eau, appuyez sur le bouton A pour nager. Vous pouvez également utiliser le bouton B pour plonger un court instant.

Le Vieux Manuel

Actions des objets

Vous ne pouvez être équipé que d'un objet à la fois. Pour vous équiper avec un objet différent, placez-vous devant un piédestal sur lequel est posé un objet et appuyez sur le bouton A.

BOMBES
Utilisez les bombes pour infliger des dommages à vos ennemis et pour ouvrir des brèches dans les murs qui vous semblent suspects. Appuyez une première fois sur le bouton A pour allumer les bombes et une deuxième fois pour les jeter. Vous pouvez appuyer à nouveau sur le bouton A une fois que la bombe est lancée pour la déclencher rapidement.

BOOMERANG
Utilisez cette arme pour attaquer les ennemis à distance. Vous pouvez aussi vous en servir pour atteindre des rubis ou des cœurs à des endroits difficiles d'accès. Le boomerang vous permettra également d'assommer certains ennemis…

CHAPEAU DE NABOT
En portant ce chapeau, vous deviendrez tout petit. Certaines zones ne sont accessibles qu'aux personnages de très petite taille.

CAPE ROC
Ce manteau magique vous permet de sauter. Appuyez sur le bouton A quand vous êtes dans les airs pour déployer votre Cape Roc et atterrir un peu plus loin.

ARC ET FLECHES
Appuyez sur le bouton A pour préparer une flèche et relâchez le bouton pour la tirer. Maintenez le bouton A appuyé plus longtemps pour accumuler de l'énergie dans l'arc, votre tir sera plus puissant.

MAGNETO-GANT
Une fois que vous êtes équipé de cet objet, vous pouvez utiliser la force magnétique pour vous éloigner ou vous rapprocher d'un bloc magnétique proche de vous. A chaque fois que vous appuyez sur le bouton A, le gant change de polarité. Vous pouvez aussi vous servir de cet objet pour attirer d'autres joueurs.

BOTTES DE PEGASE
Ces chaussures légendaires vous permettent de courir plus vite et de monter sur les pentes glissantes.

BOUCLIER
Utilisez le bouclier pour dévier les attaques de vos adversaires. Certains ennemis ne peuvent être vaincus sans le bouclier.

Tous les objets du jeu ne sont pas présentés dans cette liste.
Faites de votre mieux pour les trouver tous.

Le vieux Manuel

OBJETS

RUBIS
Il y a trois couleurs et deux tailles différentes de rubis. La valeur d'un rubis dépend de sa taille et de sa couleur.

Vert	1 Rubis
Bleu	5 Rubis
Rouge	20 Rubis
Gros Vert	50 Rubis
Gros Bleu	100 Rubis
Gros Rouge	200 Rubis

FRAGMENTS DE RUBIS
Ils n'ont aucune valeur pris séparément mais lorsque vous en avez ramassé quatre, ils forment une gemme spéciale qui vaut un grand nombre de rubis.

RUBIS NOIR
Ne le ramassez pas ou tous vos rubis se répandront par terre.

CŒUR
Ramasser un cœur vous permet de régénérer un réceptacle de votre compteur de vie.

FEE
Attraper une fée vous permet de régénérer plusieurs réceptacles de votre compteur de vie.



GRAINES RASOIR
Quand vous les ramassez, ces graines augmentent la puissance de votre attaque.



GRAINES ARMURE
Ces graines mystiques augmentent votre capacité de défense.



GRAINES PEGASE
Ramassez une de ces graines spéciales pour marcher plus vite.

INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES

FIEVRE DES RUBIS
Quand les compteurs de vie de tous les joueurs sont au maximum, tous les rubis que vous trouvez valent deux fois leur valeur initiale.

RECEPTACLES DE CŒUR
Quand vous trouvez un réceptacle de cœur, votre nombre maximum de cœurs augmente d'une unité. Une telle augmentation ne dure que sur le prochain niveau.

SPECTRE DU RUBIS
Mieux vaut ne pas s'approcher d'un de ces voleurs fantomatiques. S'il vous attrape, il vous volera lentement vos rubis jusqu'à ce qu'il lâche prise. Vous perdrez également des rubis s'il vous inflige des dommages. Si un spectre du rubis vous a attrapé, essayez de le passer à un de vos compagnons en touchant ce dernier.

Le vieux manuel

MODE MULTIJOUEUR

Jeu Multi-Cartouches

Voici toutes les informations dont vous avez besoin pour connecter plusieurs Game Boy Advance en utilisant plusieurs cartouches de jeu THE LEGEND OF ZELDA : A LINK TO THE PAST.

Equipement nécessaire

- Consoles Game Boy Advance : une par joueur
- Cartouches : une par joueur
- Câbles Game Boy Advance Game Link : Deux joueurs : un
  Trois joueurs : deux
  Quatre joueurs : trois

Connexion des câbles

1. Assurez-vous que les consoles sont éteintes (interrupteur sur OFF) puis insérez les cartouches THE LEGEND OF ZELDA : A LINK TO THE PAST dans les Game Boy Advance.
2. Branchez les câbles Game Boy Advance Game Link sur les prises prévues à cet effet, prise (EXT), sur chaque console.
3. Allumez chacune des consoles (interrupteur sur ON).
4. Suivez les instructions de la page 81.

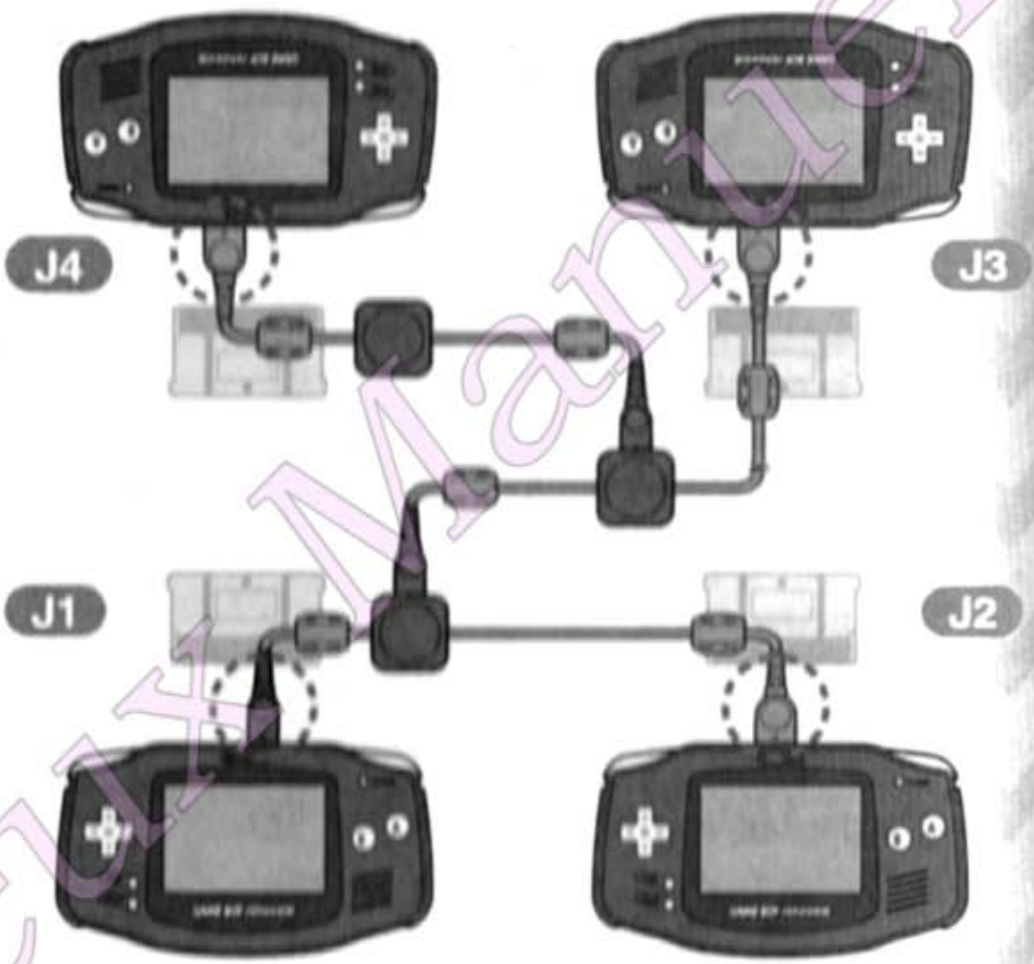
NOTE : Il n'est pas nécessaire de connecter plus de consoles qu'il y a de joueurs. Le joueur qui branche la petite prise violette sur sa Game Boy Advance sera le joueur 1. Consultez le schéma de la page de droite pour connecter les Game Boy Advance entre elles (remarque : la petite prise du câble Game Boy Advance Game Link est violette et la grosse est grise).

Le Vieux Manuel

En cas de problème

Il se peut que vous ne puissiez pas transférer de données ou que vous rencontriez d'autres problèmes dans les cas suivants :

- Si vous utilisez d'autres câbles que les câbles Game Boy Advance Game Link.
- Si un des câbles Game Boy Advance Game Link n'est pas complètement inséré dans une des consoles.
- Si un des câbles Game Boy Advance Game Link est retiré pendant un transfert de données.
- Si un des câbles Game Boy Advance Game Link n'est pas correctement inséré dans une des consoles.
- Si plus de quatre Game Boy Advance sont connectées entre elles.



Le vieux Manuel

UK and Ireland:
Nintendo UK, 188 Bath Road, Slough, Berkshire, SL1 3GA, U.K., Nintendo Service Centre: 02380 623200

Deutschland:
Nintendo of Europe GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim, http://www.nintendo.de
Konsumentenberatung: 01 80-5 00 58 06, Spieleberatung: 01 90 - 00 00 00

Österreich:
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges. m.b.H., Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim, Tel.: A-06 62-8 89 21-30

Schweiz/Suisse:
Waldmeier AG , Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel , Tel.: CH-0 61-3 19 98 18, Hotline: CH-0 61-3 19 98 36

France:
Nintendo France SARL, Immeuble "Le Montaigne" 6 Bd de L' Oise, 95031 Cergy Pontoise Cedex
www.nintendo.fr, tel.: 08 92 68 77 55 ou 3615 NINTENDO (34 cpm)

Belgium, Luxembourg:
Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B-2000 Antwerpen, www.nintendo.be
Nintendo Helpdesk: 09000-10800 (45 cpm)

Nederland:
Nintendo Benelux B.V., Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein, www.nintendo.nl
Technische Dienst: 030-6097166, Nintendo Helpdesk: 0909-NINTENDO of 0909-0490444 (45cpm)

Nintendo®

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE