

SOMMAIRE



MODE D'EMPLOI

Histoire	3
Commencer la partie	4
Options	6
Records	8
Les commandes	10
Ecran de jeu	11
Sélection d'objets	12
Carte des donjons	13
Quelques objets...	14
Partie Terminée	15
Crédits	16

HISTOIRE

Après les évènements de *Time to Triumph*, Link quitta Hyrule pour profiter enfin de vacances bien méritées, loin de l'agitation habituelle du Royaume.

Link prit la mer à la découverte de terres lointaines et d'îles paradisiaques, où il pu dépenser les nombreux rubis empruntés à sa princesse.

Cependant, ses vacances connurent un tournant décisif sur un petit îlot où de folles rumeurs circulaient.

Ces rumeurs parlaient d'une île parmi toutes les îles, la plus fameuse destination balnéaire jamais découverte, la fabuleuse Ile des Fées.

Sa curiosité fortement attisée, Link reprit la mer pour faire route vers cette nouvelle destination.

Mais ce qui l'attendait sur place n'était peut être pas ce qu'il rechercha en se lançant dans cette nouvelle aventure : Une mort rapide mais douloureuse, provoquée par l'arrivée infortunée d'un terrifiant monstre marin.

Peut être néanmoins que l'arrivée d'une jeune fée sur la plage où il s'échoua ne puisse changer la donne et sonner le début d'une nouvelle quête ?

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 :



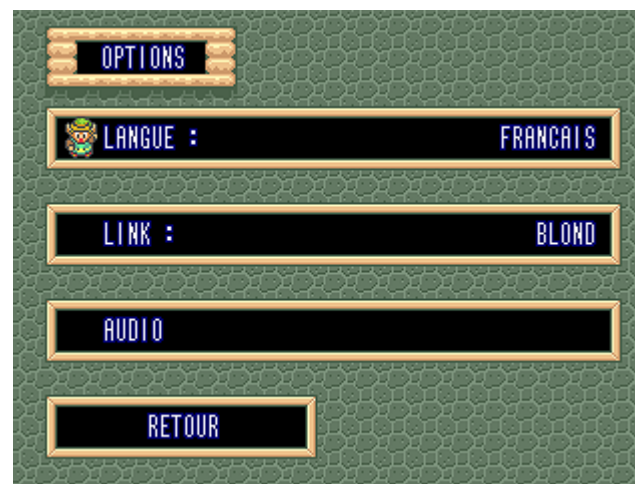
Sélectionnez CHARGER pour poursuivre la partie enregistrée, EFFACER si vous souhaitez la supprimer, ou bien ANNULER pour modifier votre choix précédent.

Notez que si vous chargez une partie sauvegardée, le lieu où vous recommencez à jouer sera l'entrée de la zone dans laquelle vous vous trouviez. (Maison, donjon, village, etc.)

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 :

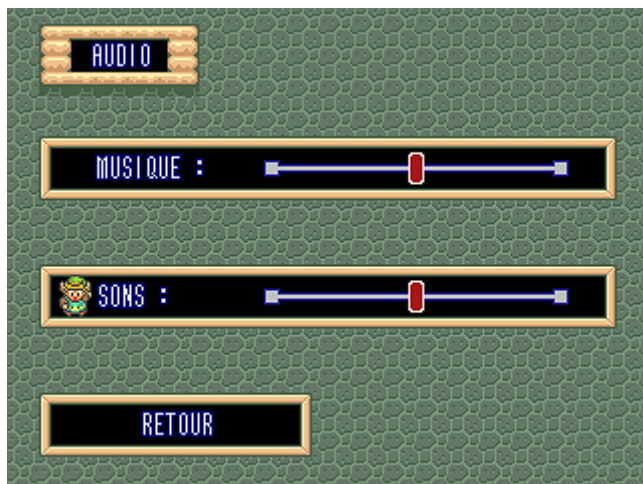


Vous pouvez choisir la langue du jeu en plaçant le curseur sur LANGUAGE et en utilisant gauche ou droite pour faire défiler les langues proposées.

Vous pouvez également configurer l'apparence de Link que vous souhaitez utiliser. Link blond et Link « original » sont proposés.

RETOUR permet de revenir au choix de la partie. Notez que vos paramètres seront enregistrés lorsque vous choisirez RETOUR.

Enfin, AUDIO vous permet d'accéder à l'écran suivant :

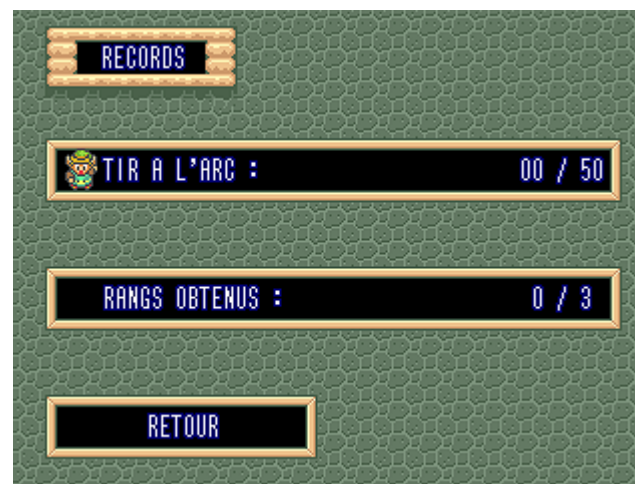


Vous pouvez ainsi régler à votre guise le volume de la musique et celui du son en plaçant le curseur à la hauteur de la ligne souhaitée, puis en allant à gauche pour diminuer, ou à droite pour augmenter.

RETOUR permet de revenir aux options. Notez que vos paramètres seront enregistrés lorsque vous choisirez RETOUR.

LES 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 score au tir à l'arc, ainsi que le nombre de rangs que vous aurez obtenus au cours de vos différentes parties.

En appuyant sur Entrée sur la ligne RANGS OBTENUS, vous arriverez sur l'écran de détail suivant :



Vous pourrez voir sur cet écran votre meilleur temps, ainsi que les différents rangs obtenus.

Ces rangs seront marqués d'une Fée dorée sur la droite une fois obtenu.

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.

LES COMMANDES

Dans les menus :

Déplacer le curseur : flèches 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.

Déplacer Navi : Ctrl maintenu + flèches de direction

Utiliser l'objet sélectionné : X

Soulever un objet : C (puis à nouveau C pour lancer)

Afficher la carte : P (après l'avoir trouvé)

Ouvrir un coffre/Lire/Parler : Espace

Sélectionner/Valider/Passer : Entrée

Entrer/Sortir du menu de sélection d'objet : Entrée

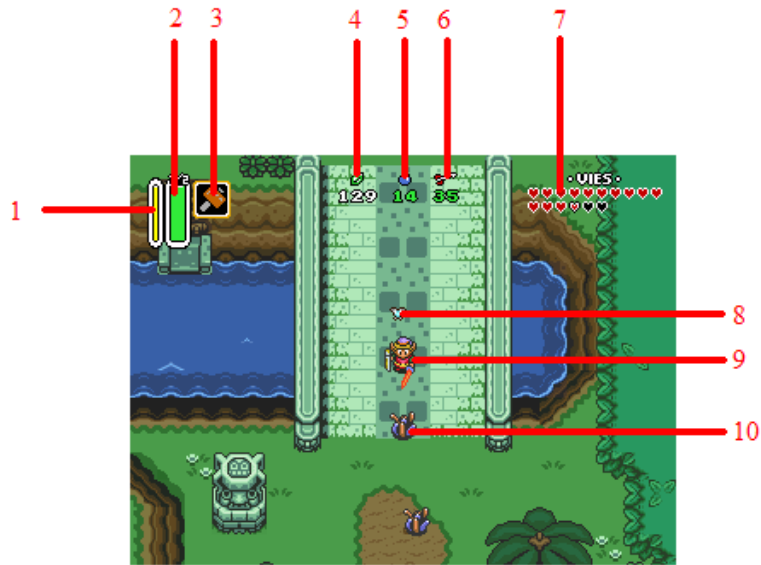
Quitter/Sauvegarder : Echap

A tout moment :

Réduire/Agrandir : Ctrl + Entrée

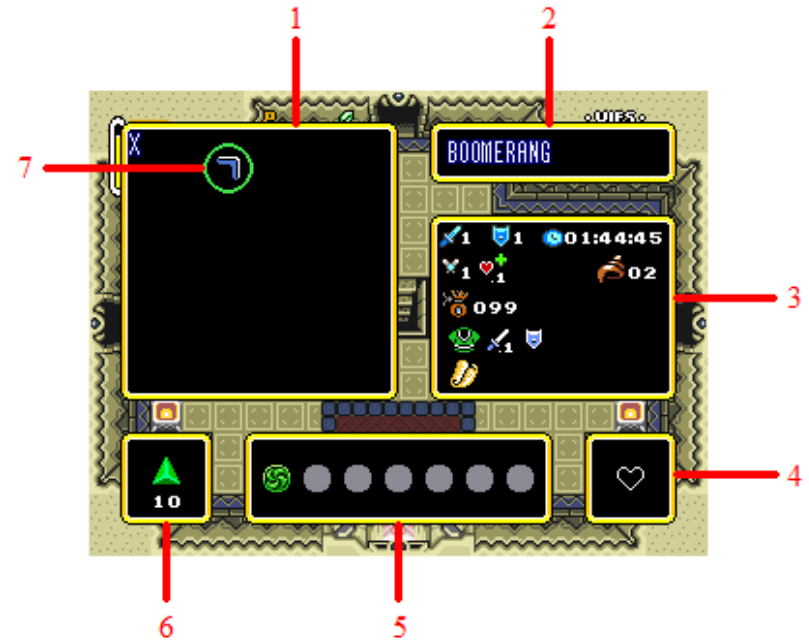
Quitter le jeu : Alt + F4

ECRAN DE JEU



- 1 : Réserve de magie de Navi
- 2 : Réserve de magie de Link
- 3 : Objet sélectionné
- 4 : Rubis possédés
- 5 : Bombes possédées
- 6 : Flèches possédées
- 7 : Vie restante
- 8 : Navi
- 9 : Link
- 10 : Ennemi

SELECTION D'OBJETS



- 1 : Cadre des objets sélectionnables
- 2 : Cadre du nom de l'objet sélectionné
- 3 : Cadre du statut de Link
- 4 : Cadre des quarts de cœurs trouvés
- 5 : Cadre des objets de quête
- 6 : Cadre des Gemmes de Force
- 7 : Objet sélectionné

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 de l'île, 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 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 celles que vous n'avez pas encore visitées.

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 plus lourds.



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 suivants :

- 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.
- Si vous subissez une coupure de courant.

CREDITS

Navi's Quest est un jeu réalisé par Vincent Jouillat, avec l'aide de Solène Jouillat (illustrations), Adrien Baptis (illustration du plan de l'île), Sabrina Jouillat (correction de l'orthographe, traduction US), de Sandrine Gadenne (traduction US).

Ce jeu a été réalisé en C++ avec les bibliothèques SDL, SDL_image, SDL_mixer et SDL_gfx.

Les graphismes proviennent de *the Legend of Zelda A Link to the past*, de *Secret of Mana* et de *Secret of Evermore*, *Chrono Trigger*, *Illusion of Time* à l'exception de quelques motifs et personnages inédits.

Les musiques et sons proviennent de différents Zelda, Final Fantasy 6, Phoenix Wright, Luigi's Mansion, Mystic Quest, Illusion of Time, Donkey Kong Country, Donkey Kong Country 2, Star Ocean II, Super Metroid, Banjo et Kazooie, Soul Calibur 2, et autres.