

SOMMAIRE



Histoire	3
Commencer la partie	4
Options	6
Records	7
Les commandes	8
Oni-Link	9
Ecran de jeu	10
Sélection d'objets	11
Carte des donjons	12
Quelques objets...	13
Partie Terminée Crédits	14

MODE D'EMPLOI

HISTOIRE

Après les événements de *Return of the Hylian*, Link aurait dû vivre une existence paisible, loin de l'agitation de ses combats passés.

Mais le destin de Link en a voulu autrement. Au lendemain de ses batailles pour sauver Hyrule, le vainqueur de Ganon constata être frappé d'une mystérieuse malédiction...

Sous l'effet de cette dernière, Link se métamorphosait au gré de ses colères en un être à l'aura maléfique, un nouvel individu doué d'une force sans égal, qui se surnomma Oni Link.

Lorsque Link perdait le contrôle, son alter égo ravageait tout ce qu'il trouvait sur son chemin jusqu'aux villages du royaume.

Forcé d'admettre qu'aucun remède ne semblait pouvoir guérir leur sauveur, le peuple d'Hyrule du prendre une dure mais nécessaire décision, le bannissement de Link.

Désespéré, Link demanda conseil à la princesse, à la recherche d'un nouvel espoir.

Zelda finit par lui parler d'un portail menant à un monde secret...

COMMENCER LA PARTIE

Lorsque vous lancez le jeu, appuyez sur Entrée pour passer le message d'avertissement, une nouvelle fois pour 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 :



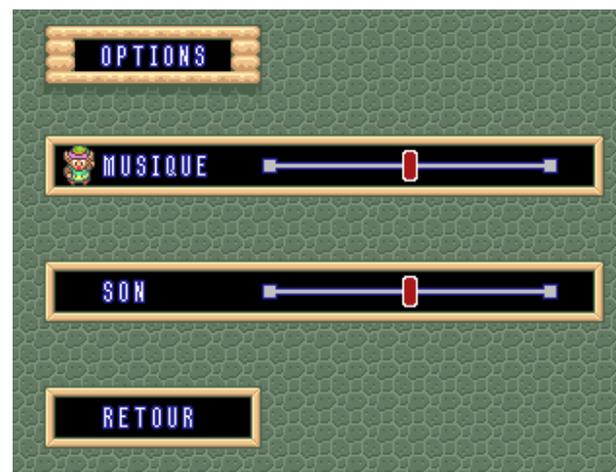
Sélectionnez CHARGER pour poursuivre la partie enregistrée, EFFACER si vous souhaitez la supprimer, ou bien ANNULER pour modifier votre choix précédent.

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 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 au choix de la partie. 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 temps, ainsi que les rangs que vous aurez obtenus au cours de vos différentes parties. Ces rangs seront marqués d'un Graal doré. Pour savoir comment obtenir les rangs en question, il vous suffit de déplacer le curseur sur le rang et d'appuyer sur Entrée.

Les Triforces représentent les rangs que vous avez obtenu (ou pas) dans Return of the Hylian.

RETOUR permet de revenir au choix des parties. Si vous choisissez EFFACER vous réinitialiserez l'ensemble de vos records sur Oni-Link Begins.

7

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.

Regarder autour : Ctrl maintenu + flèches de direction

Utiliser l'objet sélectionné : X (lorsque l'objet sélectionné est utilisable et que Link n'est pas transformé)

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

Afficher la carte : P (à l'extérieur ou dans un donjon)

Afficher les monstres vaincus : M (après l'avoir débloqué)

Téléportation : T (dans un donjon en Oni Link)

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

8

ONI LINK



Durant la partie, Link sera susceptible de se transformer en Oni Link. Cette métamorphose survient lorsque la jauge de colère de Link (en bleu) atteint son seul maximal.

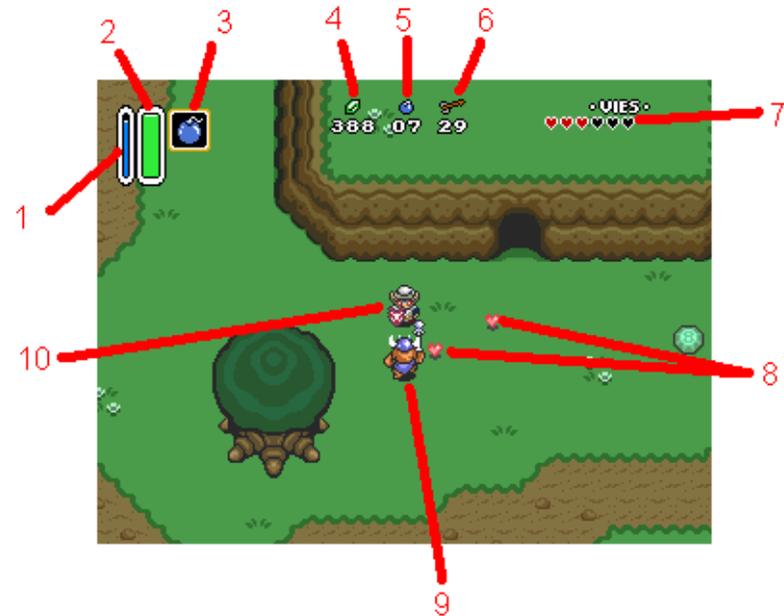
La jauge de colère grandit si Link subit des dégâts de la part d'un ennemi, d'un piège ou autres. Elle est remise à zéro lorsqu'un graal est trouvé, et sa capacité augmente de cinq points.

Lorsque Link est transformé, sa jauge n'augmente plus lorsqu'il perd de la vie, mais diminue d'un point à chaque ennemi vaincu. Lorsqu'elle est vide, Link reprend son apparence habituelle.

Link et Oni Link ont évidemment des caractéristiques différentes. Oni Link à un point de plus que Link en force, et un de moins en défense. L'épée d'Oni Link est également plus longue que l'épée de base de Link.

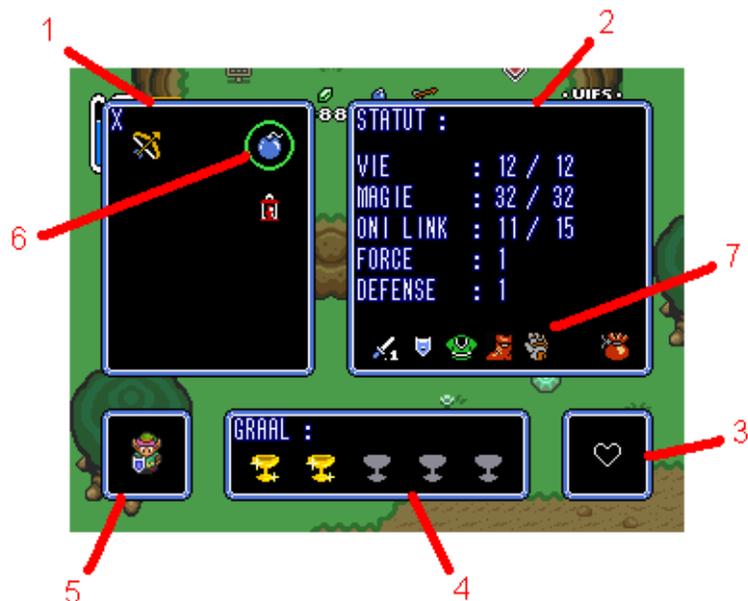
Une fois transformé, les objets utilisables en appuyant sur X ne peuvent plus servir. En revanche, Oni Link dispose d'un pouvoir utile ; il peut se téléporter à l'entrée du donjon où il se trouve en appuyant sur T.

ECRAN DE JEU



- 1 : Jauge de colère
- 2 : Réserve de magie
- 3 : Objet sélectionné
- 4 : Rubis possédés
- 5 : Bombes possédées
- 6 : Flèches possédées
- 7 : Vie restante
- 8 : Objets ramassables
- 9 : Ennemi
- 10 : Link (transformé)

SELECTION D'OBJETS



- 1 : Cadre des objets sélectionnables
- 2 : Cadre du statut de Link
- 3 : Cadre des quarts de cœurs trouvés
- 4 : Cadre des graals trouvés
- 5 : Cadre montrant l'aspect de Link
- 6 : Objet sélectionné
- 7 : Objets utiles trouvés

NB : Il est impossible de changer un objet sélectionné en cours d'utilisation, ni lorsque Link est transformé.

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 Termina, 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 visité.

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 suivant :

- 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

Oni Link Begins est un jeu réalisé par Vincent Jouillat, d'après un scénario original de Lobalüz. Harvestland et Solène Jouillat ont aidé aux graphismes, Raiden a été l'illustrateur du jeu (écran titre et générique du début).

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

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

Les musiques et sons proviennent de différents Zelda, Star Ocean II, Final Fantasy 6, Perfect Dark, Metroid, et autres.