

LA CULOTTE DE ZELDA

Il y a longtemps, dans un monde fort lointain, vivait une princesse du nom de *ZELDA*. Elle régnait sur le royaume d'*HYRULE* et avait perverti ses habitants dans la luxure et le vice.

Mais un beau jour, les Dieux décidèrent de la punir pour avoir obligé les Elfes à se reproduire avec les cocottes du village d'à côté. *ZELDA* fut exilée de l'autre côté de l'océan, isolée et surtout, sans aucune culotte de rechange !

Pendant ce temps ... sur une planète très très proche, un charpentier reconvertisseur en plomberie avait fabriqué un grand télescope géant qui lui permettait de voir les dessous de la princesse ! Ne pouvant plus attendre, le plombier fit le voyage, emmenant avec lui son plus gros tuyau !

LINK, un espion de l'agence FISTENDO, fut missionné pour retrouver les 4 culottes que la princesse avait laissé trainer dans chacun des 4 donjons du royaume.

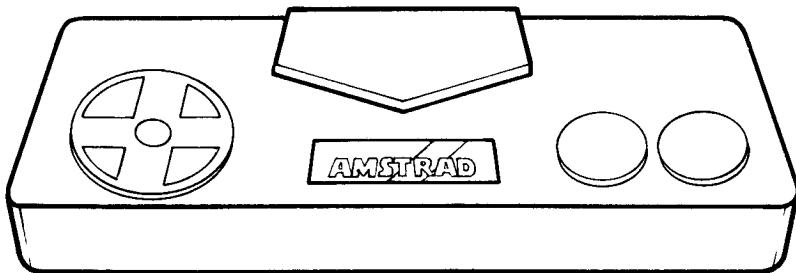
PREPARATION/CHARGEMENT

Préparez la machine (vaseline ... lubrifiant etc...), introduisez votre cartouche (ROM hein !) comme expliqué dans le manuel de l'utilisateur de votre ordinateur. Le jeu se charge ensuite automatiquement.

COMMANDES

Sur votre 6128+ vous devrez utiliser le paddle ainsi que le clavier.

Les mouvements de direction sont applicable au paddle aussi bien qu'à la manette de jeu. Mais vous devrez utiliser une manette proposant Fire 1 et Fire 2.



COMMANDES

TOUCHES PRE-DEFINIES

DEL = INVENTAIRE

FIRE 1 = ATTAQUE

FIRE 2 = UTILISER / SELECTIONNER UN OBJET DE L'INVENTAIRE

LES OBJETS

L'épée en bois : vous pouvez la trouver à la même place que dans la version NES du jeu. Elle prend 1 point de vie aux ennemis. Elle ne permet pas de taper les statues, sa seule utilisation : TUER !

L'épée en metal : vous pouvez la trouver à la même place que dans la version NES du jeu. Elle prend 2 points de vie aux ennemis. Elle ne permet pas de taper les statues, sa seule utilisation : TUER !

L'épée de maitre : vous pouvez la trouver à la même place que dans la version NES du jeu. Elle prend 4 points de vie aux ennemis. Elle ne permet pas de taper les statues, sa seule utilisation : TUER GRAVE SA MERE !

Le bouclier magique : Il rend LINK moins vulnérable face au contact des ennemis.

Les bombes : on peut faire péter des rochers, des souches d'arbre, les statues et certains murs dans les donjons.

La bougie : on peut l'obtenir chez un marchand en échange de quelques rubis. On peut s'en servir pour cramer les buissons.

Morceau de bidoche : il donne des forces à LINK et le rends super balaize et invulnérable pendant 5 écrans de jeu.

Eau de vie (fiolle bleue) : quand on en boit tous les coeurs sont restaurés. On ne peut s'en servir qu'**une seule fois**.

Eau de vie (fiolle rouge) : quand on en boit tous les coeurs sont restaurés. On ne peut s'en servir **deux fois**.

La lettre : à découvrir

Les cartouches GX4000 : à découvrir

Le baton magique : à découvrir

La flute : à découvrir

Les flèches magiques : on peut en acheter chez un marchand. Il faut un arc pour pouvoir en acheter et chaque tirs coutera 1 rubi. Elles prennent 2 points de vies aux ennemies

La bague bleue : elle permet de traverser certain passage invisible dans la roche.

La bague rouge : elle permet de faire apparaitre un passage vers la 1ere clé du 1er donjon.

Les clé de donjon : elles permettent d'ouvrir les portes des donjons. Elles ont chacune leur donjon attribuée.

La montre : elle permet d'arrêter le temps, fige les ennemis pour les buter plus facilement.

Les receptacle de coeur : quand on en ramasse un on rajoute 1 point de vie supplémentaire à LINK.

Les rubis : on peut en trouver partout en tuant des ennemis ; le rubi jaune = +1 rubis ; le rubi bleu = +15 rubis ; le rubi noir = -50 rubis ; le rubi vert = +255 rubis (un seul dans tout le jeu)

Les champignons : il y en a 3 sortes ; le champi vert permet à LINK de marcher plus vite ; le champi rouge permet à LINK de courir ; le champi pourrit permet à LINK de marcher lentement et ... vous verrez bien.

L'arc : on le trouve au même endroit que dans la version NES. Il permet d'acheter des flèches.

Le radeau : on le trouve dans le 3eme donjon permet de traverer des étendues d'eau à partir des pontons.

L'échelle : on la trouve dans le 4eme donjon : permet de traverser les petites rivières d'eau qu'on trouve dans les donjons. Elle est indispensable pour terminer le donjon 4.

La boussole : permet de localiser le boss du dongon en cours.

La carte : permet d'avoir la map du donjon en cours.

