

The cover art for 'Zelda's Adventure' features a dramatic, low-angle shot of a dark, stone archway. The archway is illuminated from within, casting a bright yellow glow. In the background, a dark, stormy sky is lit by a bright blue lightning bolt. The title 'ZELDA'S' is written in a large, ornate, golden font at the top, with 'ADVENTURE' in a smaller, simpler golden font below it.

# ZELDA'S<sup>®</sup>

## A D V E N T U R E

Catalogue No. 810 0147  
Licensed by Nintendo.

© 1995 Nintendo. © 1995 Philips. Nintendo.  
Zelda is a registered trademark of Nintendo licensed to Philips.

**PHILIPS**

**COMPACT DISC INTERACTIVE**

## Your Quest

It is the Age of Darkness.

The evil Gannon has captured the young hero Link. Only Princess Zelda can rescue him. Her journey will be difficult, filled with many challenges and mysteries. Armed only with the advice of the wise court astronomer Gaspra, and the guidance of shurmak, Zelda must set out on her journey deep into the uncharted southeastern region of Hyrule, known as Tolemac. Before she begins, Gaspra warns her that the only way to save Link is to collect the seven celestial signs that Gannon has stolen and that she must overcome one final obstacle: Gannon himself. Once she succeeds, she gains the knowledge and strength to rescue Link and brings the magical land of Hyrule into the Age of Lightness.



## Playing the Game

Before you start, you must name your game slot. On the Main Menu, click **EMPTY** to select an open slot, then click **CREATE**. Enter a name for your game, then click **DONE** to return to the Main Menu. Click **PLAY** to begin the game.

Other options on the Main Menu are:

**DELETE** deletes a name slot containing a saved game (hold down for three seconds).

**HOW TO PLAY** offers instructions about how to play the game.

**EXIT** shows the credits and exits the disc.

When you select **EXIT** from the Inventory screen (see page 7), you go to a menu with the following options: **SAVE & QUIT**, **QUIT WITHOUT SAVE** or **RETURN TO GAME**. You can save up to three games.

Here is a quick reference to game controls:

**BUTTON ONE** To attack an enemy or select/use an item.

**BUTTON TWO** To bring up the Inventory or return to the game.

## Moving Zelda

Zelda is able to access only a small region of Tolemac, until she finds what she needs to cross the river in the north. Move Zelda around with your CD-i controller. When she touches the edge of the screen (right, left, top or bottom), she goes to another location in Tolemac.

Use the controller to move Zelda in the direction you want her to walk. After you have found the wand, you can attack by clicking Button One.

## Acquiring Hearts

Zelda begins the game with three life hearts which display in the upper right corner of the screen. After she completes each shrine, she receives one more heart. Also, a legend tells of four red crystal hearts hidden somewhere in the land of Tolemac. Each time Zelda finds and grabs one, her Life Meter increases by one heart.

During the game, Zelda's hearts lose strength when she is hit by a creature or a weapon. Some attacks may take only part of a life heart, while others take more.

When Zelda's hearts are completely empty, she must start again from the Vision Henge, or from the beginning of a shrine if she is in a shrine when her life hearts become empty.



**Taking Inventory** During the game, Zelda picks up and receives many items. To select an item to use, click Button Two to bring up the inventory screen showing the Treasures and Weapons she has acquired. The Inventory shows both Treasures and Weapons. Use the arrows to scroll through the items, select the one you want to use and return to the game.

**Treasures** Here are some items that enable you to help Zelda in her quest:



**CANDLES** Use candles to lighten dark rooms. Each candle may be used only once.



**COMPASS** When the shrines were first constructed, Gannon gave each shrine keeper a compass to the shrine he or she was to guard. These compasses have the power of teleportation, which is handy when you want to get to a shrine quickly.



**HARP** The magical harp is known also to have the power of teleportation. It is rumored that, in shrines, it can be used to go back to the beginning of a shrine.



**KEYS** Use keys to open locked doors. To enter an open door, just walk up to it and go into the next room. Some doors lead nowhere; they are there to deceive you. When you have a key, you pass through and one key is subtracted from your inventory. Once a door is unlocked, it remains open for the rest of the game.



**LIFE POTION** (blue container) This potion restores Zelda to full life.



**MAGIC SHIELD** This shield has magical abilities to protect Zelda from enemy weapon attacks. Because it uses magic, Zelda must concentrate to make it work.



**RAFTS** Ride a raft across water. If a raft is available, it appears in the location where it can be used, or it can be selected from the inventory screen. Walk onto the raft and it starts to move. You can walk around on the raft, but you can't get off until it stops at its destination.



**REPELLENT** (bottle marked X) This scares away Swamp Zolas.



**RUPEES** (currency of Tolemac) Collect rupees by defeating monsters. When you have at least one rupee, it appears in your inventory. If you wish to buy an item, stand close to it so the price flashes. Select the rupee from your inventory screen. If you have enough rupees to purchase the item, click Button One and it appears in your inventory. The cost in rupees will be subtracted from your total. Also, some creatures may demand that you give them money to pass through a gate or take a boat ride.



**VIAL OF WIND** Creates wind to move the rafts when there is no breeze.


**OTHER ITEMS** You may need to give other items to certain characters or place them strategically in order to advance the game. Select the item you need from Zelda's inventory and click Button One. If the item has no effect on the current screen, you will hear a low beep.


## Weapons


Zelda uses a magic wand to defeat her enemies. When she buys or receives a weapon, she is actually getting a spell for her wand. These "weapons" have different effects: some just shoot outwards, some shoot in more than one direction and some may not move at all, but act as a protective barrier for Zelda.


As magical instruments, weapons need energy. It is common knowledge in Tolemac that rupees contain magical energy, hence their value as currency. A certain number of rupees is required to use each weapon; weak weapons require very few rupees, while more powerful weapons require more.


Here are the weapons that Zelda may receive or purchase:


 **BOOMERANG** This is a good weapon when you need to hit something from a distance


 **BOW & ARROW** This spell shoots arrows at opponents or objects. Known for its speed and precision, it is a good weapon to use for hitting creatures and moving targets that are out of reach.


 **BROADSWORD** This spell shoots flying swords at enemies. It is fairly strong and can be used against certain knights who fight with broadswords.


 **CALM** This spell has the power to calm the elements.


 **DAGGER** This is a moderately weak spell, but it moves quickly through the air. The dagger was once used exclusively by the "Great Magic Users" who now call the power of sound waves as a means of destruction.


 **FEATHER** Aviana, the keeper of the Shrine of Air, lost one of her feathers while flying across Tolemac. Her feather can be used as a weapon, but Aviana fears that her own power could be turned against her.


 **FIRESTORM** This spell uses the power of fire to attack enemies coming from many directions at once.


 **GOLD NECKLACE** Once owned by a knight, the necklace is used to call upon the powers of accuracy and fire. The necklace was stolen one day by a child who thought it could be sold for food and water.


 **HAMMER** This weapon is capable of smashing enemies with flying hammers.


 **JADE AMULET** This is one of the most powerful weapons.


 **JADE RING** This rather weak weapon is known to work against those who protect the greedy.


 **JOUST** This weapon, similar to the broadsword, throws lances at enemies.


 **NOISE** This spell, similar to the weapon used by the "Great Magic Users", calls upon the power of sound. While rather weak, it is effective against creatures that are sensitive to sound.


 **PYROS** This spell, once owned by a great keeper of reptiles, creates a wall of fire to protect you from attack.

 **RINGS OF FIRE** Using flame power, this spell is good for multiple hits of fire against the enemy.

 **ROAR STICK** This weapon works well against the larger creatures.

 **SHORT AXE** This axe was owned by a woodsman. It was carried by the woodsman's canine friend who got lost in the woods one day.

 **TURQUOISE RING** A powerful, all-purpose weapon.

 **WAND** This is Zelda's main weapon. Use it like a sword to defeat enemies and to activate all other weapons. Its power is directly tied to Zelda's strength, which increases throughout the game.

**Maps** From the Inventory screen, you can access two kinds of maps.

**OVERWORLD MAP** The overworld map is accessible when Zelda is outside a shrine. It shows the locations in Tolemac that Zelda has already explored. The white square pinpoints her current location.

**UNDERWORLD MAP** If you have the Underworld Map, you can see where Zelda can go, as well as where she has already been. If you have the Compass, the treasure room appears as a blue square on the Map.

**Visiting the Shrines** The seven shrines in Tolemac must be completed in a certain order. Gaspra gives you hints as to where to look for the next shrine. Some entrances are easy to locate, but others are hidden or they are located so far away that Zelda requires assistance to reach them.

All of the shrines are guarded by monsters and shrine keepers. The keepers are especially tough to defeat and the magic shield is defenseless against their weapons. Try to learn the weakness of each shrine keeper and to find the special maps and compasses to guide you. Each keeper must be defeated before you can obtain the celestial sign in the treasure room.

**Shrine Obstacles** There are several different obstacles that shrine keepers use to trap and stop you from getting into their treasure room.

Here are some examples:

**SPIKES** Spikes rise from the ground to block you from passing through exits—they also hurt when you walk on them! Sometimes spikes can be removed by defeating all creatures on that screen or by other means.

**BLOCKS** Usually made of stone or ice, some of these large objects can be moved by pushing against them. However, by moving some blocks you can trigger other events: spikes or other objects may appear and passages may be obstructed in some directions.

**Crystal Switches** These crystal-ball-type objects in the shrines have various functions and usually trigger some event, sometimes on a nearby screen. They may help you overcome some of the obstacles. For example, a switch in one screen may remove spikes in another location. To activate a switch, you hit it with your wand or a projectile weapon.

**Zelda's Adventure** is long and challenging. Tolemac is a large region and the shrines make it seem even larger and more difficult. Zelda encounters many obstacles that impede her progress, but as she learns to use her weapons and wand skillfully, she succeeds. She learns to understand when characters are giving her good advice or when they're trying to trick her. Ultimately, Zelda will be victorious and good will conquer evil.

**Good Luck!**

For more information, or help with this or any other Philips Media title, please tel: 0171 911 3081/91 or 0181 665 6350 for help with your CD-i player.

## Votre quête

L'Age des Ténèbres...

Le méchant Gannon a capturé le jeune héros, Link. Seule la princesse Zelda peut le délivrer. Sa quête sera difficile. Elle devra affronter bien des périls et résoudre bien des énigmes.

Pour remplir sa mission, Zelda dispose seulement des conseils du sage Gaspra, l'astronome de la cour, et de l'aide de Shunnak. Son périple la mènera vers le sud-est d'Hyrule, une région inexplorée appelée Tolemac. Avant son départ, Gaspra l'avertit que la seule façon de sauver Link est de retrouver les sept signes célestes volés par Gannon. Elle devra ensuite vaincre Gannon lui-même. Si elle réussit, elle obtiendra la sagesse et la force nécessaires pour délivrer Link, et conduira ainsi le pays magique d'Hyrule vers l'Age de la Lumière.



**Pour jouer** Avant de jouer, vous devez attribuer un nom à votre partie. Sur le menu principal, cliquez sur **EMPTY** [vide] pour ouvrir une sauvegarde vierge, puis cliquez sur **CREATE** [créer]. Entrez un nom, puis cliquez sur **DONE** [fait] pour revenir au menu principal. Cliquez sur **PLAY** pour commencer.

Les autres options disponibles à partir du menu principal sont les suivantes :

**DELETE** [Effacer] efface une partie sauvegardée (maintenir le bouton enfoncé pendant trois secondes).

**HOW TO PLAY** [Comment jouer] indique la marche à suivre.

**EXIT** [Sortie] affiche le générique et met fin à la partie.

Lorsque vous sélectionnez **EXIT** sur l'**INVENTAIRE** (voir page 12), vous avez le choix entre trois options : **SAVE & QUIT** [Sauvegarder et quitter], **QUIT WITHOUT SAVE** [Quitter sans sauvegarder], ou **RETURN TO GAME** [Reprendre la partie]. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à trois parties.

Les commandes en cours de jeu :

**Bouton 1** : pour attaquer l'ennemi et sélectionner/utiliser un objet.

**Bouton 2** : pour appeler l'inventaire ou revenir à la partie.

**Pour déplacer Zelda** Tant que Zelda n'a pas trouvé le moyen de traverser la rivière au nord, elle n'a accès qu'à une partie limitée de Tolemac. Déplacez Zelda dans la direction désirée à l'aide du joystick de la télécommande. Lorsque l'héroïne touche le bord de l'écran (à droite, à gauche, en haut ou en bas), elle accède à un autre endroit de Tolemac. Lorsque vous aurez trouvé la baguette magique, vous pourrez passer à l'attaque en appuyant sur le bouton 1.

**La force de vie** Au début de la partie, Zelda dispose de trois vies, symbolisées par des cœurs qui s'affichent dans l'angle supérieur droit de l'écran. Chaque fois qu'elle parvient à récupérer un signe céleste dans un temple, une vie supplémentaire lui est attribuée. De plus, une vieille légende raconte que quatre cœurs de cristal rouge sont cachés quelque part dans le pays de Tolemac. Lorsque Zelda en trouve un, sa force de vie augmente d'un cœur.


Tout au long du jeu, le cœur de Zelda perd de sa force chaque fois qu'elle est frappée par une créature ou par une arme. Certaines attaques provoquent des pertes limitées, d'autres ont un effet plus sérieux.


Lorsque tous les cœurs sont épuisés, elle doit recommencer à partir du centre de Tolemac, ou à partir de l'entrée du temple où elle se trouvait avant de perdre son dernier cœur.





**L'Inventaire** Pendant le déroulement du jeu, Zelda collecte ou reçoit un grand nombre d'objets. Pour les utiliser, appuyez sur le bouton 2. L'Inventaire s'affiche sur l'écran, montrant les trésors et les armes accumulés. Utilisez les flèches pour sélectionner l'objet dont vous avez besoin, puis retournez à l'écran de jeu.


**Les Trésors** Voici les objets qui vous permettront d'aider Zelda dans sa quête :

 **CANDLES** [Chandelles] : utilisez les chandelles pour éclairer les lieux sombres. Chaque chandelle ne peut servir qu'une fois.

 **COMPASS** [Boussole] : lors de la construction des temples, Gannon a confié une boussole à chacun des gardiens, pour leur permettre de s'orienter. Ces boussoles ont le don de téléportation, pouvoir très pratique lorsque vous voulez vous retrouver rapidement dans un temple donné.

 **HARP** [Harpe] : la harpe magique permet également la téléportation. La légende raconte que jouer de la harpe dans un temple permet de retourner à l'entrée.

 **KEYS** [Cleps] : utilisez les clefs pour ouvrir les portes. Lorsque la porte n'est pas fermée à clef, il vous suffit de passer le seuil pour entrer dans la pièce suivante. Certaines portes ne mènent nulle part... Chaque fois que vous utilisez une clef pour passer, votre inventaire en compte une de moins. Lorsqu'une porte est ouverte, elle le reste pendant toute la durée du jeu.

 **LIFE POTION** [Elixir de vie] : cet élixir (flacon bleu) permet de redonner vie à Zelda.



**MAGIC SHIELD** [Bouclier magique] : ce bouclier a le pouvoir de protéger Zelda contre les armes de ses ennemis. Pour en faire sortir toute la magie, Zelda doit auparavant se concentrer un instant.



**RAFTS** [Radeaux] : vous pouvez emprunter un radeau pour traverser une rivière. Il apparaît à l'endroit où il peut être utilisé. Vous pouvez aussi le sélectionner dans l'inventaire. Montez sur le radeau, il se déplace. Vous pouvez bouger sur le radeau, mais vous ne pouvez pas en descendre tant qu'il n'est pas arrivé à destination.



**REPELLENT** [Répulsif] : ce produit (flacon marqué d'une croix) sert à repousser les Zolas des Marais.



**RUPPIES** [Roupiés] (monnaie de Tolemac) : gagnez des roupiés en combattant les monstre. Lorsque vous avez une roupie au moins, elle apparaît dans l'inventaire. Si vous voulez acheter un objet, placez-vous à côté pour afficher son prix. Sélectionnez les roupiés dans l'inventaire. Si vous en avez suffisamment pour acheter l'objet, cliquez sur le bouton 1 ; l'objet apparaît alors dans l'inventaire. Son prix est déduit de votre pécule. Il arrive aussi que des créatures exigent un droit de passage pour emprunter une poterne ou traverser une rivière.




Urne du Vent [**VIAL OF WIND**] : fait souffler le vent, lorsqu'il n'y en a pas, pour faire avancer un radeau.


**Objets divers** : il est possible que vous soyez amené à donner d'autres objets à un personnage ou à les disposer stratégiquement pour faire avancer la partie. Sélectionnez l'objet dont vous avez besoin dans l'inventaire de Zelda et cliquez sur le bouton 1. Si cet objet n'est pas utile à ce moment du jeu, vous en êtes averti.


**Les armes** Zelda se sert d'une baguette magique pour vaincre ses ennemis. La force de Zelda est toute entière contenue dans sa connaissance de la magie. Acheter ou recevoir une arme revient, pour Zelda, à apprendre un nouveau charme qui rendra sa baguette plus puissante. Ces armes ont des effets divers. Quelques-unes agissent dans une seule direction, d'autres dans plusieurs, alors que certaines sont immobiles, mais protègent Zelda.


Comme tous les instruments magiques, les armes de Zelda ont besoin d'énergie. Ce sont les roupies de Tolemac qui la lui fournissent. Pour utiliser certaines armes, il faut un nombre déterminé de roupies. Les armes de faible puissance en mobilisent moins que les autres.


Voici les armes que Zelda peut acheter ou recevoir :


 **BOOMERANG** [Boomerang] : c'est une arme excellente pour frapper un objet de loin.


 **BOW & ARROW** [Arc et flèche] : ce charme permet d'atteindre une cible à distance. Réputée pour sa vitesse et sa précision, c'est l'arme idéale pour atteindre les créatures hors de portée ou les cibles mouvantes.

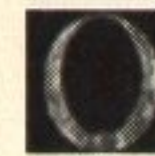
 **BROADSWORD** [Epée] : ce charme projette des épées sur l'ennemi. C'est une arme puissante, que l'on peut utiliser avec profit contre les chevaliers qui se servent eux aussi d'une épée à deux mains.


 **CALM** [Calme] : ce charme a le pouvoir de calmer les éléments.


 **DAGGER** [Dague] : ce charme n'est pas très puissant, mais offre l'avantage de se déplacer rapidement dans les airs. La dague n'était utilisée autrefois que par les Maîtres de la Magie ; ils se servent aujourd'hui des ondes sonores à des fins de destruction.


 **FEATHER** [Plume] : aviana, gardienne du Temple de l'Air, a perdu l'une de ses plumes alors qu'elle volait au-dessus de Tolemac. Cette plume peut être utilisée comme une arme. Aviana craint cependant que son propre pouvoir ne se retourne contre elle.


 **FIRESTORM** [Tourbillon de Feu] : cette puissance de feu peut s'attaquer à l'ennemi dans plusieurs directions à la fois.

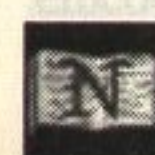
 **GOLD NECKLACE** [Collier d'Or] : autrefois propriété d'un chevalier, le collier est utilisé pour apporter précision et fougue. Il a été volé, un jour, par un enfant qui espérait le vendre pour se procurer de la nourriture.


 **HAMMER** [Marteau] : cette arme provoque un lancer de marteaux qui écrasent l'ennemi.

 **JADE AMULET** [Amulette de Jade] : une des armes les plus puissantes dont vous disposez.

 **JADE RING** [Anneau de Jade] : peu puissante, cette arme est cependant suffisamment efficace contre ceux qui protègent les êtres cupides.

 Joute [**JOUST**] : cette arme, très proche de l'Epée, projette des lances sur l'ennemi.

 Bruit [**NOISE**] : ce charme, semblable à celui qu'utilisent les Maîtres de la magie, appelle le pouvoir des ondes sonores. Il n'est pas très puissant mais fait des merveilles sur les créatures sensibles au bruit.

 **PYROS** [Pyros] : autrefois la propriété du Maître des dragons, ce charme génère un mur de feu qui vous protège en cas d'attaque.





**RINGS OF FIRE** [Cercles de Feu] : ce charme, qui repose sur la puissance du feu, permet de lancer des jets de flamme sur l'ennemi.



**ROAR STICK** [Bâton rugissant] : arme très efficace contre les créatures de grande taille.



**SHORT AXE** [Hache] : cette hache appartenait à un bûcheron. Elle était portée par son compagnon à quatre pattes, qui, un jour, s'est perdu dans la forêt.



**TURQUOISE RING** [Anneau de Turquoise] : arme puissante, utilisable en toute occasion.



**WAND** [Baguette magique] : c'est l'arme principale de Zelda. Utilisez-la comme une épée pour attaquer l'ennemi ou pour activer les autres armes. Son pouvoir est directement lié à la force de Zelda, qui ne cesse de s'accroître au cours de la partie.

**Les cartes** A partir de l'inventaire, vous pouvez consulter deux sortes de cartes : La carte du monde extérieur Elle est accessible lorsque Zelda est à l'extérieur d'un temple. Elle montre les endroits de Tolemac que Zelda a déjà visités. Le carré blanc indique l'emplacement où Zelda se trouve actuellement.

La carte du monde souterrain : si vous possédez cette carte, vous voyez où Zelda est déjà allée et où elle peut se rendre. Si vous détenez la Boussole, la salle du Trésor est marquée d'un carré bleu sur la carte. Si vous n'avez pas accès à la carte du monde souterrain, cette carte fonctionne sur le même principe que la précédente et se contente d'indiquer les territoires déjà explorés, ainsi que l'endroit où se trouve Zelda.

**La visite des temples** Zelda doit pénétrer dans les sept temples de Tolemac selon un ordre précis. Gaspra fournit les indices nécessaires pour savoir où se trouve le prochain. Certaines entrées sont faciles à localiser, mais d'autres sont cachées ou si lointaines que Zelda a besoin d'aide pour y parvenir.

L'accès des temples est défendu par des monstres et des gardes. Ces derniers sont particulièrement difficiles à vaincre, et le bouclier magique n'offre aucune protection contre leurs armes. Essayez de découvrir la faiblesse de chaque gardien du temple, et trouvez les cartes et les boussoles capables de vous guider. Vous devrez vaincre chaque garde avant de prendre possession du signe céleste entreposé dans la salle du trésor.

**Les obstacles** Pour vous empêcher de parvenir à la salle du trésor, les gardiens de chaque temple dressent un certain nombre d'obstacles sur votre chemin. En voici quelques exemples :

**SPIKES** [Les herses] : Les herses jaillissent du sol et peuvent vous blesser si vous avancez. Elles disparaissent lorsque vous parvenez à vaincre les créatures ou éventuellement par d'autres moyens.

**BLOCKS** [Les blocs] : Faits de pierre ou de glace, ces objets de grande taille peuvent être poussés et déplacés. Mais, en les déplaçant, vous encourez d'autres risques : des objets, des herses notamment, peuvent venir vous barrer la route.

**Globes de cristal** : ces globes, qui s'apparentent à des boules de cristal, ont différentes fonctions et déclenchent en général des événements nouveaux, parfois sur l'écran suivant. Ils peuvent vous aider à surmonter un obstacle. Par exemple, un globe de cristal touché à un endroit peut faire disparaître une herse ailleurs. Pour activer un globe, il faut le toucher à l'aide de la baguette ou par l'intermédiaire d'un projectile.

La merveilleuse aventure de Zelda vous conduira de défi en défi. Tolemac est un pays très vaste, et les temples qu'il faut investir le rendent encore plus vaste et plus difficile à conquérir. Une multitude d'obstacles attendent Zelda sur sa route, mais, si elle apprend à se servir efficacement de ses armes et de sa baguette magique, elle réussira. Il est notamment nécessaire de savoir reconnaître les bons conseils, parmi les pièges que certains personnages cherchent à tendre. A la fin, Zelda vaincra, et le Bien l'emportera sur le Mal.

**Bonne chance !**

Philips Media France, 64 rue Carnot 92156 Suresnes Cedex  
Ecudis 16 72025900 - Service Consommateurs Philips: (1) 64805454.

## Deine Aufgabe

Du befindest Dich im Dunklen Zeitalter.

Der junge Held Link wurde vom teuflischen Gannon gefangen. Prinzessin Zelda könnte Link retten! Sie hat eine schwere Reise vor sich, viele Herausforderungen und Geheimnisse warten dabei auf sie.

Nur mit den Ratschlägen des weisen Hofastronomen Gaspro und dem Beistand von Shurmak gewappnet, muß Zelda weit in die unbekannte, südöstliche Region von Hyrule, dem sogenannten Tolemac, vordringen. Gaspra erklärt ihr den Weg, wie sie Link retten kann: Sie muß dazu alle sieben himmlischen Zeichen erlangen! Gannon hat sie gestohlen und ist selbst das letzte Hindernis. Wenn Zelda schließlich Gannon überwindet, erlangt sie das Wissen und die Kraft, Link zu befreien. Womit für die magische Welt in Hyrule das Zeitalter des Lichts anbrechen würde.



**Spielanleitung** Bevor Du beginnst, mußt Du Dein Spielfeld benennen. Klicke in der Hauptauswahl **EMPTY**, wähle ein freies Spielfeld, dann klicke **CREATE**. Gib einen Namen ein und klicke **DONE**, um zur Hauptauswahl zurückzukehren. Klicke **PLAY**, um das Spiel zu beginnen.

Weitere Möglichkeiten der Hauptauswahl:

**DELETE** löscht das gesicherte Spiel mit diesem Namen (drei Sekunden halten).

**HOW TO PLAY** bietet Dir Tips zum Spiel.

**EXIT** zeigt Dir, wer an dieser CD-I mitgearbeitet hat und schließt das Spiel.

Wenn Du **EXIT** aus der Objekte-Auswahl (Deinem Inventar) aufrufst, erhältst Du folgende Möglichkeiten: **SAVE&QUIT** (Sichern&Verlassen), **QUIT WITHOUT SAVE** (Verlassen ohne Sichern) oder **RETURN TO GAME** (Zurück zum Spiel). Du kannst drei Spiele sichern.

Kurzanleitung für die Spielkontrollen:

**BUTTON ONE** Greif Gegner damit an oder wähle/benutze ein Objekt.

**BUTTON TWO** Zeigt Dein Inventar und bringt Dich zurück zum Spiel.

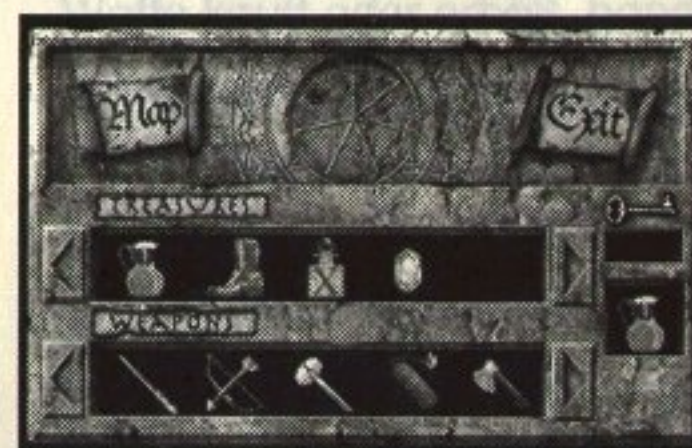
**Zelda bewegen** Solange Zelda noch nicht gefunden hat, was sie zur Überquerung des Flußes im Norden braucht, hat sie nur Zugang zu einem kleinen Teil von Tolemac. Bewege Zelda mit Deinem CD-I Eingabegerät. Wenn sie den Bildschirmrand erreicht hat (rechts, links, unten oder oben), gelangt sie zu einem anderen Ort in Tolemac.

Benutze das Eingabegerät, um Zelda in die Richtung zu bewegen, in die sie gehen soll. Nachdem Du den Wand (Zauberstab) gefunden hast, kannst Du durch Drücken von **BUTTON ONE** angreifen.

**Herzen** Zelda beginnt das Spiel mit drei Lebensherzen, welche in der rechten oberen Bildschirmcke zu sehen sind. Nachdem sie einen Schrein erfolgreich beendet hat, erhält sie ein weiteres Herz. Außerdem erzählt eine Legende von vier roten Kristallherzen, die irgendwo in Tolemac versteckt sein sollen. Jedesmal wenn Zelda eines davon findet, erhöht sich ihre Lebensanzeige um ein Herz.

Während des Spiels werden Zeldas Herzen durch Treffer angreifender Wesen oder Waffen geschwächt. Einige Angriffe kosten nur den Teil eines Herzens, andere dagegen sind teurer.

Wenn Zeldas Herzen verbraucht sind, muß sie noch einmal von der **VISION HENGE** starten, oder zurück an den Eingang des Schreins, wenn sie sich in einem Schrein befindet, während ihr die Lebensherzen ausgehen.



**Objekte Nutzen** Während des Spiels nimmt Zelda viele Objekte an sich oder bekommt diese einfach. Um ein Objekt benutzen zu können, bringst Du, mit einem Klick auf die Taste II Deines Eingabegerätes, die verfügbaren Schätze und Waffen auf den Bildschirm. Bewege Dich mit den Pfeiltasten über die Objekte, wähle eines davon aus und kehre zurück zum Spiel.

## Schätze

Mit diesen Dingen kannst Du Zelda bei ihrer Aufgabe helfen:



**CANDLES** Erhellen finstere Räume. Jede Kerze kann nur einmal benutzt werden.



**COMPASS** Als die Schreine gebaut wurden, gab Gannan jedem Schreinwächter einen Kompaß für den Schrein, den er oder sie bewachen sollte. Ein solcher Kompaß ist auch ein Teleporter, was nützlich ist, wenn Du schnell zu einem Schrein gelangen willst.



**HARP** Auch die magische Harfe ist für ihre Teleporter-Fähigkeiten bekannt. Ein Geräusch sagt, daß sie in einem Schrein zum Eingang des Schreins zurückbringt.



**KEYS** Mit Schlüsseln öffnest Du verschlossene Türen. Gehe einfach auf die Tür zu und in den nächsten Raum. Einige Türen führen nirgendwohin, sie sollten Dich nur in die Irre führen. Wenn Du einen Schlüssel hast, gehe durch und ein Schlüssel wird aus Deiner Ausrüstung abgezogen. Eine einmal geöffnete Tür bleibt für den Rest des Spiels geöffnet.



**LIFE POTION** (Blauer Container) Diese POTION erweckt Zelda wieder zum Leben.



**MAGIC SHIELD** Dieser Schild hat magische Fähigkeiten und beschützt Zelda vor gegnerischen Waffen. Damit seine Magie wirkt, muß Zelda sich besonders konzentrieren.



**RAFTS** Für Wasserüberquerungen benutze ein Floß. Wenn ein Floß verfügbar ist, erscheint es an dem Platz, wo es benutzt werden kann, oder es kann aus der Ausrüstung gewählt werden. Wenn Du auf das Fluß gehst, beginnt es sich zu bewegen.



**REPELLENT** (Mit X markierte Flasche) Dieses Vernichtungsmittel vertreibt Sumpfpfzolas.



**RUPEES** (Währung in Tolemac) Du sammelst Rupien, indem Du Monster besiegst. Wenn Du wenigstens eine Rupie besitzt, erscheint diese in Deiner Ausrüstung. Wenn Du etwas kaufen möchtest, trete nahe heran, damit der Preis aufleuchtet. Wähle dann die Rupie in Deiner Ausrüstung. Wenn Du genug Rupien besitzt, klicke **BUTTON ONE** und Dein Einkauf erscheint in Deiner Ausrüstung. Die notwendigen Rupien werden von Deinem Guthaben abgezogen. Außerdem werden einige Wesen Geld von Dir verlangen, damit Du ein Tor passieren oder mit einem Boot fahren darfst.



**VIAL OF WIND** Macht Wind, wenn keiner weht und bewegt die Flöbe. Andere Dinge muß Du vielleicht irgendwelchen Wesen geben oder an der richtigen Stelle plazieren, um das Spiel weiterzubringen. Wähle den benötigten Gegenstand in Deiner Ausrüstung und klicke **BUTTON ONE**. Wenn der Gegenstand im aktuellen Spielabschnitt keine Wirkung hat, hörst Du einen tiefen Ton.

**ANDERE DINGE** muß Du vielleicht irgendwelchen Wesen geben oder an der richtigen Stelle plazieren, um im Spiel voranzukommen. Wähle den entsprechenden Gegenstand aus Zelda's Ausrüstung und drücke **BUTTON ONE**. Falls dieser Gegenstand an dieser Stelle nicht benutzt werden kann, hörst Du einen tiefen Ton.

## Waffen

Zelda bekämpft ihre Gegner mit einem Zauberstab (WAND). Wenn sie eine Waffe kauft oder erhält, handelt es sich dabei um einen Zauber für ihren Stab. Diese "Waffen" haben verschiedene Effekte: einige schießen einfach nach vorne, andere in verschiedene Richtungen und einige bewegen sich überhaupt nicht, bilden aber einen Schutzwall um Zelda. Einige Wesen können mit speziellen Waffen verletzt werden, andere nicht.

Die Waffen sind magische Werkzeuge und benötigen Energie. Es ist in Tolemac anerkannt, daß Rupien magische Energie enthalten und diesen Wert als Währung darstellen. Eine gewisse Anzahl von Rupien wird zur Benutzung jeder Waffe benötigt; schwache Waffen kosten nur wenige Rupien, während stärkere Waffen teuer sind.

Diese Waffen kann Zelda erhalten oder kaufen:



**BOOMERANG** Eine hervorragende Waffe, um etwas aus einiger Entfernung zu treffen.



**BOW&ARROW** Dieser Zauber schleudert Pfeile auf Gegner und Objekte. Besonders wegen seiner Geschwindigkeit und Präzision bekannt, werden damit Wesen und beweglich Ziele getroffen, die eigentlich außer Reichweite sind.



**BROADSWORD** Dieser Zauber schleudert fliegende Schwerter auf die Feinde. Er ist sehr stark und kann gegen Ritter mit Breitschwertern eingesetzt werden.



**CALM** Dieser Zauber kann durch seine Kraft die Elemente beruhigen.



**DAGGER** Eigentlich ein relativ schwacher Zauber, bewegt sich aber schnell in der Luft. Früher wurden Dolche ausschließlich von den "Großen Beherrschern der Magie" verwendet, die heutzutage mächtige Lärmwellen zur Zerstörung einsetzen.



**FEATHER** Aviana, die Wächterin des Luftschreins, verlor bei einem Flug über Tolemac eine Feder. Ihre Feder kann als Waffe verwendet werden, aber Aviana befürchtet, daß ihre eigene Kraft gegen sie selbst eingesetzt wird.



**FIRESTORM** Dieser Zauber greift die Feinde, von allen Seiten gleichzeitig, mit Feuer an.



**GOLD NECKLACE** Sie gehörte einmal einem Ritter und ruft die Kräfte der Präzision und des Feuers. Ein Kind stahl die Halskette eines Tages, um es gegen Essen und Wasser zu verkaufen.



**HAMMER** Diese Waffe zerschmettert Feinde durch fliegende Hämmer.



**JADE AMULET** Es ist eine der stärksten Waffen.



**JADE RING** Diese eher schwache Waffe kann gegen die Beschützer der Habgierigen eingesetzt werden.



**JOUST** Diese Waffe ist dem Broadsword ähnlich und schleudert Lanzen auf die Feinde.



**NOISE (LÄRM)** Dieser Zauber wirkt durch die Kraft des Lärms und wird in ähnlicher Weise von den "Großen Beherrschern der Magie" verwendet. Eigentlich eine schwache Waffe, so ist sie trotzdem ein effektiver Schutz gegen geräuschempfindliche Wesen.



**PYROS** Dieser Zauber, ursprünglich im Besitz eines Schlangenzüchters, bildet einen Feuerwall zum Schutz gegen Angriffe.



**RINGS OF FIRE (FEUERRINGE)** Wie ein Flammenwerfer wirkt dieser Zauber durch vielfache Feuerschläge auf die Gegner.



**ROAR STICK** Dieser Donnerstock hilft hervorragend gegen große Wesen.



**SHORT AXE (KURZAXT)** Diese Axt gehörte einem Förster. Benutzt wurde sie von einem Freund des Försters, der eines Tages im Wald verloren ging.



**TURQUOISE RING (TÜRKISRING)** Eine mächtige Universalwaffe.



**WAND (ZAUBERSTAB)** Dies ist Zeldas Hauptwaffe. Benutze ihn wie ein Schwert um Gegner zu besiegen und alle anderen Waffen zu aktivieren. Seine Kraft ist mit Zeldas Stärke verbunden, die während dem Spiel anwächst.

**Karten** Von der Objekte-Auswahl kannst Du zwei verschiedene Karten einsehen.

**Oberweltkarte** Die Oberweltkarte ist erreichbar, wenn Zelda sich außerhalb eines Schreins befindet. Sie zeigt die Gebiete in Tolemac, die Zelda bereits besucht hat. Das weiße Quadrat ist ihr aktueller Standort.

**Unterweltkarte** Wenn Du die Unterweltkarte betrachtest, siehst Du, wohin Zelda noch gehen kann und wo sie schon war. Wenn Du den Kompaß hast, erscheint die Schatzkammer auf der Karte als ein blaues Quadrat. Wenn Du die Unterweltkarte nicht hast, zeigt diese Karte dasselbe wie die Oberweltkarte - Zeldas aktuellen Standort und bereits besuchte Plätze.

**Erkundung der Schreine** Die sieben Schreine in Tolemac müssen in einer bestimmten Reihenfolge Dir werden. Gaspra gibt aufgesucht Hinweise, wo Du nach dem nächsten Schrein suchen sollst. Einige Eingänge sind einfach zu finden, andere sind jedoch versteckt oder soweit entfernt, daß Zelda Unterstützung benötigt, um diese zu erreichen.

Versuche die Schwächen der einzelnen Schreinwächter zu entdecken und laß Dich von den speziellen Karten und dem Kompaß führen. Bevor Du die heiligen Symbole in den Schatzkammern bekommst, mußt Du die Wächter besiegt haben.

**Schrein-Hindernisse** Die Wächter der Schreine verwenden mehrere, verschiedene Hindernisse, um Dich davon abzuhalten, in die Schatzkammer vorzudringen.

Hier sind ein paar Beispiele:

**Spears** (Spieße) schießen aus dem Boden und verschließen dadurch Ausgänge - wenn Du auf ihnen läufst, könntest Du Dich verletzen! Spieße können auf verschiedene Weise beseitigt werden, z.B. wenn Du alles, was sich auf dem Bildschirm bewegt, besiegt hast.

**Blocks** (Blöcke) Gewöhnlich sind diese großen Objekte aus Stein oder Eis und einige von ihnen können verschoben werden. Bei einigen BLOCKS löst Du durch das Verschieben allerdings weitere Ereignisse aus: Spieße oder andere Objekte könnten auftauchen und Durchgänge wären in einige Richtungen blockiert.

**Kristall-Schalter** Diese kristallkugelähnlichen Objekte in den Schreinen erfüllen verschiedene Funktionen und lösen gewöhnlich ein anderes Ereignis aus, manchmal auf einem nahegelegenen Bildschirm. Sie könnten Dir bei der Überwindung einiger Hindernisse helfen, z.B. kann ein Schalter auf einem Bildschirm die Spieße an einem anderen Ort entfernen. Für die Aktivierung eines Schalters schlage ihn mit Deinem Stab oder einer Projektilwaffe. Zelda's Adventure ist ein langes, spannendes Abenteuer. Tolemac ist ein weitaufgehendes Gebiet und die Schreine vergrößern und erschweren alles. Zelda begegnet vielen Hindernissen, die ihr Fortkommen behindert, aber weil sie ihre Waffen und ihren Stab immer besser beherrscht, ist sie schließlich erfolgreich. Sie lernt den Unterschied zwischen Wesen, die ihr hilfreiche Ratschläge geben oder versuchen, sie hereinzulegen. Schließlich wird Zelda erfolgreich sein und das Gute über das Böse triumphieren.

Viel Glück.

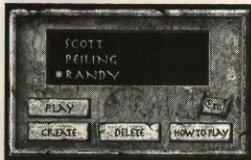
## Jouw Zoektocht

het zijn duistere tijden.

De boosaardige Ganon heeft onze jonge held Link gevangen genomen. Prinses Zelda is de enige die hem kan redden. Ze staat voor een moeilijke reis, vol uitdagingen en mysteries.

Slechts gewapend met de raad van Gaspra, de wijze sterrenkundige van het hof, en de hulp van Shurmak moet Zelda op reis gaan naar de nog niet in kaart gebrachte, zuidoostelijke streek Hyrule, ook wel bekend als Tolemac. Voordat ze zich op weg begeeft, waarschuwt Gaspra haar dat er maar één manier is om Link te redden: ze moet de zeven hemeltekens verzamelen die door Ganon zijn gestolen en ze moet nog één laatste obstakel verslaan: Ganon zelf.

Slaagt ze hierin, dan verkrijgt ze de kennis en de kracht om Link te redden en zal ze het magische land van Hyrule weer naar verlichte tijden voeren.



## het Spel

Voordat je begint, moet je je naam opgeven. Klik in het hoofdmenu op **EMPTY** om een leeg naam-bordje te selecteren en klik dan op **CREATE**. Voer een naam in voor jouw game, en klik daarna op **DONE** om naar het hoofdmenu terug te keren. Klik op **PLAY** om de game te beginnen.

De andere opties in het hoofdmenu zijn:

**DELETE** wist een naam-bordje dat een bewaarde game bevat (drie seconden vasthouden).

**HOW TO PLAY** geeft je informatie over hoe je dit spel speelt.

**EXIT** toont je de credits en sluit het programma af.

Kies je **EXIT** vanuit het scherm met de **INVENTARIS** ('Inventory', zie pagina 27), dan kom je in een menu met de volgende keuzemogelijkheden: **SAVE & QUIT** (bewaren en afsluiten), **QUIT WITHOUT SAVE** (afsluiten zonder te bewaren) of **RETURN TO GAME** (terug naar de game). In totaal kun je drie games bewaren.

Een korte verwijzing naar de bediening:

**ACTIETOETS 1** Om een vijand aan te vallen of een voorwerp te selecteren/gebruiken.

**ACTIETOETS 2** Om de inventarisbalk te zien of naar de game terug te keren.

## Zo verplaats je Zelda

Zelda heeft alleen maar toegang tot een klein gebied van Tolemac, totdat ze vindt wat ze nodig heeft om de rivier in het noorden over te steken. Verplaats Zelda met je CD-i-afstandsbediening. Zodra ze aan de rand van het scherm komt (rechts, links, boven of beneden), gaat ze naar een andere locatie in Tolemac. Gebruik de afstandsbediening om Zelda in de richting te sturen die jij wilt. Nadat je de toverstaf hebt gevonden, kun je ten aanval trekken door met actietoets 1 te klikken.

## het Winnen van Harten

Zelda begint de game met drie harten die je rechtsboven in het scherm ziet. Na voltooiing van elke tombe, krijgt ze er een hart bij. Ook verhaalt een legende van vier rode kristallen harten die ergens verborgen liggen in het land van Tolemac. Steeds wanneer Zelda er eentje vindt en oppakt, krijgt ze er een 'leven' bij. Zodra Zelda tijdens het spel wordt geraakt door een wezen of een wapen, verliezen haar harten aan kracht. Sommige aanvallen vergen misschien maar een stukje van een hart, maar andere nemen meer.

Wanneer Zelda's harten helemaal leeg zijn, moet ze opnieuw beginnen vanaf de Ronde Steen of vanaf het begin van een tombe als ze zich daarin bevindt op het moment dat haar harten leegra-ken. Zodra de game herstart, zijn haar harten weer volgelopen en beschikt ze nog steeds over de voorwerpen die ze al had verzameld.



## De Inventaris

Tijdens het spel kan Zelda veel voorwerpen oppakken en ontvangen. Met actietoets 2 kun je de inventaris oproepen waar je de kostbaarheden (Treasures) en wapens (Weapons) ziet die ze heeft verkregen. Gebruik de pijlen om door de voorwerpen te zoeken naar dat wat je wilt gebruiken, klik het aan en keer daarna terug naar het spel.

## De Kostbaarheden

Hier volgen enkele voorwerpen waarmee je Zelda kunt helpen op haar zoektocht:



**KAARSEN** Gebruik kaarsen om duistere ruimten te verlichten. Elke kaars kun je slechts één keer gebruiken.



**KOMPAS** Toen de tombes werden gebouwd, gaf Ganon elke wacht een kompas voor de tombe die hij of zij moest bewaken. Deze kompassen bezitten de kracht van teleportatie, wat handig is als je snel naar een tombe wilt.



**HARP** Ook de toverharp staat erom bekend over teleportatie-vermogens te beschikken. Men zegt dat het instrument in tombes gebruikt kan worden om terug te gaan naar het begin van een tombe.



**SLEUTELS** Gebruik sleutels om dichte deuren te openen. Om door een geopende deur te gaan, loop je er gewoon op af en je betreedt de volgende ruimte. Sommige deuren leiden nergens heen; die dienen als misleiding. Heb je een sleutel, dan krijg je doorgang en telt je inventaris een sleutel minder. Zodra een deur is opengemaakt, blijft hij de rest van het spel open.



**TOVERDRANKJE** Dit blauwe flesje schenkt Zelda weer het leven.



**TOVERSCILD** Dit schild heeft magische eigenschappen om Zelda te beschermen tegen vijandelijke aanvallen met wapens. Omdat het gebruik maakt van toverkracht moet Zelda zich goed concentreren om het te laten werken.



**VLOTTEN** Met een vlot steek je het water over. Is er een vlot voorhanden, dan verschijnt het op de plek waar je het kunt gebruiken, of je kunt het kiezen uit je inventaris. Stap erop en het begint te bewegen. Je kunt je bewegen op het vlot, maar je kunt er pas vanaf als het zijn bestemming heeft bereikt.



**GIF** Met dit flesje, herkenbaar aan de letter X, schrik je Moeraszola's af.



**RUPEES** Verzamel deze munten van Tolemac door monsters te verslaan. Zodra je minstens één rupee hebt, verschijnt hij in je inventaris. Wil je een voorwerp kopen, ga er dan dicht bij staan zodat je de prijs ervan ziet knippen. Selecteer de rupee uit je inventaris. Heb je genoeg geld om het voorwerp te kopen, klik dan op actietoets 1 en het verschijnt in je inventaris. De kosten worden van het totaalbedrag afgetrokken. Ook kunnen bepaalde wezens jou om geld vragen om door een poort te mogen of een boottochtje te maken.



**WINDFLESJE** Hiermee kun je de wind laten opsteken om het vlot bij windstil weer in beweging te krijgen.

**ANDERE VOORWERPEN** Misschien moet je andere spullen aan bepaalde personages geven of ze strategisch positioneren om verder te komen in het spel. Selecteer het voorwerp dat je nodig hebt uit Zelda's inventaris en klik op actietoets 1. Als het voorwerp niets doet in het scherm waar je je bevindt, zul je een lage toon horen.

## De Wapens

Zelda gebruikt een toverstaf om haar vijanden te verslaan. Wanneer ze een wapen koopt of ontvangt, krijgt haar toverstaf in feite meer kracht. Deze 'wapens' werken verschillend: sommige schieten gewoon naar voren, andere in meerdere richtingen en weer andere bewegen misschien helemaal niet, maar vormen een beschermend schild voor Zelda. Een aantal tegenspelers legt zo het loodje bij bepaalde wapens, en andere weer niet.

Als toverinstrumenten hebben wapens kracht nodig. Iedereen in Tolemac weet dat rupees toverkracht bezitten, vandaar hun waarde als munteenheid. Om een wapen te kunnen gebruiken, wordt een bepaald bedrag aan rupees geëist; zwakke wapens kosten minder geld dan sterke wapens. Steeds wanneer je een toverwapen gebruikt, wordt het vereiste aantal rupees in mindering gebracht op Zelda's inventaris. Ze kan haar toverstaf gebruiken zonder rupees te gebruiken.

Hier volgen de wapens die Zelda kan ontvangen of kopen:



**BOEMERANG** Dit is een goed wapen als je iets vanaf een afstand moet raken.



**PIJL & BOOG** Dit tovernijdeld vuurt pijlen af naar tegenstanders of voorwerpen. Het staat bekend om zijn snelheid en precisie, en is dus geschikt om wezens en bewegende doelen te raken die zich buiten je bereik bevinden.



**SLAGZWAARD** Het toverwapen dat vliegende zwaarden op vijanden afvuurt. Het is vrij sterk en kan worden ingezet tegen ridders die met slagzwaarden vechten.



**KALMTE** Dit middel bezit de macht om de elementen tot bedaren te brengen.



**DOLK** Een gematigd zwak wapen, maar door de lucht beweegt het vliegensvlug. Ooit werd de dolk uitsluitend gebruikt door de Great Magic Users die nu de kracht van geluidsgolven als een vernietigend wapen noemen.



**VEER** Aviana, de bewaakster van de Tombe van Lucht, verloor een van haar veren toen ze boven Tolomac vloog. Haar veer kan als wapen worden gebruikt, maar Aviana is bang dat haar eigen kracht tegen haar gebruikt kan worden.



**VUURSTORM** Dit wapen maakt gebruik van de kracht van het vuur om vijanden aan te vallen die tegelijkertijd uit meerdere richtingen komen.



**GOUDEN HALSSNOER** Ooit eigendom van een ridder, nu gebruikt om de krachten van precisie en vuur op te roepen. Het halssnoer werd ooit gestolen door een kind dat dacht dat het voor voedsel en water verkocht kon worden.



**HAMER** Met dit wapen kunnen vijanden met vliegende hamers worden verpletterd.



**DE BLEEKGROENE AMULET** Dit is een van de krachtigste wapens.



**DE BLEEKGROENE RING** Dit tamelijk zwakke wapen staat erom bekend te werken tegen hen die de hebzuchtigen beschermen.



**SPEER** Dit veel op het slagzwaard lijkende wapen werpt lanzen naar vijanden.



**GELUID** Een middel dat lijkt op het wapen van de Great Magic Users en dat een beroep doet op de kracht van het geluid. Hoewel het redelijk zwak is, werkt het uitstekend tegen wezens die gevoelig zijn voor geluid.



**PYROS** Dit tovernijdeld, ooit in handen van een groots oppasser van reptielen, gooit een muur van vuur op om je tegen aanvallen te beschermen. Hier volgen de wapens die Zelda kan ontvangen of kopen:



**VUURKRANZEN** De kracht van de vlammen is geschikt voor meerdere vuuraanvallen op de vijand.



**KNUPPEL** Een prima wapen tegen de grotere wezens.



**HANDBIJL** Deze bijl behoorde ooit toe aan een houthakker wiens trouwe viervoeter hem altijd bij zich droeg. Op een dag verdwaalde de hond in de bossen.





**TURKOOIZEN RING** Een machtig wapen dat voor alle doeleinden te gebruiken is.



**TOVERSTAF** Dit is het belangrijkste wapen van Zelda. Gebruik het als een zwaard om vijanden te verslaan en alle andere wapens actief te maken. Zijn vermogens houden direct verband met Zelda's kracht, die gedurende de game toeneemt.

**Kaarten** Vanuit het scherm met de inventaris kun je toegang krijgen tot twee soorten kaarten.

**De Kaart van het Boven aardse Rijk** Deze Kaart is toegankelijk wanneer Zelda zich buiten een tombe bevindt. Het toont de locaties in Tolemac die Zelda al verkend heeft. Het witte vierkantje geeft haar huidige positie aan.

**De Kaart van het Onder aardse Rijk** Met deze Kaart kun je zien waar Zelda heen kan gaan en waar ze al geweest is. Beschik je over het Kompas, dan verschijnt de schatkamer als een blauw vierkantje op de Kaart.

**Het Bezoeken van de Tombes** De zeven tombes in Tolemac moeten in een bepaalde volgorde worden afgewerkt. Gaspra geeft je aanwijzingen waar je moet zoeken voor de volgende tombe. Sommige ingangen zijn makkelijk te vinden, maar andere zijn verborgen of liggen zo ver weg dat Zelda hulp nodig heeft om ze te bereiken.

Alle tombes worden bewaakt door monsters en tombewachters. Vooral de wachters zijn moeilijk te verslaan en het Toverschild is machteloos tegen hun wapens. Probeer erachter te komen wat het zwakke punt is van elke wachter en probeer de speciale kaarten en kompassen te vinden om verder te komen. Iedere wachter zal moeten worden verslagen voordat je het hemelteken in de schatkamer kunt bemachtigen.

**Obstakels in de Tombes** De tombewachters gebruiken verschillende obstakels om je vast te zetten en tegen te houden zodat je hun schatkamer niet bereikt. Hier volgen enkele voorbeelden:

**Scherpe Spijlen** Vanuit de grond rijzen ze omhoog om jou de doorgang te beletten - ze doen ook gemeen pijn als je erop loopt! Soms kunnen deze tralies worden verwijderd door alle wezens op dat scherm te verslaan of door een andere tactiek.

**Blokken** Een aantal van deze grote blokken - meestal gemaakt van steen of ijs - kan worden verschoven door er tegenaan te duwen. Maar door sommige blokken te bewegen, kunnen er andere dingen gebeuren: er kunnen spijlen of andere voorwerpen verschijnen en doorgangen kunnen in sommige richtingen worden versperd.

**Kristallen Schakelaars** Deze glazen-bolachtige voorwerpen in de tombes hebben diverse functies en wekken meestal een of andere gebeurtenis op, soms in een naburig scherm. Ze kunnen je helpen bij het bedwingen van bepaalde obstakels. Zo kan een schakelaar in het ene scherm bijvoorbeeld ergens anders spijlen verwijderen. Om een schakelaar in werking te stellen, raak je het aan met je toverstaf of een projectielwapen.

**Zelda's Adventure** is een lang en uitdagend avontuurspel. Tolemac bestrijkt een omvangrijk gebied en door de tombes lijkt het nog groter en ingewikkelder. Op haar zoektocht komt Zelda veel obstakels tegen die haar voortgang vertragen, maar naarmate ze leert omgaan met haar wapens en toverstaf slaagt ze. Ze leert in te zien wanneer personages haar van goede raad voorzien of wanneer ze haar om de tuin proberen te leiden. Uiteindelijk zal Zelda zegeviëren en zal het goede het kwaad overwinnen.

### Succes!

Voor meer informatie, of voor hulp met deze of andere Philips Media software, kunt u de consumenten-informatielijn bellen:  
In Nederland: 06 8406. In België: 02 7020404.

Produced by **VIRIDIS**

Producer Lee Barnes

Director Anna Roth

Production Executive Steve Radosh

Interactive Story Creation and Script Lee Barnes, Dave Cobb, Anna Roth

John Shannon, Christopher Thompson

Game and Technical Design Lee Barnes, Christopher Thompson

Art Direction Michael Hagler

Lead Software Engineering and Sprite Technology Randy Casey

Software Engineering Michael L. Stein, Eric Milota, Gavin James

World and Shrine Graphics Pei Ling Lee, Mark Rosenbluh, Sandy Mar

Character Graphics and Animation Scott Kravitz, Deborah Campbell

Video Production Jim Belcher

Models and Prosthetics Jason Bakutis

Zelda Theme and Interactive Music Score Mark Andrade

Audio Design Jim Belcher

Wardrobe Patti Safian, Amanda Farrant

Photography Viridis

Production Management Janet Hahn

Production Coordination Diane Burns, Susan Wassermann

Casting Roxanne Rogers

Production Assistants Myles Davies, Richard Davis, Raz Havardi,

James Bancroft

Special Thank You Annie Ward, Center Theatre Group,

Patty Dufficy, Gretchen Keene,

The Beings and Folk of Tolemac

Zelda Makeup Carlann Matz

Zelda Diane Burns, Annie Ward

Gaspra Mark Andrade

Catalogue No. 810 0147  
Licensed by Nintendo.

© 1995 Nintendo. © 1995 Philips, Nintendo.  
Zelda is a registered trademark of Nintendo licensed to Philips.