



## MODE D'EMPLOI

Créé par Wendy

## SOMMAIRE

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Démarrer le jeu         | 3  |
| Commandes               | 4  |
| Ecran de jeu            | 5  |
| 1ère partie             | 6  |
| Scores                  | 8  |
| Autres types de jeu     | 11 |
| Règles des ennemis      | 12 |
| Conseils                | 20 |
| Paramétrage des touches | 21 |
| Crédits                 | 23 |

## DEMARRER LE JEU

Une fois le jeu téléchargé, cliquez sur l'icône du jeu *Pouch' le Bouton* afin de le lancer. L'écran titre apparaît et vous propose de commencer une nouvelle partie ou de continuer une partie déjà enregistrée. Si vous jouez au jeu pour la 1ère fois, cette dernière option sera grisée.

Déplacez-vous dans les menus avec HAUT et BAS, puis appuyez sur "C" ou ESPACE pour confirmer votre choix.

En choisissant "nouvelle partie", Alexia vous expliquera le jeu puis vous affronterez les ennemis.

En choisissant "continuer", vous vous retrouverez dans la salle des scores que vous pourrez consulter, et aussi continuer l'aventure. Le curseur se positionne toujours sur le dernier bloc ayant eu une sauvegarde.

## COMMANDES

Dans les menus : utilisez les flèches pour sélectionner les options et ESPACE ou "C" pour les confirmer. La touche "X" permet de passer de quitter l'écran des sauvegardes sans sauvegarder ou charger de fichier.

Lorsque les fées vous proposent des choix sur le tableau des scores, appuyez sur "X" pour ne rien choisir.

Face aux ennemis, utilisez les flèches pour déplacer Link. Appuyez sur "W" pour donner un coup d'épée (Link reste immobile durant le coup). "X" permet de tirer une flèche à l'arc, leur nombre est illimité. "C" permet d'enfoncer les gros boutons blancs (les petits boutons s'enfoncent juste en plaçant Link dessus).

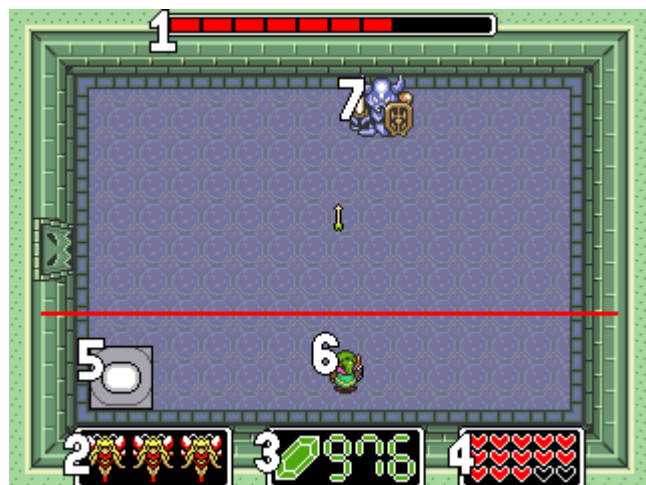
A n'importe quel moment, appuyez sur F12 afin de revenir à l'écran titre (attention : les données non sauvegardées seront perdues !).

Dans certaines salles, les données à l'écran cachent les portes ouvertes : elles sont indiquées par une flèche.

Pour passer du mode fenêtre au mode plein écran, maintenez ALT puis appuyez sur F4.

Attention : il est impossible de mettre le jeu en pause ! Pour vous reposer durant une aventure, assurez-vous que vous avez fini un jeu sans commencer le suivant.

## ECRAN DE JEU



- 1 : barre de vie du boss : il meurt dès que sa barre est vide. Certains boss n'ont pas de barre de vie.
- 2 : fées : si Link perd tous ses cœurs sur un jeu, une fée disparaît. L'aventure s'arrête si Link perd toutes ses fées.
- 3 : rubis : ils symbolisent le score du jeu. En perdre le moins possible est crucial : à 0, l'aventure s'arrête.
- 4 : cœurs : Link démarre chaque jeu avec 15 cœurs. A chaque tranche de 10 rubis perdus, un cœur se vide. Link perd une fée si le dernier cœur se vide.
- 5 : gros bouton : enfoncez-le pour démarrer et arrêter le combat (parfois utilisé pour valider une saisie).
- 6 : Link : vous !
- 7 : ennemi : le méchant à tuer.

## 1ERE PARTIE

Lorsque vous choisissez "nouvelle partie", Alexia (la fée bleue) vous explique ce qui vous attendra. Appuyez sur ESPACE pour continuer ses dialogues, mais prenez bien le temps de lire les règles de tous les jeux qu'elle vous expliquera au fil de l'aventure.

La 1ère partie débute obligatoirement par le type libre : avant chaque jeu, vous pourrez jouer en mode vitesse ou en mode technique.

En mode vitesse, le temps égrène continuellement les rubis (sur certains jeux, il faut une condition spécifique pour que le décompte s'opère). En mode technique, le temps ne joue pas sur le compteur mais des erreurs (flèche ratée, mauvaise saisie, blessure, ...) font perdre des rubis.

Le 1er jeu démarre avec un capital de 999 rubis qui ne se restaurera jamais sauf entre 2 aventures. Chaque jeu démarre avec 15 cœurs régénérés avant chaque nouveau jeu. Dès que Link perd 10 rubis, un cœur se vide. Si vous terminez le jeu avec au moins un cœur plein, vous passez au jeu suivant. Sinon vous perdez une fée et vous passez au jeu suivant (s'il vous reste des fées) (exception : le 12e et dernier jeu continue avec les cœurs restaurés). Si la dernière fée disparaît ou si le dernier rubis est perdu, l'aventure s'arrête immédiatement et il vous faudra la recommencer depuis le début.

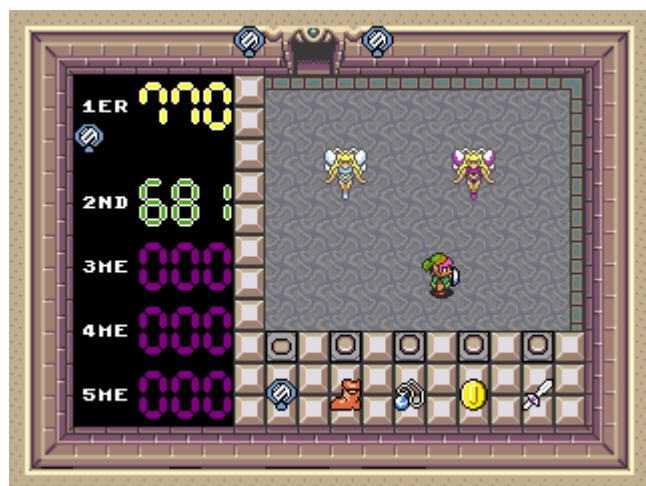
Avant de démarrer un jeu, Alexia vous demande si vous voulez en connaître les règles. Pour démarrer, poussez le bouton (placez Link dessus et appuyez sur ESPACE ou "C"). Dès que le bouton est relâché, vous pourrez le pousser pour passer au jeu suivant (sauf si le bouton sert à valider des saisies).

## **SCORES**

Si vous parvenez à tuer le dernier ennemi avec au moins une fée et un rubis, vous serez téléporté à la salle des scores au début vide. Elphie (la fée rouge) apparaît près du score que vous venez d'établir.

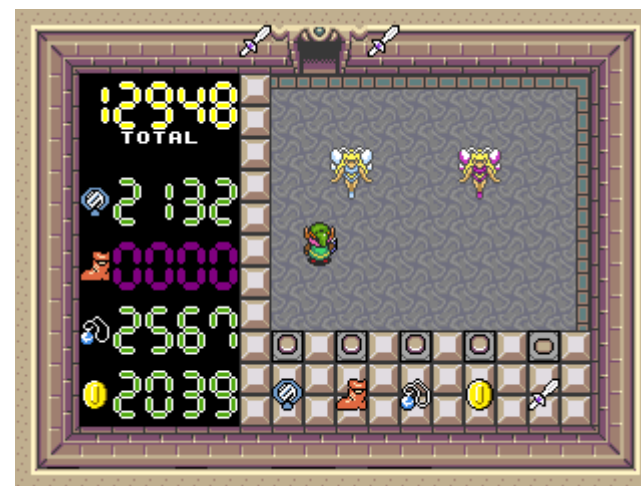
Sandy (fée violette) vous permet de sauvegarder le tableau afin d'enregistrer (et de partager) vos records. Vous ne pouvez pas sauvegarder autrement. Elle vous permet également de quitter l'aventure pour revenir sur votre bureau.

Tenez de faire les meilleurs scores !



En appuyant sur l'un des boutons, vous verrez les 5 meilleurs scores établis avec ce type d'aventure. Le miroir vous montre le type libre, la botte correspond au tout-vitesse, le pendentif de la sagesse au tout-technique, et la pièce affiche les scores du mode casino. L'épée montre les scores totaux (voir ci-après).

Seuls les 5 meilleurs scores sont mémorisés. Si un score est moins bon que le 5e, il sera effacé.



Les scores totaux apparaissent à gauche en vert (les chiffres violets signifient qu'aucun score n'a été établi dans ce type). Le score total de l'aventure apparaît en jaune.

Les totaux de chaque type sont calculés de la sorte :

$1 \times 1\text{er score} + 2 \times 2\text{nd score} + 3 \times 3\text{e score} + 4 \times 4\text{e score}$ .

Le 5e score n'entre pas dans le calcul.

Le score total de l'aventure est calculé de la même manière en utilisant les totaux individuels (le meilleur comptera une fois, le moins bon sera donc quadruplé).

## AUTRES TYPES DE JEUX

Une fois l'aventure terminée pour la 1ère fois, les autres modes sont accessibles. Affichez les scores du type auquel vous voulez jouer, puis passez la porte au Nord (l'épée aboutira au type entraînement où aucun score ne sera enregistré).

Type libre : vous aurez le choix entre les modes vitesse et technique avant chaque jeu.

Type tout-vitesse : tous les jeux devront être effectués en mode vitesse. Le choix n'est plus offert.

Type tout-technique : de même, seul le mode technique de chaque jeu sera jouable.

Type casino : avant chaque jeu, en plus de vous demander le mode, Alexia vous demandera combien de rubis vous pensez perdre sur le jeu à venir. Une fois l'ennemi vaincu, vous perdrez la moitié de la différence entre les rubis perdus face à l'ennemi et votre prédiction. Ces pertes n'affectent ni les cœurs ni les fées. Il est donc important de connaître vos capacités avant d'affronter ce type.

Type entraînement : vous arrivez dans une salle avec 12 boutons. En enfonceant un bouton, l'ennemi apparaît dans l'écran. Poussez le gros bouton pour l'affronter ou enfoncez un autre petit bouton pour changer. L'ennemi commencera avec 150 rubis et sans fée, et le vaincre ou être vaincu vous ramènera à la salle d'entraînement. Les scores ne sont pas mémorisés.

## REGLES DES ENNEMIS

Cette section détaille les armes et faiblesses des ennemis.



N° 1 : Armos : l'arène est séparée par un laser rouge (le toucher ne provoque pas de blessure). L'ennemi se déplace d'Ouest en Est puis d'Est en Ouest. Chaque flèche qui l'atteint lui enlève l'un de ses 10 points de vie. Poussez le bouton dès qu'il meurt.

En mode vitesse, vous perdrez 2 rubis par seconde tant que le bouton n'est pas poussé quand Armos meurt. Les flèches ratant leur cible ne provoquent pas de pénalité.

En mode technique, si une flèche tirée se plante dans un mur, 30 rubis sont perdus. Le temps n'a aucune influence.



N° 2 : Lanmolas : dès que vous poussez le bouton, 8 têtes apparaissent et errent dans la moitié de l'arène. Parmi ces 8 têtes, 3 vont clignoter un court instant (suivez-les bien des yeux). Puis les têtes vont errer de nouveau et s'arrêter. Dès que des numéros apparaissent sur elles, saisissez les chiffres des têtes ayant clignoté plus tôt grâce aux boutons, validez en poussant le gros bouton.

En mode vitesse, 2 rubis sont perdus chaque seconde à partir du moment où les numéros s'affichent. Le compteur ne s'arrêtera dès que la bonne saisie sera entrée avec le

gros bouton. Si les mauvais boutons sont enfoncés, vous pouvez recommencer tant que vous voulez.

En mode technique, dès que les têtes portent leur chiffre, enfoncez les 3 bons boutons. En cas d'erreur, 50 rubis vous seront déduits. Dès que les 3 bons boutons sont enfoncés (même si des erreurs ont été commises), poussez le gros bouton.



N° 3 : Moldorm : il est absent de l'arène au début. Dès que le bouton est poussé, il surgit sur la dalle foncée après un temps aléatoire. Frappez-le à l'épée dès que vous le voyez. Si vous donnez un coup d'épée n'atteignant pas l'ennemi, vous devrez attendre 3 secondes avant de refrapper. Une fois qu'il est mort, poussez le bouton.

En mode vitesse, vous perdez 20 rubis par seconde tant que Moldorm est visible.

En mode technique, 50 rubis sont enlevés si vous mettez plus de 0,5 seconde pour le frapper.



N° 4 : Agahnim : cet ennemi accompagné de ses 4 fantômes lance des balles d'énergie une fois le bouton poussé. Touchez les balles colorées pour lui faire perdre de la vie, mais surtout pas les noires qui paralysent Link durant 2 secondes. Après avoir attrapé 40 balles d'énergie, le bouton devra être poussé. Les balles noires peuvent toucher sans risque les bombes, il n'en est pas de même pour les balles colorées.

En mode vitesse, 20 rubis par seconde sont perdus si une balle colorée est sur une bombe (40 rubis si 2 balles et ainsi de suite).

En mode technique, si une balle colorée touche une bombe, 30 rubis sont amputés du compteur.



N° 5 : Helmasaur : le seul jeu se déroulant dans une salle plus grande, et pour cause ! Dès que vous poussez le bouton, Helmasaur s'approche de vous. Son masque étant indestructible, vous devez le toucher sur les côtés, ce qui est impossible avec un équipement courant. Donc vous disposez d'un pouvoir spécial : les flèches tirées iront dans la même direction que celle que fixe Link (la flèche va vers le Nord si Link regarde au Nord). 5 flèches dans son corps suffisent pour l'abattre et pour pousser le bouton.

En mode vitesse, un rubis est perdu par seconde entre le moment où Helmasaur s'anime et celui où le bouton est poussé.

En mode technique, si une flèche ne touche pas le corps d'Helmasaur, 30 rubis sont perdus.

Attention : si Helmasaur touche Link, le compteur de rubis descend à toute allure jusqu'à ce qu'il atteigne 0 ou

qu'une fée soit perdue. Dans ce cas, le jeu s'arrête mais l'aventure continue s'il reste au moins une fée.



N° 6 : Aarghus : ici, le poulpe n'a qu'un rôle de figurant, ce sont les 5 nuages les vrais ennemis. 5 coups d'épée (ou 10 flèches tirées à l'arc) suffisent pour tuer chacun d'eux. Si Link est blessé, il est téléporté sur l'une des 2 dalles sombres. A la mort du dernier nuage, courez poucher le bouton.

En mode vitesse, un rubis par seconde est égrené par le compteur tant que le bouton n'est pas pouché.

En mode vitesse, rater un coup d'épée ou un tir d'arc coûte 10 rubis. En plus de téléporter Link, une blessure coûte 30 rubis.



N° 7 : Mothula : 5 coups d'épée permettent de tuer Mothula. Pour l'atteindre, poussez le bouton afin de libérer un accès qui vous permettra d'atteindre un petit bouton arrêtant le tapis roulant. Dès que ceci est fait, frappez Mothula, le tapis va se réactiver. Des blocs piquants tenteront de vous barrer la route. En toucher un vous ramènera sur le gros bouton.

En mode vitesse, poussez le bouton pour arrêter les pertes s'élevant à un rubis par seconde.

En mode technique, toucher un bloc piquant vous enlève 30 rubis en plus de vous ramener sur le gros bouton.



N° 8 : Le Voleur : son corps et ses 2 têtes cracheront des lasers dès que le bouton sera pouché. Le nombre de lasers tirés est aléatoire. Dès que les tirs sont finis, des boutons chiffrés apparaissent : entrez-y le nombre de lasers crachés par l'ennemi (les 3 têtes confondues). Si vous enfoncez au moins 3 boutons, seuls les 2 derniers chiffres sont gardés, ce qui permet de corriger un mauvais appui.

En mode vitesse, 5 rubis sont perdus chaque seconde dès que les boutons chiffrés apparaissent. Le décompte s'arrête une fois le gros bouton pouché en ayant entré le bon nombre (en cas d'erreur, le compteur ne se gèle pas, et vous pouvez tenter une nouvelle saisie).

En mode technique, la saisie est unique. Pour chaque laser d'écart entre le bon compte et votre proposition, 30 rubis seront perdus à jamais (la limite est de 150 rubis à cause des fées).



N° 9 : Kholdstare : aucune arme ne servira à vaincre ce boss dont la vie chutera toute seule au fil du temps. Dès que le bouton est pouché, vous vous retrouvez au centre d'une dalle de glace qui se met à bouger. Restez-y jusqu'à la mort de l'ennemi puis allez poucher le bouton.



En mode vitesse, si vous êtes hors de la dalle de glace, 40 rubis par seconde sont effacés (sauf si l'ennemi est mort). En mode technique, la perte se limite à 10 rubis si vous quittez la dalle, mais vous êtes téléporté en son centre (ce qui peut être déstabilisant).



N° 10 : Vitreous : l'œil fixera une direction au hasard dès que le bouton sera puché. appuyez sur la flèche correspondant à la direction que fixe Vitreous pour le blesser.

En mode vitesse, ce sont 10 rubis qui s'envolent chaque seconde jusqu'à avoir puché le bouton. Appuyer sur la mauvaise flèche régénère 3 points de vie à l'ennemi.

En mode technique, une erreur ou un appui trop tardif (après 0,5 seconde) coûte 30 rubis, sans régénération de vie pour Vitreous.



N° 11 : Trinexx : le bouton puché, la tête centrale va cracher 9 rafales de feu et de glace. Lorsque les tirs sont finis, frappez les têtes

latérales dans le même ordre que les rafales (pour une rafale de feu, frappez la tête rouge ; pour la glace, c'est la tête bleue), à l'épée ou à l'arc. Les cristaux bleus s'allument à l'Est pour représenter votre choix.

En mode vitesse, la perte est de 2 rubis par seconde dès que les tirs sont finis. Frappez les têtes puis puchez le bouton pour confirmer votre séquence. Si elle est fausse, le compteur ne s'arrête pas et vous pouvez proposer autre chose. SI elle est bonne, Trinexx disparaît.

En mode technique, frapper la mauvaise tête est sanctionnée par 50 rubis, et la saisie continue.



N° 12 : Ganon : un seul coup d'épée suffit à le vaincre. Pour l'atteindre, il faut par contre baisser sa garde de blocs : vous devrez pour ce faire résoudre un mastermind. Enfoncez les 10 boutons chiffrés pour proposer un code, puis puchez le gros bouton pour le soumettre. Chaque chauve-souris rouge indique qu'un chiffre de la proposition est correctement placé. Chaque chauve-souris grise correspond à un chiffre présent mais mal placé. Enfoncer le bouton rouge annule la saisie en cours. Le bon code saisi, les blocs se baissent, Ganon est vulnérable : frappez-le et puchez le bouton pour terminer l'aventure.

En mode vitesse, 2 rubis partent en fumée chaque seconde. Les propositions ne sont pas limitées.

En mode technique, vous pouvez faire 9 propositions gratuites (leur nombre apparaît au Sud-Est). Si la 10e

proposition ou une de ses suivantes est fausse, 50 rubis seront perdus.

Attention : sur cet ennemi qui est le dernier, perdre tous ses cœurs ne permet pas de sauter le jeu : une fée est changée contre le remplissage des cœurs afin que vous puissiez continuer à affronter Ganon (si le nombre de fées ou de rubis atteint 0, dommage !).

## **CONSEILS**

Sauvegardez le tableau des scores à chaque fois que vous finissez une aventure.

En mode vitesse, foncez sans vous occuper de faire des erreurs. En mode technique, au contraire, prenez votre temps au lieu de risquer de faire des fautes qui vous coûteront cher.

Avant de vous frotter au type casino, jugez vos forces sur chaque jeu afin d'estimer au mieux vos performances (une mauvaise estime de vos capacités peut avoir de lourdes conséquences).

Lors de la 1ère aventure, lisez bien les règles de chaque jeu, et prenez l'habitude de surveiller vos rubis : vous saurez le mode à adopter pour minimiser les pertes à force de jouer.

# PARAMETRAGE DES TOUCHES

Lors du fonctionnement de *Pouch' le Bouton* pour la 1ère fois, appuyez sur F1 : une fenêtre apparaît, choisissez l'onglet "keyboard". Vous obtenez cette fenêtre :



Les touches du clavier ont une fonction représentée par une lettre dans le menu déroulant : "A" donne des coups d'épée, "B" tire à l'arc ou annule des choix, et "C" permet de poucher les boutons, de parler aux fées ou de

confirmer des choix. Les autres fonctions ne sont pas utilisées dans "Pouch' le Bouton".

La configuration correspondant aux touches annoncées dans ce mode d'emploi et dans le jeu est affichée ci-dessus. "Game of Time" (également développé sur RPG Maker XP) partage la même configuration.

L'onglet "gamepad" permet d'assigner les boutons d'une manette de jeu aux mêmes fonctions.

# CREDITS

Image de Link utilisée pour l'écran titre :  
<http://www.unigamesity.com/gdc-2009-the-legend-of-zelda-spirit-tracks-announced-for-ds/>

Personnages et décors : The Spriters Resource :  
<http://www.spriters-resource.com/snes/zeldalinkpast/>  
Nintendo

Musiques de jeux vidéo : VGMusic :  
<http://www.vgmusic.com/music/console/nintendo/wii/>

Principe : *Ant & Dec's Push the Button* (adapté pour 2 émissions en France avec *Pouch' le Bouton*)

Logiciel de création : RPG Maker XP

Forum pour discuter du jeu, des problèmes et partager ses records : <http://tloztsc.1fr1.net>

Créé par Wendy, 2013.