

Zelda II - The Adventure of Link

1 Controles

2 Inicio

3 Juego

4 Pantalla de juego

5 Objetos

6 Magia

7 Guardar

Controles básicos

Moverse/Seleccionar en el menú	+
Saltar/Usar el martillo	A
Usar la espada/Coger un objeto/ Tocar la flauta/Hablar/Interactuar	B
Mostrar la subpantalla/Pausar/ Reanudar la partida	START
Usar la magia	SELECT

Acción especial de la pantalla de lucha

Link puede usar el salto con ataque o la caída con ataque cuando los haya aprendido de un espadachín.

Salto con ataque	Durante un salto, pulsa + para realizar un salto con ataque.
Bajar el escudo/ Caída con ataque	Pulsa + para bajar tu escudo. Pulsa + durante un salto para realizar una caída con ataque.

Pulsa START en la pantalla del título para acceder a la pantalla de selección de archivo. Si comienzas una nueva partida, tendrás que introducir tu nombre. Para ello, pulsa SELECT para elegir REGISTER YOUR NAME (Introducir tu nombre) y START para confirmar la selección. Selecciona los caracteres que desees con \oplus e introdúcelos pulsando A. Cuando hayas terminado, selecciona END (Terminar) con SELECT y pulsa START para regresar a la pantalla de selección de archivo. Selecciona tu archivo y pulsa START para empezar la partida.

● Cómo borrar los datos guardados

Para borrar los datos de las partidas guardadas, selecciona ELIMINATION MODE (Modo de borrado). **Ten en cuenta que los datos borrados no se pueden recuperar.**



Pantalla de selección de archivo



Pantalla de selección del nombre

Ayuda a Link a viajar por Hyrule, derrota a los guardianes de los seis palacios y encaja las gemas en las estatuas que allí se encuentran. Cuando hayas completado esa misión, viaja al Valle de la Muerte para enfrentarte al último guardián y recuperar la Trifuerza del Valor.

● Reglas básicas

Link perderá puntos de salud cuando le alcance un enemigo o uno de sus ataques. Si pierde todos sus puntos, perderá una vida. En el caso de que pierda todas sus vidas, la partida terminará. Si comienzas de nuevo, siempre lo harás desde el Castillo del Norte.



● Sobre los niveles

Link aumenta su experiencia a medida que va derrotando enemigos. Cuando consiga un número determinado de puntos, podrá subir el nivel de sus ataques, magia o salud. Si se termina la partida, Link perderá todos sus puntos de experiencia, ya que el contador volverá a cero.



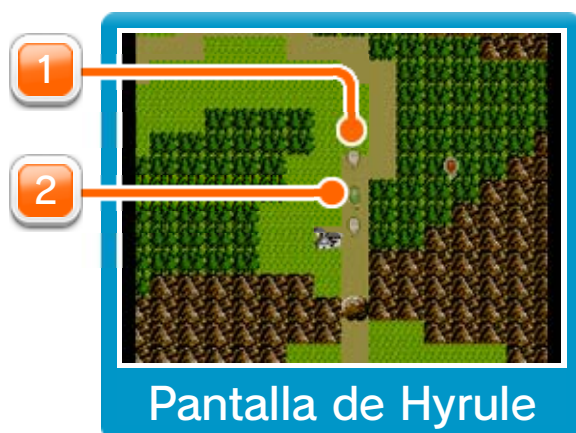
Habilidades de Link

Podrás mejorar las siguientes habilidades de Link al subir de nivel.

ATTACK (Ataque)	Causa más daño a los enemigos con sus ataques.
MAGIC (Magia)	Disminuye el número de puntos necesarios para usar la magia.
LIFE (Salud)	Disminuye el daño causado por los ataques enemigos.

4 Pantalla de juego

Viaja por la pantalla de Hyrule y recorre ciudades, templos y cavernas para avanzar en tu aventura. Cuando te encuentres con enemigos, pasarás a la pantalla de lucha. Pulsa START cuando estés en esta pantalla para acceder a la subpantalla.



1 Enemigo

2 Link



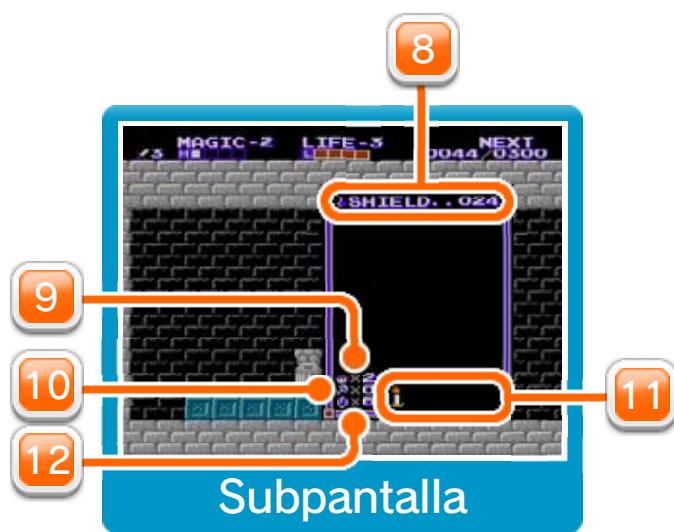
3 Nivel de magia/Puntos restantes

4 Nivel de salud/Puntos restantes

5 Nivel de ataque

6 Puntos de experiencia hasta el siguiente nivel

7 Puntos de experiencia



8 Hechizos memorizados/Puntos de magia que necesitas

9 Vidas restantes

10 Llaves

11 Objetos

12 Gemas restantes



Contenedor de corazón

Aumenta el nivel máximo de salud de Link en una unidad y la restaura por completo.



Llave

Abre algunas puertas en los castillos.



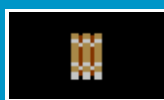
Vela

Ilumina lugares oscuros.



Martillo

Machaca rocas y corta árboles en la pantalla de Hyrule.



Barca

Cuando la uses desde un embarcadero, podrás cruzar el mar.



Flauta

Toca con ella legendarias melodías hilianas y despierta antiguas fuerzas dormidas.


Diferentes aldeanos te enseñarán hechizos a medida que avances en la aventura. Necesitarás puntos de magia para usar tus poderes de hechicero. En la siguiente tabla encontrarás algunos de los hechizos mágicos que Link puede llegar a aprender.

SHIELD (Escudo)	Magia defensiva que reduce temporalmente el daño recibido a la mitad.
JUMP (Salto)	Aumenta temporalmente la capacidad de salto de Link para que pueda acceder a lugares a los que no podría normalmente.
LIFE (Salud)	Hechizo que devuelve a Link una porción de su salud.

Cuando hayas terminado de jugar, selecciona **SAVE** (Guardar) para guardar la partida y regresar a la pantalla



del título. De este modo también se guardarán todos los objetos especiales y el nivel de cada habilidad que hayas adquirido, excepto los puntos de experiencia, ya que el contador volverá a cero.

- ◆ Cuando te encuentres en la subpantalla, pulsa **A** y  en un segundo mando para acceder a la pantalla de guardado y guardar tu partida.