

SUMARIO



INSTRUCCIONES DE USO

Historia	3
Empezar el juego	5
Opciones	7
Récords	8
Los mandos	9
Pantalla de juego	10
Seleccionar los objetos	11
Mapa de los templos	12
Algunos objetos...	13
Juego Acabado / Créditos	14

HISTORIA

Según la leyenda, la Trifuerza daría a su poseedor el poder de realizar todos sus deseos. Este objeto descansaba desde siempre sobre una tierra llamada el Golden Land, que muchos aventureros buscaron en vano.

Un día, casi por casualidad, usando una magia negra, un simple ladrón conocido bajo el nombre de Ganondorf abrió un paso llevando del apacible reino de Hyrule hasta el Golden Land y encontró la Trifuerza.

Ganondorf, convertido en Ganon, decidió conquistar Hyrule gracias a su potencia.

Los caballeros hylianos, de la paz y al servicio del rey de Hyrule, intentaron de parar a Ganon, pero no podían rivalizar con la potencia que le daba la Trifuerza.

Mientras que todas las esperanzas parecían perdidas y que Ganon pensaba tener su victoria, el rey convocó a 7 sabios y les pidió que forjasen un arma magia capaz de derribar el demonio.

Los Hombres Sabios forjaron la Espada del Golpe Contra El Mal : la Espada Maestra, que permitió a los caballeros hylianos de al final rechazar a Ganon hasta el Golden Land.

Entonces el rey ordenó a los sabios de sellar el paso hacia el Golden Land, a fin de que Ganon nunca pudiera escaparse.

Unos siglos mas tarde, cuando los recuerdos ya no fueron leyendas, un mago cuyo nombre era Aghanim se hacía conocer utilizando su magia para ayudar al pueblo de Hyrule. Pronto fue nombrado consejero del Rey.

Pero él tenía otras intenciones mucho más oscuras. Se sirvió de su magia para controlar a los guardias del castillo, luego hizo raptar a las descendientes de los 7 Hombres Sabios a fin de sellar sus poderes en 7 cristales para liberar a Ganon.

Fue un éxito, pero lo que no había previsto, es que el último descendiente de los caballeros hylianos, Link, alertado por una llamada telepática de la princesa Zelda, y armado de la famosa Espada Maestra, triunfaría de Ganon y recuperaría la Trifuerza.

Con la Trifuerza, Link trajo la paz sobre Hyrule y resucitó a los descendientes de los sabios. Luego devolvió la Trifuerza y la Espada Maestra a la princesa Zelda.

Desgraciadamente, el deseo pedido a la Trifuerza por Link tuvo por consecuencia de resucitar igualmente a Ganon. Y mientras Link se duerme tranquilamente en su casa al fondo del bosque de Hyrule, Ganon y sus esbirros penetran en el castillo...

EMPEZAR EL JUEGO

Cuando pones el juego en marcha, pulsa Enter para pasar el logo, y otra vez para pasar la pantalla del título. Así llegas en esta pantalla :



Dispones de tres emplazamientos para grabar tus juegos. Elige, utilizando las flechas de dirección, un emplazamiento vacío para empezar un nuevo juego o un emplazamiento lleno para descargar el juego que ilustra.

Si eliges un emplazamiento vacío, el juego empieza después de una corta introducción. Si al contrario eliges un juego grabado, llegas a la selección siguiente :



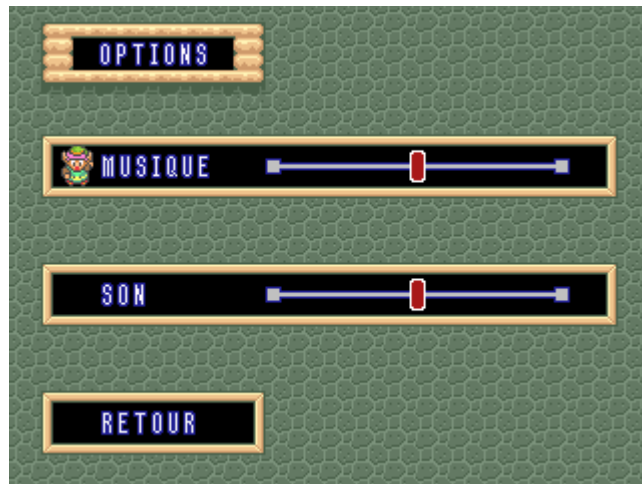
Selecciona DESCARGAR para proseguir el juego, BORRAR si quieres suprimirlo o ANULAR para volver a la selección anterior.

Nota que si descargas un juego grabado, el lugar donde sigues con el juego será la entrada del templo si habías grabado dentro o en casa de Link en los demás casos.

Nota también que un juego borrado no se puede recuperar.

OPCIONES

La pantalla de selección permite también ir a las opciones del juego. Para hacer eso sólo necesitas colocar el cursor sobre OPCIONES y pulsar. Así llegas a la pantalla siguiente :



Aquí puedes ajustar como quieres el volumen de la música y el de los sonidos colocando el cursor sobre la línea adecuada, luego yendo a la izquierda para bajar, o a la derecha para subir el volumen.

ANTERIOR permite de volver a la selección del juego. Nota que tus parámetros serán grabados cuando elijas ANTERIOR.

RECORDS

La pantalla de selección permite por fin de acceder a los récords acumulados durante tus diferentes juegos. Podrás verlos colocando el cursor sobre RECORDS y pulsando Enter. Llegas a la pantalla siguiente :



Así puedes ver tu mejor tiempo, al igual que los rangos especiales que habrás obtenido durante tus diferentes juegos. Estos rangos serán marcados con una Trifuerza dorada. Para saber como obtener estos rangos, basta con mover el cursor sobre el rango y pulsa Enter.

ANTERIOR permite de volver a la selección del juego. Si eliges BORRAR reinicializarás todos tus récords.

LOS MANDOS

En los menús:

Mover el cursor : flechas de dirección

Validar : Enter

Dejar el juego : Esc

Durante el juego :

Mover Link : flechas de dirección

Correr : Mayus mantenido o Capslock.

Utilizar la espada : Z o W (si tienes una espada)

Técnica especial : mantener pulsado Z (o W) para cargar, soltar al final del señal sonoro para utilizar el tornado de espada.

Mirar alrededor: Ctrl mantenido + flechas de dirección

Utilizar el objeto seleccionado : X (cuando este objeto es utilizable)

Utilizar los guantes sin equiparlos : C

Mostrar el mapa : P (fuera o dentro de un templo)

Mostrar los monstruos vencidos : M (después de desbloquearlo)

Abrir un arca/Leer/Hablar : Espacio

Seleccionar/Validar/Pasar : Enter

Entrar/Salir del menú de selección de objeto : Enter

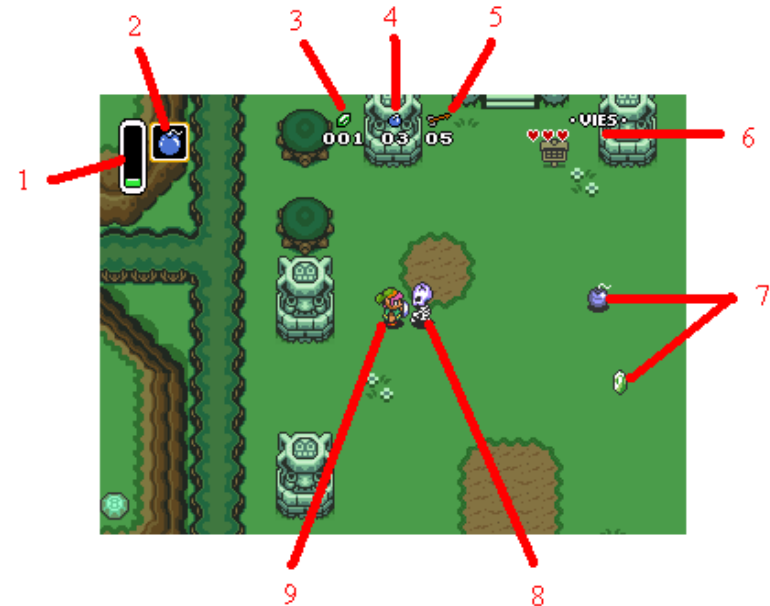
Dejar/Grabar : Esc

A todo rato :

Reducir/Agrandar : Ctrl + Entrer

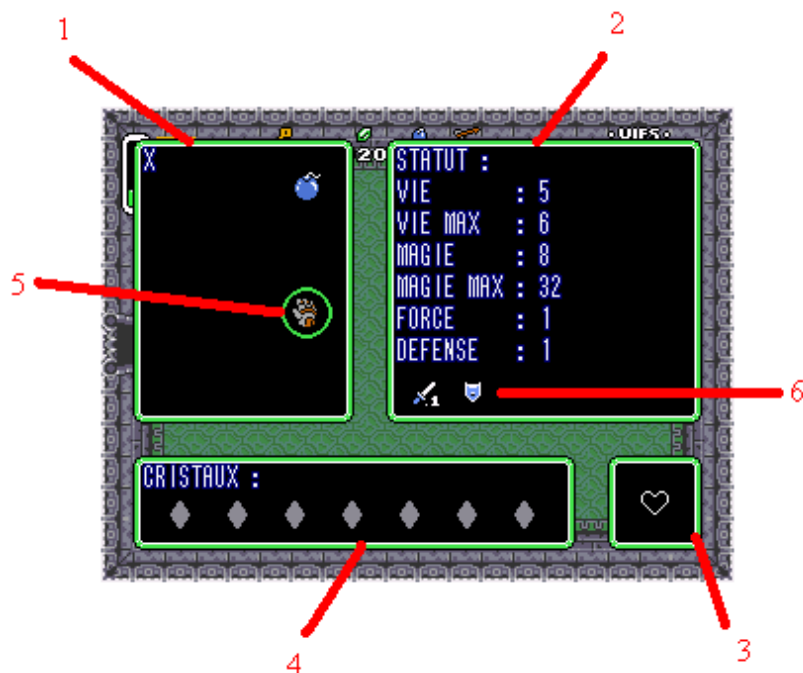
Dejar el juego : Alt + F4

PANTALLA DE JUEGO



- 1 : Reserva de magia
- 2 : Objeto seleccionado
- 3 : Rupias ganadas
- 4 : Bombas ganadas
- 5 : Flechas ganadas
- 6 : Vida restante
- 7 : Objetos que se pueden recoger
- 8 : Enemigo
- 9 : Link

SELECCIONAR LOS OBJETOS

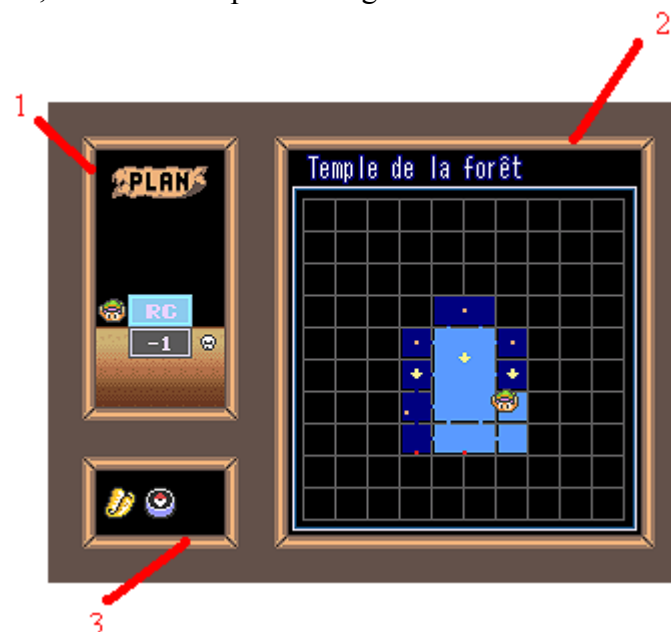


- 1 : Marco de los objetos seleccionables
- 2 : Marco del estatuto de Link
- 3 : Marco de los cuartos de corazón encontrados
- 4 : Marco de los cristales encontrados
- 5 : Objeto seleccionado
- 6 : Objetos útiles encontrados

PD : Es imposible cambiar un objeto seleccionado durante su utilización

MAPA DE LOS TEMPLOS

Cuando Link lleva en un templo, siempre puedes acceder a la mapa usando P, pero en vez de ver la mapa de Hyrule, encuentras la pantalla siguiente :



- 1 : Marco de selección del piso
- 2 : Marco del plano del piso
- 3 : Objetos encontrados propios del templo

PD : El plano del piso sólo aparecería si tienes el mapa del templo. El jefe y las arcas aparecerán sólo si tienes también la brújula del templo. Las piezas en azul oscuro son las que todavía no has explorado.

ALGUNOS OBJETOS...



Rupias verdes : aumenta las rupias encontradas de 1.



Rupias azules : aumenta las rupias encontradas de 5.



Rupias rojas : aumenta las rupias encontradas de 20.



Corazón : rellena 1 corazón de energía perdida.



Jarritas : rellena un poco de magia.



Escudo : aumenta la defensa de Link de 1.



Guantes : permiten a Link de levantar objetos et lanzarlos pulsando C o X si les has equipados.



Llave pequeña : permite de abrir una puerta cerrada (una sola por llave) en el templo donde fue encontrada.



Llave del jefe : permite de abrir la puerta del jefe del templo donde fue encontrada.



Mapa del Templo : permite de ver la carta del templo donde fue encontrada.



Brújula : localiza arcas y jefe del templo sobre la mapa.

JUEGO ACABADO

El juego se acaba en los casos siguientes :

- Si tu energía acaba en zero. (Pulsa Enter para seguir en la entrada de la zona.)
- Si pulsas Esc luego eliges acabar el juego.
- Si llegas a los créditos al final del juego.
- Si hay un corte de luz.

CREDITOS

Este juego fue realizado por Vincent Jouillat en C++ con las librerías SDL, SDL_image, SDL_gfx y FMOD.

Las ilustraciones (pantalla de título et genérico de introducción) fueron elaboradas por Raiden.

La traducción fue hecha por LobaLùz.

Los grafismos provienen de The Legend of Zelda : A Link to the past.

Las músicas y los sonidos provienen de diferentes Zelda, y una música proviene de Star Ocean II.