

SUMARIO



Historia	3
Empezar el juego	4
Opciones	6
Récords	7
Los mandos	8
Oni-Link	9
Pantalla de juego	10
Seleccionar los objetos	11
Mapa de los templos	12
Algunos objetos...	13
Juego Acabado / Créditos	14

INSTRUCCIONES DE USO

HISTORIA

Después de los acontecimientos de *Return of the Hylian*, Link tendría que haber vivido una vida tranquila, lejos de los tormentos de sus combates pasados.

Pero su destino lo decidió de otro modo. Justo después de las batallas para salvar Hyrule, el que había derrotado a Ganon se vio afectado por una extraña maldición...

Siguiendo el curso de su ira, Link se transformaba en una criatura de las tinieblas, un nuevo ser dotado de una fuerza extraordinaria nombrado Oni Link.

Cuando Link perdía el control, su alter ego asolaba todo lo que podía encontrar, incluso los pueblos del reino.

Cuando vieron que ningún antídoto podía curar su héroe, el pueblo de Hyrule se vio obligado a tomar una decisión dura, pero necesaria: desterraron a Link de Hyrule.

Desesperado, Link le pidió consejo a la princesa, buscando una nueva esperanza.

Finalmente, Zelda le habló de un portal que llevaba a un mundo secreto...

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 :



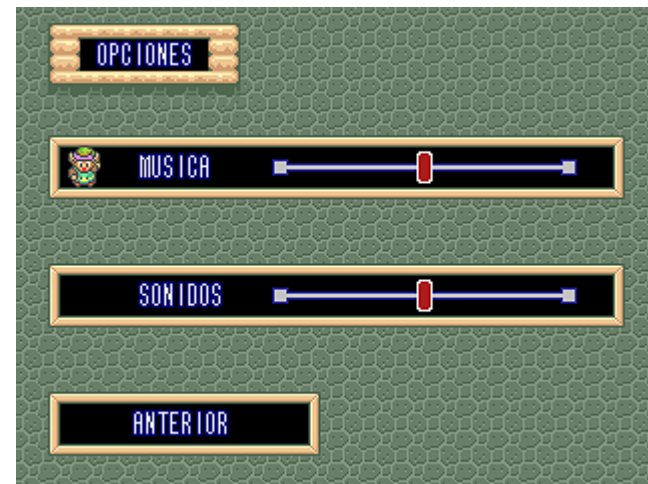
Selecciona DESCARGAR para proseguir el juego, BORRAR si quieres suprimirlo o ANULAR para volver a la selección anterior.

Nota que si descargas un juego grabado, el lugar donde sigues con el juego será la entrada de la zona donde estabas. (Casa, calabozo, pueblo, etc.)

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 un Graal dorado. Para saber como obtener estos rangos, basta con mover el cursor sobre el rango y pulsa Enter.

Las Trifuerzas representan los rangos que habrías obtenido (o no) en Return of the Hylian.

ANTERIOR permite de volver a la selección del juego. Si eliges BORRAR reinicializarás todos tus récords en Oni-Link Begins.

LOS MANDOS

En los menús:

Mover el cursor: flechas de dirección

Validar: Enter

Dejar el juego: Esc

Durante el juego:

Ver la ayuda: F1

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: C

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

Mostrar los monstruos vencidos: M (después de desbloquearlo)

Teleportación: T (en un calabozo como Oni Link)

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

ONI LINK



Durante el juego, Link será susceptible de transformarse en Oni Link. Esta transformación ocurre cuando su nivel de ira (en azul) llega a su máximo.

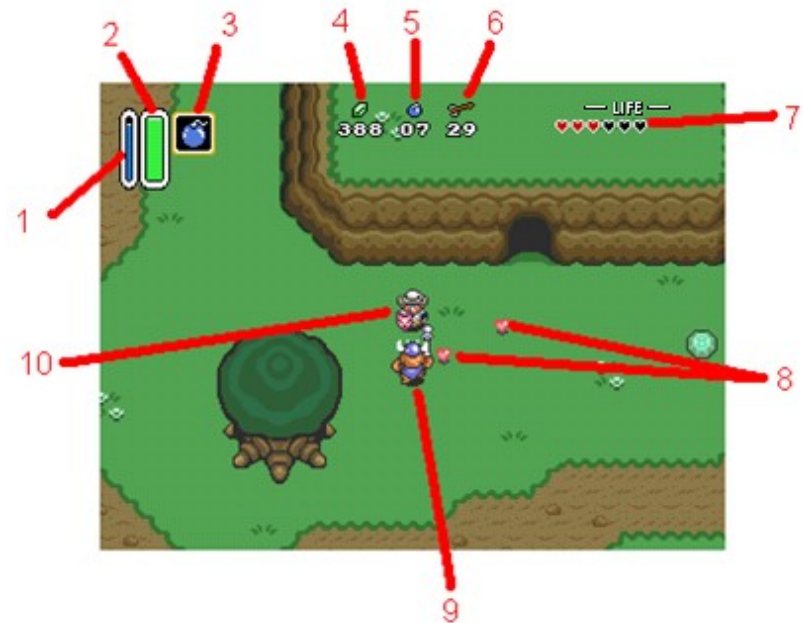
El nivel de ira aumenta cuando Link esta alcanzado por un enemigo, una trampa o algo. Cuando encuentras un Graal, el nivel vuelve a cero y su capacidad aumenta de 5 puntos.

Cuando Link esta transformado, su nivel de ira no aumenta mas, pero disminuye por cada enemigo vencido por Oni Link. Cuando esta vacío, Link recupera su forma inicial.

Por supuesto, Link y Oni-Link tienen diferentes características. Oni-Link tiene un punto más que Link en fuerza, y uno menos en defensa. La espada de Oni-Link también es mas larga que la primera espada de Link.

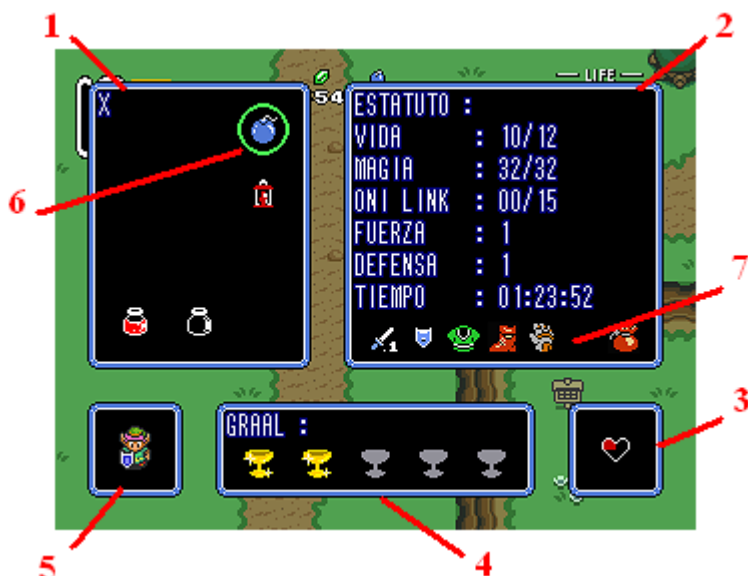
Transformado en Oni-Link, los objetos que se usen pulsando X no se pueden utilizar. Sin embargo, Oni-Link tiene un poder útil; se puede tele-transportar a la entrada de un calabozo pulsando T.

PANTALLA DE JUEGO



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

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 graals encontrados
- 5: Apariencia de Link
- 6: Objeto seleccionado
- 7: Objetos útiles encontrados

PD: Es imposible cambiar un objeto seleccionado durante su utilización o cuando Link esta transformado.

MAPA DE LOS TEMPLOS

Cuando Link lleva en un templo, siempre puedes acceder al mapa pulsando P, pero en vez de ver el mapa de Termina, 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.

CREDITS

Oni Link Begins is a game realized by Vincent Jouillat, based on an original story by Lobaluz. Harvestland and Solène Jouillat helped with the graphics; Raiden was the illustrator of the game (screen title and opening).

The translation from French was made by Lobaluz.

The game was created in C++ with libraries SDL, SDL_image, SDL_gfx and FMOD.

Graphics come from *the Legend of Zelda A Link to the past*, from *Secret of Mana* and from *Secret of Evermore*, with the exception of some new motifs and characters.

Music and sound come from different games as *Zelda*, *Star Ocean II*, *Final Fantasy 6*, *Perfect Dark*, *Metroid*, and others.