

Zelda II - The Adventure of Link

1 Comandi

2 Come iniziare

3 Il gioco

4 Schermi di gioco

5 Oggetti

6 Magia

7 Salvataggio

Comandi di base

Muovi/Scegli voci nei menu	+
Salta/Usa il martello	A
Attacca con la spada/Raccogli uno strumento/Suona il flauto/Parla/Interagisci	B
Mostra lo schermo secondario/ Metti in pausa/Riprendi la partita	START
Usa la magia	SELECT

Comandi speciali per lo schermo di combattimento

Link può usare l'affondo verso l'alto e l'affondo verso il basso dopo averli appresi da un maestro spadaccino.

Affondo verso l'alto	Premi + mentre salti per eseguire un affondo verso l'alto.
Affondo verso il basso/ Abbassare lo scudo	Premi + mentre salti per eseguire un affondo verso il basso. Premi invece + senza compiere altre azioni per abbassare lo scudo.

Premi START sullo schermo del titolo per accedere allo schermo di selezione file, poi registra il tuo nome per iniziare una nuova partita. Premi SELECT per selezionare REGISTER YOUR NAME (Inserisci nome) e START per confermare. Usa \oplus per selezionare i caratteri e premi A per inserirli. Quando hai finito, premi SELECT per selezionare END (Fine) e poi START per tornare allo schermo di selezione file. Infine, seleziona il file da utilizzare e premi START per iniziare a giocare.

● Cancellazione dati

Seleziona ELIMINATION MODE (Cancella) per cancellare i dati salvati. **Una volta eliminati, i dati non possono essere recuperati, perciò fai attenzione!**



Schermo di
selezione file



Schermo di
inserimento nome

Guida Link attraverso Hyrule, sconfiggi i guardiani dei sei palazzi e inserisci i cristalli nelle statue che troverai al loro interno. Quando avrai completato la tua missione, dovrai recarti alla Valle della Morte (Valley of Death) per sconfiggere l'ultimo guardiano e recuperare la Triforza del Coraggio (Courage Triforce).

● Regole di base

Ogni volta che un nemico o un suo attacco ti colpisce, subisci danni e perdi punti vita. Se questi dovessero finire, perderai una vita. La partita termina non appena esaurisci tutte le vite a disposizione; se sceglierai di ricominciare, il punto di partenza sarà il Castello del Nord (North Castle).



● I livelli

Ogni volta che sconfiggi un nemico, guadagni punti esperienza. Dopo aver accumulato un certo numero di punti, puoi far avanzare di un livello una delle tue caratteristiche, ovvero attacco, magia e vita. Quando la partita ha termine, i punti esperienza tornano a zero.



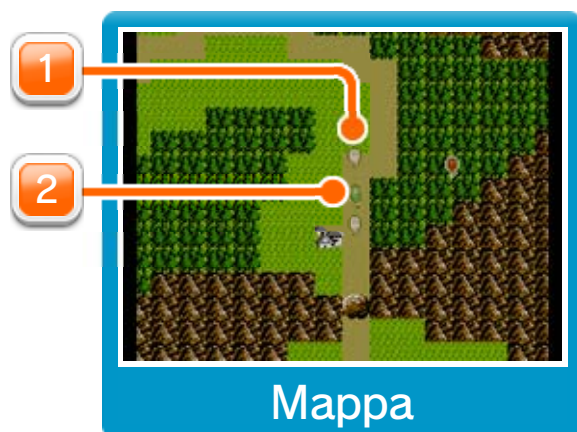
Abilità di Link

Qui sotto trovi elencati gli effetti dell'aumento del livello delle abilità di Link.

ATTACK (Attacco)	Aumenta questa abilità per infliggere maggiori danni ai nemici.
MAGIC (Magia)	Aumenta questa abilità per diminuire i punti magia necessari per lanciare un incantesimo.
LIFE (Vita)	Aumenta questa abilità per diminuire il danno subito da Link.

4 Schermi di gioco

Muoviti sulla mappa ed entra in città, templi e caverne per progredire nella tua avventura. Quando accedi a una località o entri in contatto con dei nemici, passerai allo schermo di combattimento. Premi START sullo schermo di combattimento per accedere allo schermo secondario.



1 Nemico

2 Link



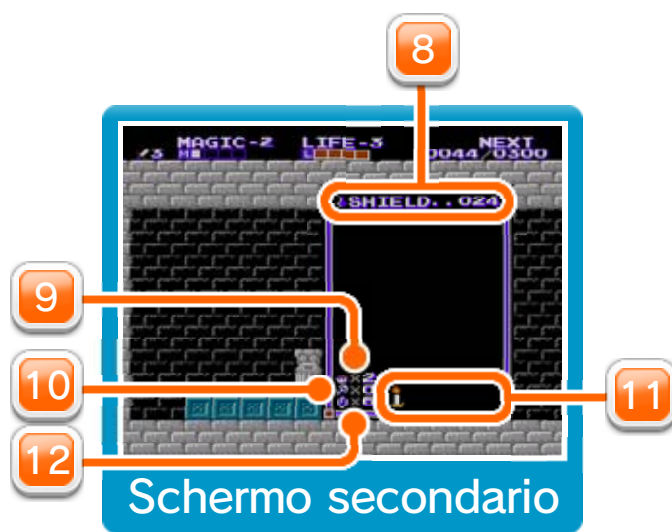
3 Livello magia/Punti magia rimanenti

4 Livello vita/Punti vita rimanenti

5 Livello attacco

6 Punti esperienza necessari per avanzare di livello

7 Punti esperienza guadagnati



8 Incantesimi memorizzati/Punti magia necessari

9 Vite rimanenti

10 Chiavi

11 Oggetti

12 Cristalli rimanenti



Portacuori

Ripristina completamente i punti vita di Link, e ne aumenta di uno il numero massimo.



Chiave

Apri determinate porte nei palazzi.



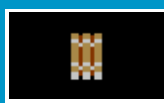
Candela

Illumina i luoghi oscuri.



Martello

Sbriciola i massi e abbatte gli alberi sulla mappa.



Zattera

Ti permette di attraversare il mare. Devi partire però da un molo.



Flauto

Suona la leggendaria melodia di Hyrule che risveglia poteri antichi.

Gli abitanti dei villaggi ti insegneranno degli incantesimi nel corso della tua avventura. Avrai bisogno dei punti magia per servirti dei tuoi poteri arcani. Nella tabella qui sotto trovi elencati alcuni degli incantesimi che puoi apprendere.

SHIELD (Scudo)	Un incantesimo protettivo che dimezza il danno subito.
JUMP (Salto)	Utile incantesimo che aumenta la capacità di salto di Link, permettendogli così di raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili.
LIFE (Vita)	Incantesimo che ripristina parte dei punti vita di Link.

Quando vuoi smettere di giocare, scegli SAVE (Salva) per salvare la tua partita nel file di gioco. Ogni volta che effettui un salvataggio, tutti gli oggetti speciali e i livelli raggiunti per ciascuna abilità saranno memorizzati. Tuttavia, i punti esperienza torneranno a zero.



- ◆ Quando sei nello schermo secondario, puoi premere **A** e **+** sul controller 2 per accedere allo schermo di salvataggio e salvare i tuoi dati.