



NINTENDO DS™

NTR-AZEP-NOE

THE LEGEND OF
ZELDA™
Phantom
Hourglass



SPIELANLEITUNG

(ENTHÄLT WICHTIGE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSHINWEISE)

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass du Nintendo-Qualität gekauft hast. Achte deshalb immer auf dieses Siegel, wenn du Spiele oder Zubehör kaufst, damit du sicher bist, dass alles einwandfrei zu deinem Nintendo-System passt.



Wir freuen uns, dass du dich für die THE LEGEND OF ZELDA™: PHANTOM HOURGLASS-Karte für dein Nintendo DS™-System entschieden hast.

WICHTIG: Bitte lies die in dieser Spielanleitung enthaltenen Gesundheits- und Sicherheitshinweise genau durch, bevor du das Nintendo DS-System, eine Nintendo DS-Karte, ein Spielmodul oder sonstiges Zubehör verwendest. Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Wichtige Gewährleistungs- und Service-Informationen findest du in dem Faltblatt für Altersbeschränkungen, Software-Gewährleistungen und Kontaktinformationen. Hebe diese Dokumente zum Nachschlagen gut auf.

Diese Nintendo DS-Karte funktioniert ausschließlich mit den Nintendo DS-Systemen.

WICHTIG: Die Verwendung von illegalen Peripheriegeräten in Zusammenhang mit deinem Nintendo DS-System kann zum Funktionsausfall bei diesem Spiel führen.



DRAHTLOSES EINZELKARTE-SPIEL

DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT DRAHTLOSE MEHRSPIELERPARTIEN, DIE VON EINER EINZIGEN DS-KARTE HERUNTERGELADEN WERDEN.



DRAHTLOSES MULTI-KARTEN-SPIEL

DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT DRAHTLOSE MEHRSPIELERPARTIEN, BEI DENEN JEDES NINTENDO DS-SYSTEM EINE EIGENE DS-KARTE ENTHALTEN MUSS.



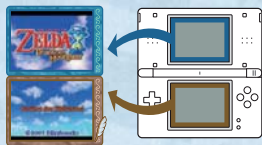
NINTENDO Wi-Fi CONNECTION

DIESES SPIEL IST FÜR DIE NINTENDO Wi-Fi CONNECTION AUSGELEGT.



Inhalt

Geschichte	5
Steuerung	8
Spielbeginn	9
Bildschirmaufbau	12
Aktionen	16
Items	20
Mit dem Boot fahren	25
Duellmodus	28
Drahtlose DS-Datenübertragung (Einzelkarte-Spiel)	37
Drahtlose DS-Datenübertragung (Multi-Karten-Spiel)	38



Bei den Bildschirmabbildungen in dieser Anleitung ist der obere Bildschirm **blau** eingerahmt und der Touchscreen **braun** eingerahmt.



Geschichte

Am blauen, endlosen Himmel fliegen weiße Vögel, ein Piratenschiff fährt vorwärts, mit gehisstem Segel. An Bord dieses Schiffes ist Tetra – Anführerin einer Piratenbande. Zusammen mit Link, einem Jungen in grünem Gewande.

Eines Tages erfuhr ein Bösewicht von Tetras wahrer Identität. Sie ist Prinzessin Zelda von Hyrule, eine königliche Majestät. Aber Link, dieser Held, ihn schreckte der Schurke nicht, er befreite Tetra und besiegte sogleich den Bösewicht.

Von diesem Tag an segelten sie gemeinsam, das Meer schreckte sie wenig, eine niemals endende Reise und immer auf der Suche, bis schließlich sie landeten im Reich vom Meereskönig, wo sie erfuhren von einem Geisterschiff, auf dem es schrecklich spuke.

Aus dem dicken Nebel erschien ein garstig Schiff, allerhand, aber als Tetra an Bord ging, es plötzlich verschwand. Link nahm die Verfolgung auf, sprang und fiel in die See, erwachte auf einer unbekanntem Insel, ohne Tetra, oje. Eine Fee namens Ciela stand Link zur Seite, ihre Suche nach dem Geisterschiff führte sie auf das Meer, das weite.

Ciela

Die Fee, die Link gefunden hat, als er bewusstlos war. Sie hat keine Erinnerungen an die Vergangenheit.



Link

Die Hauptfigur. Er macht sich auf eine Reise, das Geisterschiff zu finden, in der Hoffnung, Tetra zu befreien.



Linebeck

Ein Seemann. Er ist auf der Suche nach dem Geisterschiff und den Schätzen, die sich dort befinden sollen.

Tetra

Ein junges Mädchen mit starkem Willen, die Anführerin einer Bande Piraten ist. Sie ist Zelda, die Prinzessin des Königreichs Hyrule.



Siwan

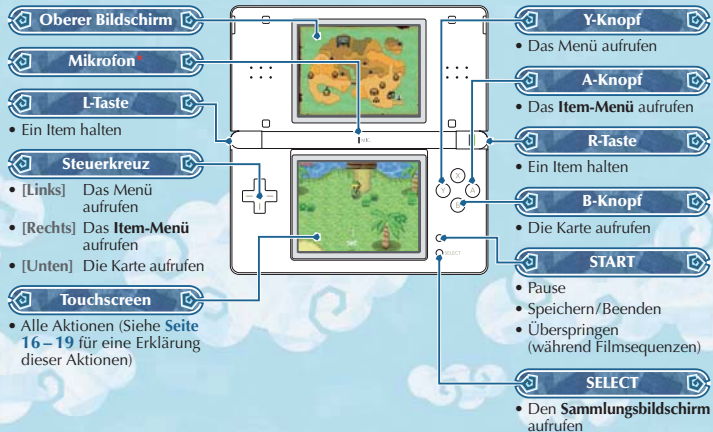
Ein mysteriöser alter Mann. Er hilft Link und seinen Freunden in diesem Abenteuer.





Steuerung

Das Spiel wird hauptsächlich mit dem Touchscreen und dem Mikrofon gespielt. Die Knöpfe werden zum Aufrufen der Menüs und in einigen Spielsituationen verwendet.



- * **Wenn du feststellst, dass das Spiel Probleme hat, auf deine Stimme zu reagieren, verändere deinen Abstand zum Mikrofon.**
- Wenn du das Gerät schließt, während du spielst, schaltet das Spiel auf **Standby**, und der Stromverbrauch verringert sich. Der **Standby-Modus** wird beendet, wenn du das Gerät wieder öffnest.
 - Wenn du das Spiel auf einem Nintendo DS™ System (NTR-001) spielst, und nicht auf einem Nintendo DS Lite™ System (USG-001), konsultiere bitte die Bedienungsanleitung des Nintendo DS-Systems.



Spielbeginn

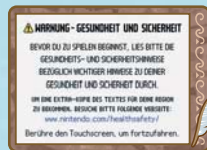
Dieser Abschnitt erklärt, wie man das Spiel beginnt. Folge den Anweisungen unten, um dein Abenteuer zu beginnen.

Vergewissere dich, dass dein Nintendo DS-System ausgeschaltet ist und stecke die THE LEGEND OF ZELDA™: PHANTOM HOURGLASS-Karte in den Kartenschlitz, bis du es klicken hörst.

Wenn du das System einschaltest, siehst du den **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm**. Nachdem du diesen gelesen hast, berühre den Bildschirm, um fortzufahren.

Berühre die THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS Schaltfläche auf dem **Nintendo DS-Menübildschirm** und der **Titelbildschirm** erscheint.

Berühre den **Touchscreen** und konsultiere **Seite 10** um zu erfahren, wie du eine Datei auswählst und dein Spiel speicherst.



Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung des Nintendo DS-Systems übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wurde für dein Nintendo DS-System bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist aber eine Sprache ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel englischer Bildschirmtext angezeigt. Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich mittels Spracheinstellung des Nintendo DS ändern. Bitte schlage in der Bedienungsanleitung des Nintendo DS-Systems nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.

Eine Datei auswählen

Wenn du ein neues Spiel beginnen willst, wähle die Datei mit der Aufschrift VON ANFANG AN. Wenn du ein vorher gespeichertes Spiel fortsetzen willst, berühre die Datei mit deinen gespeicherten Daten, um das **Dateimenü** zu öffnen. Du kannst bis zu zwei Dateien erstellen.

Du kannst deine Nintendo Wi-Fi-Einstellungen konfigurieren, indem du WI-FI-EINSTELLUNGEN auswählst (Seite 30).



Ein neues Spiel beginnen

Zuerst musst du einen Namen für deinen Helden (die Hauptfigur) aussuchen. Der Name, den du in deinem Nintendo DS-System registriert hast, wird vorgegeben. Wenn du den Namen ändern willst, gib einen neuen Namen ein und wenn du fertig bist, berühre O.K. Als Nächstes wählst du aus, in welcher Hand du den Touchpen hältst. Damit ist die Datei-Erstellung abgeschlossen. Du kehrt dann automatisch zum **Datei-Auswahl-Bildschirm** zurück.




Den Spielstand speichern

Dein Spielstand wird in der Datei gespeichert, die du auf dem **Datei-Auswahl-Bildschirm** ausgewählt hast. Du kannst das Spiel vom Menü aus speichern (Seite 12) oder vom **Pausenmenü**.

Nachdem du dein Spiel gespeichert und es beendest hast, kann es vorkommen, dass du das Spiel von einem anderen Ort aus startest (Rücksetzpunkt), als von dort, wo du tatsächlich gespeichert hast.

Datei-Menü

Du kannst aus den drei Aktionen auswählen, die unten aufgeführt sind. Berühre , um zum vorhergehenden Bildschirm zurückzukehren.

Sei vorsichtig! Beim Kopieren überschriebene oder gelöschte Daten können nicht wiederhergestellt werden!



KOPIEREN	Kopiere den Inhalt der ausgewählten Datei in die andere.
LÖSCHEN	Lösche den Inhalt der ausgewählten Datei.
START	Starte das Spiel von der in der ausgewählten Datei gespeicherten Stelle aus.

Wenn du gespeicherte Daten kopierst, werden die Multiplayer-Duelldaten von dieser Datei nicht mitkopiert. Und falls die Datei, in die du die Daten kopierst, bereits Duelldaten enthält, werden diese beibehalten.

Einen Spielmodus auswählen

Du kannst wählen zwischen ABENTEUER (Seite 12 – 27) oder DUELLMODUS (Seite 28 – 39).

Wenn du OPTIONEN auswählst, kannst du verschiedene Spieleinstellungen konfigurieren.



Optionsmenü

TEXTGESCHWINDIGKEIT	Wähle zwischen drei verschiedenen Anzeige-Geschwindigkeiten.
SOUND-EINSTELLUNGEN	Wähle zwischen vier verschiedenen Arten der Sound-Ausgabe.
HAND-EINSTELLUNGEN	Wähle zwischen linkshändig oder rechtshändig.
MIKROFON-TEST	Überprüfe, ob das Mikrofon korrekt auf deine Stimme reagiert. Wenn du feststellst, dass das Spiel Probleme hat, auf deine Stimme zu reagieren, verändere den Abstand zum Mikrofon oder blase sachte hinein.



Bildschirmaufbau

Wenn du MENÜ oder ITEMS auf dem **Hauptbildschirm** berührst, erscheint eine Leiste. Von hier aus kannst du die verschiedenen Untermenüs aufrufen oder Items verwenden, die du gesammelt hast.

Die Abbildungen hier sind unter **rechtshändigen Einstellungen aufgenommen worden. Wenn du das Spiel auf linkshändig stellst, werden Teile der Darstellung umgekehrt.**

Hauptbildschirm

Lebensanzeige

Die Lebensanzeige nimmt ab, wenn du von einem Monster getroffen wirst, ins Wasser fällst oder durch eine andere Aktion Schaden nimmst.

MENÜ



SPEICHERN	Speichert deinen Spielstand.
SAMMLUNG	Zeigt den Sammlungsbildschirm (Seite 15) .
SEEKARTE	Zeigt die Seekarte (Seite 14).
KARTE	Zeigt die Karte auf dem unteren Bildschirm.

Wenn die Menü-Leiste angezeigt wird, wird die Anzahl der Rubine (dein Geld), die du gegenwärtig besitzt, unter der Lebensanzeige dargestellt.



Karte

Zeigt eine Karte der Umgebung und deine gegenwärtige Position. Wenn du KARTE im Menü berührst, wird die Karte auf dem unteren Bildschirm dargestellt und du kannst Notizen darauf schreiben oder andere Stockwerke betrachten, wenn du in einem Tempel bist.

NOTIZ/RADIERER

Du kannst Notizen auf die Karte schreiben und ausradieren. Berühre einfach die Symbole, um zwischen Notiz und Radierer hin- und herzuschalten.



Kartensymbole

In diesem Abschnitt werden einige der Symbole erklärt, die du auf der Karte finden wirst.

Beispiel-Symbole

	Gegenwärtige Position		Häuser
	Veränderung		Hafen
	Phantom (Seite 24)		Schlüssel
	Schutzzone (Seite 24)		Stufen

Das Stockwerk wechseln

In einem Tempel kannst du zwischen den Karten der Stockwerke wechseln, die du bereits besucht hast.

Ausgerüstete Items

Berühre das Item-Symbol, um Items zu halten oder sie wegzulegen.

ITEMS

Heilende Items

Berühre sie, um sie sofort zu verwenden. Sie verschwinden nach Gebrauch.



Ausrüstbare Items

Dieses sind Items, die du ausrüstest, um sie zu verwenden, wie z. B. der Bumerang oder Bomben. Berühre sie, um sie auszurüsten.

Seekarten-Bildschirm

Berühre SEEKARTE im Menü, um die Seekarte auf dem unteren Bildschirm zu zeigen.

Vervollständigte Seekarte

Wenn du einen Teil des Ozeans berührst, wird eine vergrößerte Ansicht dieser Seekarte angezeigt. Wenn du eine Insel berührst, die du bereits besucht hast, siehst du eine Karte dieser Insel (Seite 13).

NOTIZ/RADIERER

Du kannst Notizen auf die Seekarte schreiben und ausradieren. Berühre einfach die Symbole, um zwischen Notiz und Radierer hin- und herzuschalten.

Die gesamte Seekarte



Unvollständige Seekarte

Du kannst diesen Bereich sehen, sobald du den entsprechenden Teil der Seekarte gefunden hast.

Seekarten-Symbole

Dieser Abschnitt erklärt einige der Symbole, die auf der Seekarte zu sehen sind.

	Gegenwärtige Position (während der Fahrt)
	Hafen
	Terris Boot (Seite 27)

Vergrößerte Seekarte



Game Over

Wenn deine Lebensanzeige (Seite 12, 25) auf null sinkt, ist das Spiel vorbei. Ein Menü mit zwei Auswahlmöglichkeiten erscheint. Wähle FORTSETZEN, um es noch mal von der Stelle aus zu versuchen, bei der du aufgehört hast, oder SPEICHERN UND BEENDEN, um das Spiel zu beenden und zum **Titelbildschirm** zurückzukehren.

Wenn du SPEICHERN UND BEENDEN auswählst und dann bei der Frage: SPEICHERN? NEIN auswählst, wirst du das Spiel an der Stelle fortsetzen, an der du das letzte Mal gespeichert hast, wenn du das Spiel erneut startest.

Sammlungsbildschirm

Wenn du SAMMLUNG im Menü berührst, erscheint der **Sammlungsbildschirm**. Von hier aus kannst du Schwerter, deinen Schild und alle einzigartigen Items betrachten, die du auf deinem Abenteuer gefunden hast. Du kannst ebenfalls alle Schätze sehen, die du gesammelt hast, sowie die Teile für dein Schiff, die du besitzt. Wenn du weiter im Spiel fortgeschritten bist, wirst du lernen, wie man im Ozean angelt. Du kannst dann deine Angelrekorde ebenfalls auf diesem Bildschirm sehen.

FANGBUCH



Item-Bildschirm



Schätze/Schiffteile-Bildschirm



Bildschirm wechseln

Schiffteile

Wenn du neue Teile erhältst, kannst du sie in der Schiffsverfärbung montieren lassen (Seite 27).

SCHÄTZE/SCHIFFTEILE

Schaltet zwischen dem Schätze- und dem Schiffteile-Bildschirm um.



Aktionen

Alle Aktionen von Link können durch Berühren des Touchscreens oder Ziehen des Touchpens ausgeführt werden. Vom Rennen bis zum Schwertkampf, alle Aktionen Links liegen in deinen Händen.

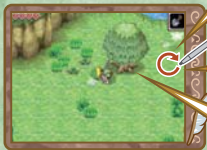
Grundlegende Aktionen

Gehen / Rennen / Springen / Purzelbaum

Link bewegt sich in die Richtung, die du berührst. Wenn du den Bildschirm in der Nähe von Link berührst, läuft er. Wenn du den Bildschirm in der Ferne berührst, rennt er.



Wenn du auf einen schmalen Graben zurennst, wird Link automatisch springen.



Wenn du wiederholt Kreise am **Rand des Bildschirms** zeichnest, macht Link einen Purzelbaum in diese Richtung.

Sei vorsichtig! Zu viele Purzelbäume lassen Link schwindelig werden.

Übe das schnelle Zeichnen von Kreisen, während du rennst.

Was würde wohl passieren, wenn du einen Purzelbaum in diesen Baum machst?!



Reden / Untersuchen

Berühre eine Person, um mit ihr zu reden. Berühre Schilder und andere Objekte, um sie zu untersuchen. Berühre alles, was verdächtig aussieht!



Wenn du ein DS-Symbol in einem Nachrichtentext siehst, schau auf jeden Fall auf dem oberen Bildschirm nach.

Aufheben → Werfen

Du kannst Steine, Krüge, Fässer und andere Objekte aufheben, indem du sie berührst. Um sie zu werfen, berühre einfach die Stelle, auf die du sie werfen willst. Wenn du einen Gegenstand wirfst, wird er zerbrechen und manchmal ist ein Item darin!



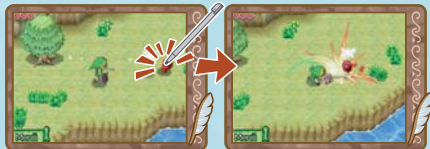
Wähle die Richtung, in die du werfen willst!

Dein Schwert schwingen

Im Laufe des Spiels erhältst du ein Schwert. Indem du dein Schwert schwingst, kannst du Monster angreifen, hohes Gras abschneiden, Krüge zerbrechen und verschiedene Mechanismen auslösen.

Anvisier-Hieb

Indem du einen Gegner direkt berührst, wendest du dich ihm automatisch zu und greifst ihn mit deinem Schwert an.



Wisch-Hieb

Du kannst dein Schwert in jede beliebige Richtung schwingen, indem du mit deinem Touchpen schnell über den Touchscreen in die jeweilige Richtung ziehst, in die du schneiden willst.

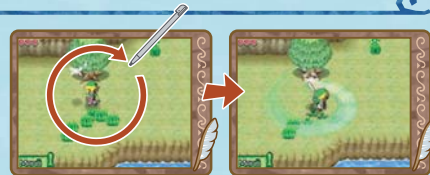


Ziehe den Touchpen senkrecht zu Links Blickrichtung, um sein Schwert zu schwingen.

Du kannst den Touchpen auch in Blickrichtung ziehen, um einen Stoß auszuführen.

Wirbelattacke

Bewege den Touchpen in einer Kreisbewegung um Link und er führt eine Wirbelattacke aus. Sei aber vorsichtig, denn zu viele Wirbelattacken lassen Link schwindelig werden!



Zeichne einen ziemlich großen Kreis.

Diese Attacke ist perfekt, wenn du von Gegnern umzingelt bist, oder wenn eine Menge Gras um dich herum wächst.

Greifen → Schieben / Ziehen

Berühre Blöcke oder Hebel, um sie zu greifen. Dann berühre die Pfeile, um das Objekt in diese Richtung zu bewegen. Einige Blöcke können nicht bewegt werden.



Berühre zuerst einfach den Block oder Hebel...

Dann berühre den Pfeil in der Richtung, in die du das Objekt bewegen willst.

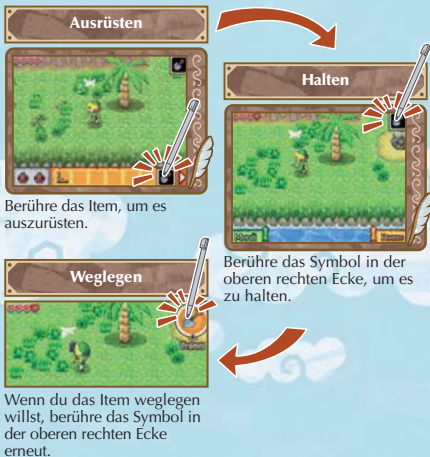


Items

Es gibt zwei Arten von Items: die, mit denen du dich ausrüstest, um sie zu verwenden, und die, die du jederzeit verwenden kannst. Verwende ausrüstbare Items auf verschiedene Arten und Weisen, in unterschiedlichen Situationen.

Benutze ausrüstbare Items

Wenn du zum ersten Mal ein ausrüstbares Item erhältst, erscheint ein Symbol in der oberen rechten Ecke des Bildschirms. Um ein Item zu verwenden, berühre das Symbol, um es zu halten und dann kannst du es verwenden. Du kannst Items auswechseln, indem du ITEMS (Seite 13) auf dem **Hauptbildschirm** berührst. Darüber hinaus kannst du unterschiedliche Dinge anstellen, je nachdem, welches Item du hältst.



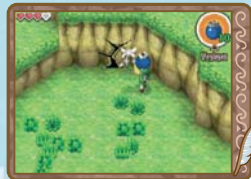
Bumerang

Indem du den Bumerang wirfst, kannst du Monster angreifen, Krüge zerbrechen und verschiedene Mechanismen auslösen. Zeichne den Pfad, entlang dem du ihn werfen willst. Wenn er keine Hindernisse auf dem Weg trifft, wird der Bumerang genau so fliegen, wie du ihn dirigiert hast.



Bomben

Wenn du eine Bombe einsetzt, wird sie nach einer Weile explodieren. Die Explosion fügt Gegnern Schaden zu und zerstört rissige Wände und andere Objekte. Du kannst eine Bombe werfen genauso wie du einen Stein oder einen Krug werfen würdest (Seite 17). Aber sei vorsichtig. Die Explosion kann auch dir Schaden zufügen, wenn du ihr zu nahe kommst.



Phantomsanduhr

Die Phantomsanduhr ist ein mysteriöses Item, das du während deines Abenteuers erhalten wirst. Was es bewirkt... nun, das musst du selbst herausfinden!



Auffüllende Items

Wenn du Gegner besiegst oder Gras schneidest, findest du manchmal Items, wie z. B. Herzen oder Rubine. Diese Items wirken sofort, wenn du sie aufhebst. Während deines Abenteuers wirst du sie an verschiedenen Orten versteckt finden. Probier viele Dinge aus, du wirst überrascht sein, was du findest.



Herz

Füllt ein Herz auf deiner Lebensanzeige (Seite 12) auf.



Rubin

Erhöht die Zahl der Rubine (Geld), die du momentan besitzt. Je nach Farbe und Größe des Rubins variiert die Menge, um die sich deine Rubine erhöhen.



Herzcontainer finden

Wenn du einen Herzcontainer findest, erweitert sich deine Lebensanzeige um ein Herz und wird außerdem komplett aufgefüllt.



Tausche Items mit anderen Spielern!

Wenn du mit einer Person namens Taresan sprichst, die du irgendwo auf dieser Welt findest, kannst du Schiffteile und Schätze (Seite 15) in einer magischen Schachtel verstauen. Wenn das passiert, kannst du über die Drahtlose DS-Datenübertragung Items mit anderen Spielern tauschen.



- 1 Lege die Schiffteile und/oder Schätze, die du tauschen willst in die magischen Schachteln (bis zu 3 Items).
- 2 Tausche die Items mit einer der beiden folgenden Methoden.

- 🗡 Sprich noch mal mit Taresan und wähle **CONTACT MODE** (wird nur angezeigt, wenn du Items in den magischen Schachteln hast) auf dem **Spielmodus-Auswahl-Bildschirm** (Seite 11). Dies startet den **Contact Mode**.
- 🗡 Starte den **Duellmodus** über ein Multi-Karten-Spiel oder via Nintendo Wi-Fi Connection (Seite 28).

Wenn du den **Contact Mode** starten willst, ohne mit Taresan zu reden, vergiss nicht, das Spiel zu speichern, mit den Items, die du tauschen willst, in den magischen Schachteln.

Lies den Abschnitt „Drahtlose DS-Datenübertragung (Multi-Karten-Spiel)“ (Seite 38) und führe die notwendigen Schritte aus, bevor du den **Contact Mode** startest.

Im **Contact Mode** kannst du nach anderen Spielern suchen, sogar wenn dein Nintendo DS geschlossen ist. Bitte beachte, dass der Batterieverbrauch während des **Contact Mode** viel höher ist als während des normalen Spiels.

Schutzzonen und Phantome

In einem verfluchten Tempel werden Feinde namens Phantome auftauchen. Es gibt dort außerdem besondere Bereiche, die Schutzzonen genannt werden.



Phantome

Phantome sind Monster, die das Innere des Tempels bewachen. Deine Attacken richten nichts gegen sie aus, aber wenn sie Link angreifen, ist er geliefert. Du musst diesen Dungeon durchqueren, ohne von den Phantomen gesehen zu werden. Wenn ein Phantom dich entdeckt, kannst du dich verstecken, indem du in eine Schutzzone fliehst.



Schutzzonen

Das Innere einer Schutzzone ist noch nicht von dem Fluch befallen und daher können Phantome nicht hinein. Übrigens, wenn du einen roten Krug zerbrichst, erschaffst du dort eine kleine Schutzzone.



Roter Krug



Mit dem Boot fahren

Wenn du erst mal Boot fahren kannst, überquere den Ozean und besuche die verschiedenen Inseln, die über die ganze Welt verteilt sind. Wenn du weiter in deinem Abenteuer fortgeschritten bist, wirst du außerdem lernen zu angeln und Schätze vom Meeresgrund zu bergen!

Schiffahrt-Bildschirm

Während du fährst, kannst du die Seekarte (Seite 14) auf dem oberen Bildschirm und die Umgebung auf dem unteren Bildschirm betrachten.

Gegenwärtige Position

Der gelbe Bereich ist dein Sichtfeld.

Lebensanzeige des Schiffes

Sie nimmt ab, wenn du mit Felsen oder Feinden zusammenprallst. Du kannst sie in einem Hafen wieder auffüllen.

Sprung-Symbol

Berühre dieses Symbol, um zu springen.

MENÜ

Teile des Menüs sind auf See anders als an Land (Seite 12).

Außerhalb des Bootes

Berühre diesen Bereich, um die Kameraperspektive frei zu wählen.

Motor

Berühre VORWÄRTS, um vorwärts zu fahren und ANHALTEN, um anzuhalten.

ROUTE

Zeichne eine neue Seeroute (Seite 26).



Eine Seeroute zeichnen

Wenn du mit dem Boot reist, musst du zuerst eine Seeroute (die Route, entlang der du fahren wirst) auf die Seekarte zeichnen. Bewege das Feder-Symbol und zeichne die Route in einem Zug. Um entlang der Seeroute zu reisen, die du gezeichnet hast, berühre einfach LOS! Wenn dein Ziel eine Insel ist, wird ihr Name angezeigt.



Achte auf deine Umgebung, während du Boot fährst

Wenn du deine Seeroute gezeichnet hast, glaub nicht, dass die Arbeit damit schon getan wäre. Es ist gefährlich auf See! Wenn ein Felsen oder ein anderes Hindernis im Weg ist, musst du deine Route neu zeichnen und wenn ein Gegner auftaucht, musst du springen, um ihm auszuweichen, oder deine Kanone verwenden, um ihn zu besiegen. Sei auf dem offenen Meer immer wachsam!



Terris Boot

Terris Boot ist ein Laden, der den Ozean bereist. Terri verkauft Schiffeile und sogar ein paar seltene Items. Wenn du dort einkaufen willst, zeichne eine Seeroute mit dem Terris Boot-Symbol (👤) als Ziel.



Schiffswerft

In der Schiffswerft kannst du gesammelte Schiffeile montieren oder abtrennen. Wähle VERÄNDERN, um Teile zu montieren oder abzutrennen, oder wähle SCHIFF ANSEHEN um zu sehen, wie dein Schiff gegenwärtig aussieht.

Das Erscheinungsbild des Schiffes

Symbole der Arten von Teilen

Verändern



Schiff ansehen



Bug

Anker

Rumpf

Geländer

Brücke

Schlot

Rad

Kanone

Berühre den Bereich um das Schiff, um die Perspektive zu verändern und berühre die / -Symbole, um die Ansicht zu vergrößern oder zu verkleinern.



Duellmodus

Über die Drahtlose DS-Datenübertragung oder die Nintendo Wi-Fi Connection kannst du den DUELLMODUS spielen.

Duellmodus-Bildschirm

Wenn du ein Duell startest, musst du zuerst einen Duelltyp auswählen. Jedoch sind die Grundregeln dieselben, egal, welchen Typ du auswählst.

NAME
Der Name, den du im Duellmodus verwendest.

RANG
Repräsentiert dein Geschick im Duellmodus.

DUELLPUNKTE
Du erhältst diese für Siege im Duellmodus. Sie dienen dazu, den Rang des Spielers zu ermitteln.

Manieren-Symbol
Dieses Symbol repräsentiert die Manieren eines Spielers während des Duellmodus. Wenn ein Spieler wiederholt aus einem laufenden Spiel aussteigt, wird das Symbol sich mit der Zeit in ein grimmiges Gesicht verändern. Bewahre immer ein Lächeln! (Wenn du Duelle zu Ende spielst, wird das Symbol langsam wieder zu lächeln anfangen.)

SIEGE PROZENTUAL
Deine Duell-Statistik.

Duell-Menü

Duell-Menü

MULTI-KARTEN-SPIEL	Spiele mit zwei DS-Karten und zwei Nintendo DS-Systemen.
NINTENDO WFC	Spiele via Nintendo Wi-Fi Connection gegen Spieler aus aller Welt (Seite 30).
EINZELKARTE-SPIEL	Spiele mit einer DS-Karte und zwei Nintendo DS-Systemen (Seite 33). Resultate von Spielen, die in diesem Modus gespielt werden, werden nicht gespeichert.
SPIELANLEITUNG	Lerne, wie man den Duellmodus spielt.
FREUNDESLISTE	Registriere den Freundescode eines Freundes (Seite 32) und sieh dir deinen eigenen Freundescode an.
BESONDERE LEISTUNGEN	Betrachte deine besonderen Leistungen.
NAMEN ÄNDERN	Ändere den Namen, den du im Duellmodus verwenden willst. Auch wenn du deinen Namen hier veränderst, bleibt dein Name im Abenteuermodus der gleiche.

Das Spiel starten: Multi-Karten-Spiel

Zuerst müssen beide Nintendo DS-Systeme und DS-Karten bereit sein. Dann konsultiere den Abschnitt „Drahtlose DS-Datenübertragung (Multi-Karten-Spiel)“ ([Seite 38](#)) und folge den Anweisungen dort.

Beide Spieler, die an dem Duell teilnehmen, müssen MULTI-KARTEN-SPIEL im **Duell-Menü** berühren.

Wenn ein Duellpartner gefunden wurde, werden die Daten dieses Gegners auf dem oberen Bildschirm dargestellt. Wenn alles korrekt ist, sollten beide Spieler O.K. berühren, um fortzufahren. Sobald ein Duell-Level ausgewählt wurde, beginnt das Spiel (der Spieler, der den Level aussuchen darf, wird zufällig ausgewählt).



Lies weiter bei „Das Duell beginnt“ auf [Seite 34](#).

Das Spiel starten: Wi-Fi

In diesem Modus kannst du sowohl mit Freunden als auch mit Spielern aus aller Welt spielen. Sobald du deine Wi-Fi-Einstellungen konfiguriert hast, wähle NINTENDO WFC im **Duell-Menü**, um eine Verbindung zur Nintendo Wi-Fi Connection aufzubauen. Wähle die Bedingungen für deinen Gegner aus. Sobald du einen Gegner hast, wähle einen Level und das Duell beginnt.

Lies weiter bei „Das Duell beginnt“ auf **Seite 34**.

Deine Wi-Fi-Einstellungen konfigurieren

Die Wi-Fi-Einstellungen können konfiguriert werden, indem du WI-FI-EINSTELLUNGEN im **Datei-Auswahl-Bildschirm (Seite 10)** berührst. Für Informationen bezüglich Verbindungsmethoden der Nintendo Wi-Fi Connection oder andere problembezogene Informationen konsultiere bitte die beigefügte Bedienungsanleitung der Nintendo Wi-Fi Connection.

Wenn du keine funktionierende Verbindung oder Datenübertragung herstellen kannst, konsultiere die Rubrik „Problemlösungen“ in der Bedienungsanleitung der Nintendo Wi-Fi Connection.



Nintendo Wi-Fi Connection

Via Nintendo Wi-Fi Connection können mehrere THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS-Besitzer selbst über große Entfernungen mittels des Internets gegeneinander antreten.

- Um Nintendo DS-Spiele über das Internet zu spielen, musst du zunächst die Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) auf deinem Nintendo DS-System einrichten. Um nähere Informationen zur Nintendo WFC zu erhalten, lies bitte in der Bedienungsanleitung, die diesem Spiel beigelegt wurde, nach.
- Um das Setup der Nintendo WFC abzuschließen, benötigst du einen drahtlosen Internet-Zugang (z. B. einen drahtlosen Router) und eine aktive Breitband-Internetverbindung.
- Solltest du lediglich über einen PC mit verkabeltem Internet-Zugang verfügen, benötigst du den Nintendo Wi-Fi USB Connector (separat erhältlich). Nähere Informationen erhältst du in der Nintendo WFC-Bedienungsanleitung.
- Spielpartien, die über die Nintendo Wi-Fi Connection erfolgen, haben einen höheren Energieverbrauch als gewöhnliche Spielpartien. Verwende das Netzteil, wenn du einem unerwarteten Ausfall der Energieversorgung bei Nutzung der Nintendo Wi-Fi Connection vorbeugen möchtest.
- Du kannst Nintendo WFC-kompatible Spiele auch an ausgewählten Internet HotSpots spielen, ohne weitere Einstellungen vorzunehmen.
- Die Nutzungsbedingungen, welche für das Spiel über Nintendo Wi-Fi Connection gelten, sind in der Bedienungsanleitung der Nintendo Wi-Fi Connection nachzulesen oder im Internet unter www.nintendowifi.de abrufbar.

Um nähere Informationen zur Nintendo WFC, den Einstellungen im Nintendo DS oder eine Liste mit Internet HotSpots zu erhalten, besuche bitte www.nintendowifi.de.

Wähle die Duellpartner-Bedingungen

Es gibt fünf Arten von Bedingungen, aus denen du wählen kannst, wenn du einen Gegner suchst. Das Können deines Gegners misst sich an seinem Rang (Seite 28).

VS. EINEN FREUND	Kämpfe gegen jemanden aus deiner Freundesliste.
VS. EINEN RIVALEN (KONTINENT)	Kämpfe gegen jemanden mit einem ähnlichen Rang vom selben Kontinent.
VS. EINEN RIVALEN (WELTWEIT)	Kämpfe gegen jemanden mit einem ähnlichen Rang aus aller Welt.
VS. JMD. VOM SELBEN KONTINENT	Kämpfe gegen irgendjemanden vom selben Kontinent.
VS. JEMANDEN AUS ALLER WELT	Kämpfe gegen irgendjemanden aus aller Welt.

Wenn du mit der Nintendo Wi-Fi Connection verbunden bist, wird der Name deines Charakters von vielen Leuten gesehen. Verwende einen Namen, der keine spezifischen oder wichtigen Informationen über dich preisgibt. Bitte verwende keinen Namen, der andere Spieler beleidigen könnte.

Bitte beende keine Duelle vorzeitig, indem du das Nintendo DS-System ausschaltest, außer es lässt sich überhaupt nicht vermeiden.

Freundescodes

Ein Freundescode ist eine zufällige 12-stellige Zahl, die dir automatisch zugeteilt wird, wenn du dich das erste Mal mit der Nintendo Wi-Fi Connection verbindest. Freunde, die ihre Freundescodes gegenseitig in ihrer Freundesliste (Seite 29) registriert haben, können sich duellieren, indem sie die VS. EINEN FREUND-Bedingung im **Duellmodus** auswählen.

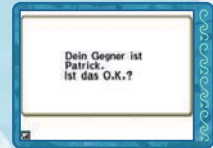


Das Spiel starten: Einzelkarte-Spiel

Zuerst müssen beide Nintendo DS-Systeme und eine DS-Karte bereit sein. Dann konsultiere den Abschnitt „Drahtlose DS-Datenübertragung (Einzelkarte-Spiel)“ (Seite 37) und befolge die Anweisungen dort, um zu beginnen.

- 1 Der Spieler mit dem Gastgebersystem (das System, in dem die DS-Karte eingesetzt ist) muss im Duell-Menü EINZELKARTE-SPIEL berühren. Das Gastsystem (das System ohne DS-Karte) wird dann die Spieledaten herunterladen.
- 2 Wenn der Name des Gegners auf dem Gastgebersystem erscheint, berühre O.K. Das Gastsystem erhält die Daten, die vom Gastgebersystem geschickt werden, und sobald der Spieler mit dem Gastgebersystem einen Level ausgewählt hat, beginnt das Spiel.

Lies weiter bei „Das Duell beginnt“ auf Seite 34.



Das Duell beginnt! (Spielanleitung)

Im Duellmodus streiten **Spieler 1 (Rot)** und **Spieler 2 (Blau)** um gelbe dreieckige Objekte, die so genannten „Force-Kristalle“ (Spieler 1 und 2 werden zufällig ausgewählt).

Jede Partei spielt ein Mal pro Runde als Link (Offensive) und als drei Phantome (Defensive). Nach drei Runden gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten das Duell.

Grundlegende Regeln

- ▶ Punkte werden erzielt, indem man Force-Kristalle in die eigene Basis trägt.

Die Basis von Spieler 1



Die Basis von Spieler 2



- ▶ Force-Kristalle gibt es in drei verschiedenen Größen: klein, mittel und groß. Je größer der Force-Kristall, desto schwerer ist er und desto länger dauert es, ihn zu tragen. Jedoch sind große Force-Kristalle mehr Punkte wert.

Force-Kristalle



- ▶ Offensive und Defensive wechseln die Seiten, wenn die Zeit auf Null sinkt oder Link von einem Phantom besiegt wurde.

- ▶ Kurz nachdem das Spiel beginnt, erscheinen hilfreiche Items. Es gibt verschiedene Sorten und **rote Items sind nur für Spieler 1**, während **blaue Items nur für Spieler 2** sind.



Wenn du über ein eigenes Item läufst, hebst du es auf. Wenn du jedoch über ein Item deines Gegners läufst, zerstörst du es.

Als Link spielen

Dein Ziel ist es, Force-Kristalle zurück zu deiner Basis zu tragen, während du den Angriffen der Phantome ausweichst.

- ▶ Die Position der Phantome wird auf deiner Karte nur dann dargestellt, wenn du einen Force-Kristall trägst.
- ▶ Du kannst Schutzzonen betreten. Während du in einer Schutzzone bist, können die Phantome dich nicht sehen und du verschwindest von der Karte der Phantome.
- ▶ Wenn ein Force-Kristall in eine Basis gelegt wird, nimmt er die Farbe der Basis an, und wenn er in eine Schutzzone gelegt wird, wird er wieder gelb.



Als die Phantome spielen

Dein Ziel ist es, Link zu erwischen, während du die Force-Kristalle davor bewahrst, von Link aufgehoben zu werden.

- ▶ Kontrolliere die Phantome, indem du Linien (Bewegungsrouten) auf der Karte zeichnest. Du kannst Linien neu zeichnen, sogar wenn die Phantome schon in Bewegung sind.
- ▶ Wenn du Link besiegst, wechseln Offensive und Defensive die Seiten (die Phantome greifen automatisch an, wenn sie nahe bei Link sind).
- ▶ Du kannst Schutzzonen weder betreten, noch Link sehen, wenn er sich in einer aufhält.



Kontrolliere Link mit dem unteren Bildschirm, während du die Karte auf dem oberen Bildschirm im Auge behältst. Kontrolliere die Phantome, indem du Pfade für sie auf die Karte zeichnest, die auf dem unteren Bildschirm dargestellt wird. Behalte gleichzeitig ihre tatsächlichen Bewegungen auf dem oberen Bildschirm im Auge. Du kannst umschalten, welches Phantom auf dem oberen Bildschirm gezeigt wird, indem du die L- oder R-Taste drückst. Die Basis und Items werden aufgeteilt nach Farbe, **Spieler 1 (Rot)** und **Spieler 2 (Blau)**.

Punkte Die Zahl der Punkte, die du gegenwärtig besitzt. **Wenn ein Force-Kristall, der einmal deine Farbe hatte, in eine andere Farbe eingefärbt wird, gehen die Punkte für diesen Force-Kristall verloren.**

Schutzzone

Force-Kristall

Basis (Rot/Blau)

Item (Rot/Blau)

RUNDE X/3 Zeigt, welche Runde (von 3) gerade gespielt wird.

Zeitlimit

Links Bildschirm

Bildschirm der Phantome

Drahtlose DS-Datenübertragung (Einzelkarte-Spiel)

So stellst du eine Drahtlose DS-Datenübertragung mit dem Nintendo DS her:

Erforderliche Bestandteile

Nintendo DS-System Eines pro Spieler
 THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS DS-Karte Eine

Erforderliche Schritte

Gastgeber-System

1. Vergewissere dich, dass alle Nintendo DS-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die DS-Karte korrekt in den Kartenschlitz.
2. Schalte das Nintendo DS-System ein. Wenn als **Start-up-Modus** deines Nintendo DS-Systems der **MANUELLE MODUS** aktiviert ist, erscheint der **DS-Menübildschirm**. Sollte der **AUTO-MODUS** aktiviert sein, wird der nächste Schritt übersprungen und du kannst mit Schritt 4 fortfahren.
3. Berühre die **THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS**-Schaltfläche.
4. Folge den Anweisungen auf Seite 33.

Gast-System

1. Schalte alle Nintendo DS-Systeme ein. Der **DS-Menübildschirm** wird eingeblendet. **HINWEIS:** Vergewissere dich, dass im **Start-up-Modus** **MANUELLER MODUS** eingestellt ist. Um nähere Informationen zur Einstellung des **Start-up-Modus** zu erhalten, lies bitte die Bedienungsanleitung deines Nintendo DS.
2. Berühre die Schaltfläche **DS-DOWNLOAD-SPIEL**. Der **Spieleauswahlbildschirm** wird eingeblendet.
3. Berühre die **THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS**-Schaltfläche.
4. Bestätige deine Wahl. Wähle **JA** aus, um die Spielinformationen vom Gastgeber herunterzuladen.
5. Folge den Anweisungen auf Seite 34.

Drahtlose DS-Datenübertragung (Multi-Karten-Spiel)

So stellst du eine Drahtlose DS-Datenübertragung mit dem Nintendo DS her:

Erforderliche Bestandteile


Nintendo DS-System Eines pro Spieler
THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS DS-Karte Eine pro Spieler

Erforderliche Schritte


1. Vergewissere dich, dass alle Nintendo DS-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die DS-Karten korrekt in die Kartenschlitze.
2. Schalte alle Nintendo DS-Systeme ein. Wenn als **Start-up-Modus** des Nintendo DS-Systems der **MANUELLE MODUS** aktiviert ist, erscheint der **DS-Menübildschirm**. Sollte der **AUTO-MODUS** aktiviert sein, wird der nächste Schritt übersprungen und du kannst mit Schritt 4 fortfahren.
3. Berühre die **THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS**-Schaltfläche.
4. Folge den Anweisungen auf Seite 29.

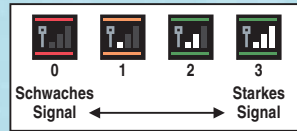
Hinweise zur Herstellung einer Drahtlosen DS-Datenübertragung

Beachte bitte folgende Hinweise, um den bestmöglichen Ablauf zu erzielen:

Das -Symbol zeigt die Drahtlose DS-Datenübertragung an. Es ist entweder im **DS-Menübildschirm** oder im **Spielbildschirm** sichtbar. Wenn das **DS Drahtlos-Symbol** eingeblendet ist, bedeutet dies, dass die Drahtlose DS-Datenübertragung aktiv ist. Der Einsatz drahtloser Kommunikationstechniken ist an einigen Orten, z. B. in Krankenhäusern und in Flugzeugen, nicht erlaubt. Lies bitte auch die Gesundheits- und Sicherheitshinweise bezüglich der Verwendung der Drahtlosen DS-Datenübertragung, die deinem Nintendo DS-System beiliegen.



Das -Symbol im Bildschirm zeigt die Stärke des Signals bei der Drahtlosen DS-Datenübertragung an. Es gibt 4 unterschiedliche Signalstärken. Bei einem stärkeren Signal funktioniert die Drahtlose DS-Datenübertragung reibungsloser.



Sobald eine Drahtlose DS-Datenübertragung stattfindet, wird dies durch schnelles Blinken der Betriebsanzeige angezeigt.

Für ein einwandfreies Ergebnis, beachte bitte folgende Hinweise:

- Zu Beginn der Drahtlosen DS-Datenübertragung halte einen Abstand von ca. 10 Metern oder weniger zwischen den Systemen, danach kann der Abstand verringert oder vergrößert werden. Die Signalstärke sollte bei mindestens 2 Einheiten liegen, um die besten Resultate zu erzielen.
- Die maximale Distanz zwischen den Nintendo DS-Systemen sollte 20 Meter nicht überschreiten.
- Die Systeme sollten, falls möglich, einander zugewandt sein.
- Vergewissere dich, dass die Verbindung nicht durch Personen, Wände, Möbelstücke oder andere große Gegenstände beeinträchtigt wird.
- Vermeide die Verwendung der Drahtlosen DS-Datenübertragung in der Nähe von Geräten, deren Funkfrequenzen stören könnten, wie beispielsweise schnurlose Telefone, Mikrowellenherde oder drahtlose Netzwerke (Wireless LANs). Suche dir eventuell einen anderen Ort oder schalte die störenden Geräte aus.

DIRECTOR

Daiki Iwamoto

SUBDIRECTOR

Hidemaro Fujibayashi

PLANNINGHajime Takahashi
Yutaka Hiramuki**PROGRAMMING LEAD**

Shiro Mouri

MAP/OBJECT PROGRAMMING

Yohei Fujino

PLAYER PROGRAMMINGMasahiro Nitta
Eiji Nishikawa**ENEMY PROGRAMMING**Yasushi Ebisawa
Toshinori Kawai**NPC PROGRAMMING**Yoshitaka Takeshita
Atsushi Yamazaki**SHIP PROGRAMMING**

Keigo Nakanishi

UI SYSTEM PROGRAMMING

Naonori Ohnishi

WIRELESS PROGRAMMING

Yukari Suzuki

DESIGN LEAD/PLAYER DESIGN

Michiho Hayashi

ENEMY DESIGNKoji Takahashi
Hirohito Shinoda**NPC DESIGN**Tomomi Marunami
Masaaki Ishikawa**MAP/OBJECT DESIGN**Takeshi Koike
Eiji Mukao
Hanako Hisada**EFFECTS DESIGN**Motoaki Fukuda
Sayaka Yano**UI DESIGN**Tomoko Ichikawa
Yoshifumi Masaki**3D MODELLING**Mitsuko Okada
Mizuki Tashima
Mari Fujita
Mariko Sanefuji**CHARACTER ANIMATION**Yuko Yoshimura
Marumi Nakajyou**DESIGN SUPPORT**

Yoshiki Haruhana

CINEMA SCENE DIRECTOR

Naoki Mori

CINEMA SCENE PLANNINGDaisuke Nobori
Shigeki Yoshida
Hiroyasu Kuwabara
Hitoshi Kobayashi
Eriko Kimura
Chiaki Aida
Katsuki Hisanaga
Kazuhide Hiura**CINEMA SCENE EFFECTS**

Keijiro Inoue

PAPER CUT-OUT ILLUSTRATION

Yuri Adachi

MUSICKenta Nagata
Toru Minegishi**SOUND EFFECTS/
PROGRAMMING**Toru Asakawa
Sanae Susaki**VOICE**Sachi Matsumoto
Hikari Tachibana
Kaori Mizuhashi**NOE LOCALISATION
MANAGEMENT**Andy Fey
Martin Weers**TRANSLATION**Kay Hermann
Michaël Hugot
Thomas Berthollet
Raúl Arol
Barbara Pisani**NOE TESTING TEAM**Federico Maggi
William Cavaglieri
Arnaud Gutleben
David Martín Navarro
Daniela Völker**MANUAL LOCALISATION
AND LAYOUT**Silke Sczyrba
Yumie Yamane
Adrian Michalski
Peter Swietochowski
Petra Becker
Jan Muhl
Celine GiebelKathrin Grieser
Monika Humpe
Panayiota Ioannou
Jasmina Libonati
Ursula Lipinski
Monika Jakob
Kay Hermann
Nick Ziegler
Patrick Shields**NOA TESTING DEPARTMENT**Michael Leslie
Patrick Taylor
Melvin Forrest
Joel Simon**PROGRESS MANAGEMENT**

Keizo Kato

SUPERVISORSYoichi Yamada
Toshihiko Nakago
Takashi Tezuka**TECHNICAL SUPPORT**Hironobu Kakui
Yoshito Yasuda
Takehiro Oyama**SPECIAL THANKS**Takumi Kawagoe
Koichi Kawamoto
Tomoaki Kurome
Toshiaki Suzuki
Tadashi Sugiyama
Takahiro Hamaguchi
Taro Bando
Makoto Miyanaga
SRD
DIGITALSCAPE Co., Ltd.**PRODUCER**

Eiji Aonuma

GENERAL PRODUCER

Shigeru Miyamoto

EXECUTIVE PRODUCER

Satoru Iwata

ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM,
RESERVED BY NINTENDO.



Nintendo®