



NINTENDO DS™

NTR-AZEP-ESP

THE LEGEND OF
ZELDA
Phantom
Hourglass

The title graphic for "The Legend of Zelda: Phantom Hourglass" features the word "ZELDA" in large, red, stylized letters with a white outline. To the right of "ZELDA" is a blue, ornate hourglass with yellow sand. Below "ZELDA" are the words "Phantom Hourglass" in a yellow, gothic-style font with a white outline. The background is a blue map with a grid and a compass rose.

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.



Gracias por adquirir THE LEGEND OF ZELDA™: PHANTOM HOURGLASS para tu consola Nintendo DS™.

IMPORTANTE: lee con atención el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, una tarjeta, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El folleto contiene información importante para tu salud y seguridad. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El manual también contiene información importante sobre la garantía y el Servicio de Atención al Consumidor. Por favor, guárdalo como referencia.

Esta tarjeta solo es compatible con la consola Nintendo DS.



JUEGO CON UNA TARJETA CON CONEXIÓN INALÁMBRICA
ESTE JUEGO PERMITE JUGAR DE FORMA INALÁMBRICA EN MODO MULTIJUGADOR UNA VEZ DESCARGADO DE UNA TARJETA DS.



JUEGO MULTITARJETA CON CONEXIÓN INALÁMBRICA
ESTE JUEGO PERMITE JUGAR DE FORMA INALÁMBRICA EN MODO MULTIJUGADOR INSERTANDO UNA TARJETA DS EN CADA CONSOLA NINTENDO DS.



CONEXIÓN Wi-Fi DE NINTENDO

ESTE JUEGO ESTÁ DISEÑADO PARA USAR LA CONEXIÓN Wi-Fi DE NINTENDO.



Índice

Argumento	5
Controles	8
Inicio	9
Pantalla de juego	12
Acciones	16
Objetos	20
Navegación	25
Modo Duelo	28
Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta)	37
Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego multitarjeta)	38



En este manual, las imágenes enmarcadas en azul corresponden a la pantalla superior, mientras que las enmarcadas en **marrón** corresponden a la pantalla táctil.



Argumento

Blancas gaviotas surcan el cielo sobre el azul y vasto mar. Un barco pirata se abre paso entre las olas, avanzando con valentía. A bordo del barco se encuentra Tetra... Es la jefa de los piratas. A su lado se encuentra Link, un joven de verdes ropajes. Se conocen desde hace poco.

Un día, un tenebroso y maléfico ser descubrió el secreto de Tetra. Era la Princesa Zelda, heredera del legendario Reino de Hyrule. Sin embargo, Link se preparó para enfrentarse al peor de los males, se convirtió en todo un héroe, venció a su enemigo y rescató a Tetra.

Desde aquel día navegan juntos por alta mar en busca de aventuras en un trepidante viaje que no tiene fin. Hasta que llegan al reino del Rey del Mar, lugar en el que, según cuentan, hay un barco fantasma.

De la densa niebla surge un maltrecho barco. La joven y valiente Tetra sube a bordo y desaparece de repente. Link intenta seguirla y salta, pero cae al mar. Al despertar, se encuentra en una isla, ¿pero dónde? Un hada de nombre Ciela decide acompañarlo en su viaje, y así comienza la aventura de la búsqueda del barco fantasma.

Ciela

Es el hada que encontró a Link inconsciente. No recuerda nada de su pasado.



Link

Es el protagonista de la historia. Inicia su viaje con el objetivo de salvar a Tetra.



Linebeck

Es un marinero. Va en busca del barco fantasma y del tesoro que, según dicen, alberga en su interior.

Tetra

Una joven con mucho empuje y carácter que lidera una banda de piratas. Es Zelda, la Princesa del Reino de Hyrule.



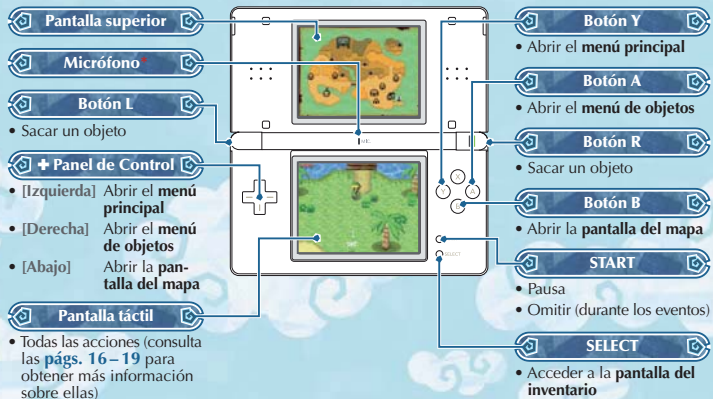
Siwan

Un misterioso anciano. Ayuda a Link y a sus amigos a lo largo de la aventura.



Controles

Durante la partida, utilizarás principalmente la pantalla táctil y el micrófono para realizar las diferentes acciones. No obstante, en algunos menús tendrás que utilizar los botones.



- * **Si tienes problemas para que el micrófono capte tu voz, prueba a acercarte o alejarte de él.**
- Si cierras la consola durante una partida, se activará el **modo de espera** para ahorrar energía. Abre de nuevo la consola para desactivarlo.
- Si estás utilizando una consola Nintendo DS™ (NTR-001), consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS.

Inicio

En esta sección se explica cómo empezar a jugar. Sigue las instrucciones para iniciar tu aventura.

Comprueba que la consola Nintendo DS esté apagada e inserta la tarjeta DS de THE LEGEND OF ZELDA™: PHANTOM HOURGLASS en la ranura para tarjetas DS hasta que oigas un clic.

Cuando enciendas la consola, aparecerá la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** que se muestra a la derecha. Lee atentamente la información contenida en ella y toca la pantalla táctil para continuar.

Toca el panel THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS en la **pantalla del menú de Nintendo DS** y aparecerá la **pantalla del título**.

A continuación toca la pantalla táctil. Consulta la **página 10** para obtener información sobre la **pantalla de selección de archivo** y sobre cómo guardar la partida.

El idioma del juego dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. En este juego, puedes elegir entre inglés, alemán, francés, español e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego. (Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del juego será el inglés.) Para cambiar el idioma del juego, deberás modificar el que está configurado en tu consola. Consulta el manual de instrucciones de tu consola Nintendo DS para obtener más información.



Seleccionar un archivo

Si vas a empezar una partida nueva, selecciona **NUEVA PARTIDA**. Si vas a continuar una partida ya existente, toca el archivo que contenga los datos para abrir el **menú de archivos**. Puedes crear hasta dos archivos.

Si deseas configurar la Conexión Wi-Fi de Nintendo, selecciona **AJUSTES Wi-Fi** (pág. 30).



Iniciar una partida nueva

Lo primero que debes hacer es ponerle un nombre a tu personaje (el protagonista). El nombre que hayas utilizado al registrar la consola Nintendo DS será el predeterminado. Si quieres cambiarlo, escribe uno nuevo y toca **CONFIRMAR**. A continuación deberás elegir con qué mano utilizas el lápiz táctil. Una vez hecho esto, volverás a la **pantalla de selección de archivo**.



Guardar la partida

Tu progreso en la partida se guardará en el archivo que hayas seleccionado en la **pantalla de selección de archivo**. Puedes guardar la partida en el **menú principal** (pág. 12) o en el **menú de pausa**.

Tras guardar y salir de la partida, es posible que esta no se reanude en el mismo punto donde la guardaste por última vez.

Menú de archivos

Puedes elegir entre las tres opciones que se describen a continuación. Si tocas **↶** volverás a la pantalla anterior.

Advertencia: si sobrescribes los datos, no podrás recuperarlos.



COPIAR	Esta opción te permite copiar los datos del archivo seleccionado en otro archivo.
BORRAR	Selecciona esta opción para borrar los datos de un archivo.
JUGAR	Si eliges esta opción, comenzarás la partida con el archivo seleccionado.

Cuando copies los datos de un archivo, la información del modo Duelo no se copiará. De hecho, si el archivo donde vas a copiar los datos ya contiene datos del modo Duelo, estos serán los que se utilicen.

Selección del modo de juego

Puedes elegir entre **HISTORIA** (págs. 12 – 27) y **DUELO** (págs. 28 – 39).

Selecciona **OPCIONES** para configurar diversos aspectos del juego.



Menú Opciones

MENSAJES	Puedes seleccionar la velocidad a la que se muestran los mensajes.
SONIDO	Elige entre cuatro tipos de salida de sonido.
MANO DOMINANTE	Selecciona IZQUIERDA o DERECHA .
PROBAR MICRÓFONO	Comprueba que el micrófono funcione correctamente. Si tienes dificultades para que capte tu voz, prueba a colocarte más lejos o más cerca o sopla ligeramente sobre él.



Pantalla de juego

Durante la partida, si tocas las opciones MENÚ u OBJETOS en la **pantalla de juego**, aparecerá una barra que te permitirá acceder a varios submenús o utilizar los objetos que hayas conseguido hasta ese momento.

Las pantallas que se muestran aquí corresponden a la configuración para la mano derecha. Si has seleccionado la mano izquierda, algunos elementos de la pantalla aparecerán en el lado opuesto.

Elementos en pantalla



Indicador de vida

El indicador de vida disminuye si te alcanzan monstruos, caes al agua o resultas herido por cualquier otra causa.

MENÚ



GUARDAR	Selecciona esta opción para guardar tu progreso en la partida.
INVENTARIO	Te permite acceder a la pantalla del inventario (pág. 15).
CARTA NÁUTICA	Muestra la carta náutica (pág. 14).
MAPA	Muestra el mapa en la pantalla táctil.

Si la barra del menú está en pantalla, la cantidad de Rupias (dinero) que tengas aparecerá debajo del indicador de vida.

Mapa

Muestra un mapa de la zona y tu ubicación actual. Toca MAPA en el **menú principal** y aparecerá el mapa en la pantalla táctil. En él podrás hacer anotaciones o consultar otros mapas en caso de encontrarte en una mazmorra.

ESCRIBIR / BORRAR

Puedes anotar cosas en los mapas y también borrarlas. Basta con que selecciones ESCRIBIR y BORRAR.

Cambiar de zona

Cuando te encuentres en una mazmorra, podrás cambiar de zona y ver los mapas de aquellas donde ya has estado anteriormente.



Iconos de los mapas

En esta sección te describimos algunos de los iconos que encontrarás al consultar un mapa.

Ejemplos de iconos

	Ubicación actual		Casas
	Área modificada		Puerto
	Espectro (pág. 24)		Llave
	Zona segura (pág. 24)		Escaleras

Objetos equipados

Toca un objeto para cogerlo o soltarlo.

OBJETOS

Objetos de recuperación

Tócalos para usarlos de forma inmediata. Son consumibles.



Objetos de equipamiento

Son objetos que coges y puedes usarlos en otro momento, como el bumerán o las bombas. Tócalos para equiparte con ellos.

Pantalla de la carta náutica

Toca CARTA NÁUTICA en el **menú principal** para verla en la pantalla inferior.

Carta náutica detallada
Si tocas un área del mar, aparecerá una imagen ampliada de la carta náutica. Si tocas una isla que ya has visitado anteriormente, podrás ver el mapa correspondiente (pág. 13).

Carta náutica íntegra
Podrás ver esta área cuando hayas encontrado la parte correspondiente de la carta náutica.

Carta náutica parcial
Podrás ver esta área cuando hayas encontrado la parte correspondiente de la carta náutica.

Iconos de la carta náutica
Esta sección se ocupa de describir algunos de los iconos que aparecen en la carta náutica.

ESCRIBIR / BORRAR
Puedes hacer anotaciones y borrarlas sobre la carta náutica. Basta con que selecciones ESCRIBIR y BORRAR.

	Ubicación actual (a bordo)
	Puerto
	El barco de Terry (pág. 27)

Carta náutica ampliada

Fin de la partida

Cuando tu indicador de vida (págs. 12 y 25) se agote y la partida se acabe, aparecerán en pantalla dos menús. Selecciona CONTINUAR para volver a intentarlo desde el punto donde lo dejaste, o selecciona GUARDAR Y SALIR para guardar la partida y volver a la **pantalla del título**.

Si seleccionas GUARDAR Y SALIR y a continuación seleccionas NO al ser preguntado ¿QUIERES GUARDAR?, seguirás jugando desde el último punto de guardado cuando reanudes la partida.

Pantalla del inventario

Toca INVENTARIO en el **menú principal** para acceder a la **pantalla del inventario**. En él podrás ver las espadas, los escudos y todos aquellos objetos que hayas encontrado a lo largo de tu aventura. Asimismo, verás los tesoros que hayas conseguido y las piezas de barco que hayas hallado hasta el momento. Cuando hayas avanzado un poco en la partida, aprenderás a pescar en el mar. Posteriormente también podrás ver tus capturas en esta pantalla.

Pantalla de capturas
Capturas
Antunio
Magia
Vida

Pantalla de objetos
Objetos
Masc. normal

Pantalla de tesoros y piezas de barco
Piezas
Masc. normal
Tesoros
Piezas

Cambiar de pantalla

Piezas de barco
Si consigues piezas nuevas, se almacenarán en el astillero (pág. 27).

TESOROS / PIEZAS
Estas opciones te permiten alternar entre la **pantalla de tesoros** y la **pantalla de piezas de barco**.



Acciones

Todas las acciones de Link se pueden realizar tocando y deslizando el lápiz táctil por la pantalla inferior. Todo lo que haga está en tus manos, desde correr hasta blandir una espada.

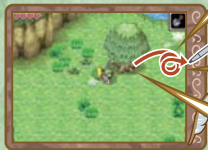
Acciones básicas

Andar / Correr / Saltar / Volteretas

Link se moverá en la dirección en la que muevas el lápiz táctil. Si tocas cerca de Link, caminará. Si tocas a cierta distancia de él, correrá.



Si corres hacia una plataforma, Link saltará automáticamente.



Si trazas círculos **hacia el borde de la pantalla**, Link dará una voltereta en dicha dirección.

¡Mucho cuidado! ¡Si das muchas volteretas seguidas, acabarás mareándote!

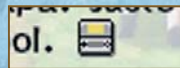
Dibuja rápidamente un círculo mientras corres.

¿Qué pasará si das una voltereta hasta este árbol?



Hablar / Explorar

Toca sobre una persona para hablar con ella. Si tocas carteles u otros objetos, obtendrás más información sobre ellos. ¡Toca todo aquello que te resulte sospechoso!



Si ves el icono de DS en un mensaje, fíjate en la pantalla superior.

Coger → Lanzar

Puedes coger piedras, vasijas, barriles y otros objetos con solo tocarlos. Toca el lugar adonde quieras lanzarlos. Cuando lances un objeto se romperá, ¡y en ocasiones encontrarás algo dentro!



¡Toca el lugar adonde quieras lanzar el objeto!

Blandir la espada

Al comienzo de la partida conseguirás una espada. Con ella podrás atacar a monstruos, cortar la maleza, romper vasijas y poner en marcha algunos dispositivos.

Ataque a un objetivo fijado

Con solo tocar a un enemigo, automáticamente te dirigirás a él y lo atacarás con la espada.



Tajo guiado

Para mover la espada, desliza el lápiz táctil en la dirección que desees.



Desliza el lápiz táctil en perpendicular desde la posición de Link para que mueva su espada.

También puedes deslizar el lápiz táctil en la dirección a la que mira Link para que dé una estocada.

Ataque circular

Traza un círculo con el lápiz táctil alrededor de Link para que realice un ataque circular.

¡Pero ten cuidado, porque si da demasiadas vueltas, se mareará!



Asegúrate de trazar un círculo grande.

Este ataque es el idóneo cuando estés rodeado de enemigos y también cuando haya mucha maleza.

Agarrar → Empujar / Tirar

Toca los bloques y las palancas para agarrarlos. A continuación, toca las flechas para mover el objeto en la dirección correspondiente. Algunos bloques no se pueden mover.



En primer lugar, toca el bloque o la palanca...

Después, toca la flecha en la dirección en la que deseas mover el objeto.



Objetos

Existen dos tipos de objetos: aquellos con los que te equipas para usarlos de forma inmediata y los que puedes usar en cualquier momento. Prueba a usar los objetos de formas distintas y en diferentes situaciones.

Objetos de equipamiento

Cuando recibas un objeto, aparecerá un icono en la esquina superior derecha de la pantalla. Para sacar el objeto de equipamiento, toca su icono para sacarlo y después podrás usarlo. Puedes cambiar de objeto si tocas **OBJETOS** (pág. 13) en la **pantalla de juego**.

Las cosas que puedes hacer con un objeto dependen de cuál sea este.



Toca el objeto con el que quieras equiparte.

Toca el icono situado en la esquina superior derecha para sacar el objeto.

Si quieres guardar el objeto, toca de nuevo el icono situado en la esquina superior derecha.

Bumerán

Lanza el bumerán para atacar a monstruos, romper vasijas y activar diversos dispositivos. Desliza el lápiz táctil para trazar su trayectoria. Si no se topa con ningún obstáculo, seguirá la trayectoria que hayas trazado.



Bomba

Cuando uses una bomba, explotará transcurrido un tiempo. La explosión causará daños a los enemigos y destruirá muros con grietas y otros objetos. Puedes tirar una bomba como si se tratase de una piedra o una vasija (pág. 17). Pero ten cuidado, porque si la explosión te sorprende en medio, también sufrirás daños.



Reloj Espectral

El Reloj Espectral es un misterioso objeto que conseguirás a lo largo de tu aventura. Sobre lo que hace... ¡tendrás que averiguarlo tú!



Objetos de recuperación

Cuando derrotas a enemigos, cortas maleza o rompes objetos, a veces consigues objetos, como corazones o Rupias. Estos objetos surten efecto inmediatamente después de conseguirlos. Los encontrarás ocultos en diversos lugares a lo largo de la partida. Experimenta con ellos y te llevarás más de una sorpresa.



Corazón

Restablece un corazón en tu indicador de vida (pág. 12).



Rupia

Aporta Rupias (dinero). La cantidad depende del color y el tamaño de la Rupia.



Contenedores de corazones

Cuando encuentres un contenedor de corazón, tu indicador de vida se llenará completamente.



Intercambia cosas con otros jugadores!

Cuando hables con un tal Tyrre en cierto lugar, podrás guardar piezas de barco y tesoros en una caja mágica (pág. 15). Cuando esto ocurra, podrás usar la comunicación inalámbrica de Nintendo DS para intercambiar cosas con otros jugadores.



- 1 Mete las piezas de barco y/o los tesoros que quieras intercambiar en la caja mágica (3 objetos como máximo).
- 2 Intercambia los objetos mediante uno de los dos métodos siguientes:

- Habla con Tyrre una vez o selecciona CONTACT MODE (que solo está disponible si tienes objetos en la caja mágica) en la **pantalla de selección del modo de juego** (pág. 11). De esta forma accederás al **Contact Mode**.
- Entra en el **modo Duelo** a través del juego multitarjeta o la Conexión Wi-Fi de Nintendo (pág. 28).

Si vas a entrar en el **Contact Mode** sin hablar con Tyrre, asegúrate de guardar la partida con los objetos que desees intercambiar dentro de la caja mágica.

Lee la sección «Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego multitarjeta)» (pág. 38) y sigue los pasos necesarios antes de entrar en el **Contact Mode**.

En el **Contact Mode** puedes buscar jugadores incluso si la consola Nintendo DS está cerrada. Recuerda que el consumo de la batería durante el **Contact Mode** es mucho mayor que durante el juego normal.

Zonas seguras y espectros

En el interior de una mazmorra maldita aparecerán los enemigos llamados «espectros». Allí encontrarás áreas especiales llamadas zonas seguras.



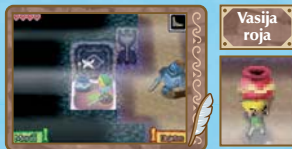
Espectros

Los espectros son monstruos que custodian las mazmorras. Tus ataques no les causarán ningún daño, pero si atacan a Link, la cosa habrá acabado para él. Tendrás que avanzar en la mazmorra al tiempo que procuras mantenerte alejado de la vista de los espectros. Si un espectro te ve, lo único que puedes hacer es entrar en una zona segura.



Zonas seguras

El interior de una zona segura es inmune a la maldición y por lo tanto los espectros no pueden entrar. Si rompes una vasija roja, ese sitio se convertirá en una zona segura.



Navegación

Cuando puedas usar el barco, prueba a cruzar el mar y visita las diversas islas que hay repartidas por el mundo. ¡A medida que avance tu aventura, también podrás disfrutar de la pesca e ir en busca de tesoros!

Pantalla de navegación

Cuando te encuentres navegando, podrás consultar la carta náutica (pág. 14) en la pantalla superior, mientras que el área aparecerá en la pantalla táctil.

The diagram shows two overlapping screens. The top screen is a navigation map (carta náutica) with a yellow area indicating the current field of vision. The bottom screen is a 3D view of the boat on the water. Callouts point to various elements:

- Ubicación actual**: El área amarilla es tu campo de visión.
- Indicador de vida del barco**: Disminuirá si chocas contra rocas o enemigos. Puedes recuperar vidas en los puertos.
- Icono de salto**: Tócalo para saltar.
- MENÚ**: Algunos elementos del menú son distintos a los que aparecen cuando estás en tierra (pág. 12).
- En el exterior del barco**: Toca esta área para cambiar la perspectiva.
- Motor**: Toca AVANZAR para desplazarte hacia adelante y PARAR para detener el barco.
- RUMBO**: Traza una nueva ruta marítima (pág. 26).

Crear una ruta marítima

Cuando viajes en barco, lo primero que deberás hacer será trazar una ruta marítima (el trayecto que vas a realizar) en la carta náutica. Desliza el icono de la pluma para trazar la ruta de una sola vez. Para recorrer la ruta que has dibujado, toca AVANZAR. Si tu punto de destino es un puerto, su nombre aparecerá en la pantalla.



Cuando navegues, cuidado con el entorno

No pienses que lo único que debes hacer es crear una ruta marítima; la cosa no será tan sencilla. ¡Ahí fuera acechan muchos peligros! Si hay una roca o cualquier otra clase de obstáculo, tendrás que modificar la ruta, y si aparece un enemigo tendrás que saltar para esquivarlo o utilizar el cañón para acabar con él. ¡Cuando estés en mar abierto, no bajes la guardia!



El barco de Terry

El barco de Terry es una tienda que recorre el mar. Terry vende piezas de barco y artículos poco comunes. Si quieres comprar allí, dibuja una ruta y selecciona como destino.



Astillero

En el astillero puedes instalar o quitar piezas de barco. Selecciona MODIFICAR para instalar o quitar piezas, y VER BARCO para ver qué aspecto tiene el barco.

Aspecto del barco

Iconos de las piezas de barco

Pantalla de modificación



Pantalla del barco



Toca el área que rodea el barco para cambiar la perspectiva, y toca / para acercar y alejar la imagen.



Mascarón



Ancla



Quilla



Pasamanos



Puente



Chimenea



Rueda



Cañón



Modo Duelo

Gracias a la comunicación inalámbrica de Nintendo DS y la Conexión Wi-Fi de Nintendo, podrás competir contra otros jugadores.

Pantalla del menú del modo Duelo

Al iniciar una partida del **modo Duelo**, lo primero que deberás hacer es seleccionar un tipo de duelo. Las reglas básicas no cambian de uno a otro.

NOMBRE
El nombre que usas en el **modo Duelo**.

RANGO
Representa tu nivel en el **modo Duelo**.

EXPERIENCIA
Estos puntos los consigues por las victorias en el **modo Duelo**, y sirven para determinar tu rango.

Menú del modo Duelo

Icono de actitud
Este icono representa la **actitud** del jugador durante el **modo Duelo**. Si abandona una y otra vez la partida en mitad de un duelo, este icono pasará a mostrar una cara de enfado. ¡Procura mantener la sonrisa! (Si continúas hasta el final de la partida, el icono poco a poco pasará a ser una cara sonriente.)

PROMEDIO DE VICTORIAS
Las estadísticas generales del **modo Duelo**.

Menú del modo Duelo

JUEGO MULTITARJETA	Juega con dos tarjetas DS y dos consolas Nintendo DS.
CWF DE NINTENDO	Usa la Conexión Wi-Fi de Nintendo y compite con jugadores de cualquier parte del mundo (pág. 30).
DESCARGA DS	Juega con una tarjeta DS y dos consolas Nintendo DS (pág. 33). Los resultados de las partidas de este modo no se guardan.
INSTRUCCIONES	Aprende a jugar al modo Duelo .
LISTA DE AMIGOS	Aquí puedes registrar la clave de amigo de otra persona (pág. 32) y consultar tu propia clave de amigo.
LOGROS ESPECIALES	Selecciona esta opción para ver tus distintos logros.
CAMBIAR NOMBRE	Cambia el nombre que deseas usar en el modo Duelo . Aunque cambies el nombre, esto no afectará al nombre que uses en el modo Historia .

Empezar una partida a través del juego multitarjeta

En primer lugar, prepara las dos consolas Nintendo DS y las dos tarjetas. A continuación, consulta la sección «Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego multitarjeta)» (pág. 38) y sigue las instrucciones.

Los dos participantes de la partida deben tocar la opción **JUEGO MULTITARJETA** que aparece en el **menú del modo Duelo**.

Cuando encuentres un rival, su información aparecerá en la pantalla superior. Si todo está bien, los dos jugadores deberán tocar **ACEPTAR** para continuar. Tras la selección del escenario, la partida comenzará. (El jugador que elige el escenario se decide de forma aleatoria.)



Consulta la sección «¡Que empiece el duelo!» en la **página 34**.

Empezar una partida a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo

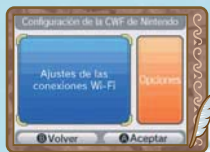
En este modo puedes jugar con amigos y jugadores de todo el mundo. Cuando hayas configurado la Conexión Wi-Fi de Nintendo, selecciona CWF DE NINTENDO en el **menú del modo Duelo** para acceder a ella. Elige las condiciones para buscar rival. Cuando tengas uno, selecciona un escenario y el duelo dará comienzo.

Consulta la sección
«¡Que empiece el duelo!»
en la **página 34**.

Ajustes Wi-Fi

Para configurar la Conexión Wi-Fi de Nintendo, toca AJUSTES Wi-Fi en la **pantalla de selección de archivo** (pág. 10). Para obtener información sobre los métodos de conexión relacionados con la Conexión Wi-Fi de Nintendo o sobre otros temas, consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

Si la Conexión Wi-Fi de Nintendo o la comunicación inalámbrica de Nintendo DS no funcionan correctamente, consulta la sección «Solución de problemas» en el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.



Conexión Wi-Fi de Nintendo

Gracias a la Conexión Wi-Fi de Nintendo, los jugadores de THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS podrán jugar juntos a través de internet, sin importar la distancia que los separe.

- Para jugar a juegos de Nintendo DS a través de internet, deberás configurar en primer lugar la Conexión Wi-Fi de Nintendo (CWF de Nintendo) en tu consola Nintendo DS. Consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo que se incluye con este juego para ver cómo hay que realizar la configuración.
- Para realizar la configuración de la CWF de Nintendo, necesitarás un punto de acceso inalámbrico (un enrutador o router inalámbrico, por ejemplo) y acceso a internet de banda ancha.
- Si solo tienes acceso a internet por cable en tu ordenador, necesitarás un Conector USB Wi-Fi de Nintendo (se vende por separado). Para más información, consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.
- Si juegas por internet mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo, gastarás más batería que en otros modos de juego. Para evitar quedarte sin batería en estos casos, puedes usar el bloque de alimentación de Nintendo DS mientras juegas.
- También es posible disfrutar de juegos compatibles con la CWF de Nintendo accediendo a internet en determinadas Zonas Wi-Fi (también llamadas Hotspots), sin necesidad de realizar ninguna configuración adicional.
- El acuerdo de licencia de uso que regula el juego a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo está disponible en el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo y en el sitio web www.nintendowifi.es.

Para más información sobre la CWF de Nintendo, la configuración de las consolas Nintendo DS o la lista actualizada de Zonas Wi-Fi que permiten acceder a internet, visita la página www.nintendowifi.es.

Seleccionar las condiciones del rival

Hay cinco opciones disponibles a la hora de seleccionar un rival. Su nivel de habilidad está relacionado con su rango (pág. 28).

CONTRA AMIGO	Duelo contra un rival registrado en tu lista de amigos.
CONTRA RIVAL (EUROPA)	Duelo contra un rival de tu continente con un rango similar al tuyo.
CONTRA RIVAL (MUNDO)	Duelo contra un rival de cualquier parte del mundo con un rango similar al tuyo.
CONTRA CUALQUIERA (EUROPA)	Duelo contra cualquier persona en tu continente.
CONTRA CUALQUIERA (MUNDO)	Duelo contra cualquier persona en el mundo.

Cuando accedas a la Conexión Wi-Fi de Nintendo, el nombre de tu personaje lo verán muchas personas. Evita usar nombres que den a conocer datos sobre ti, así como nombres que puedan resultar ofensivos para otras personas.

Procura no apagar la consola Nintendo DS mientras participas en un duelo, salvo en aquellos casos en los que sea inevitable.

Claves de amigo

Una clave de amigo es un número aleatorio de doce dígitos que se asigna automáticamente cuando usas la Conexión Wi-Fi de Nintendo por primera vez. Aquellas personas que hayan incluido las claves de amigo de otras personas en su lista de amigos (pág. 29) podrán competir contra ellas seleccionando CONTRA AMIGO en el modo Duelo.

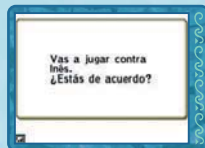


Iniciar una partida a través de la Descarga DS

En primer lugar, necesitas dos consolas Nintendo DS y una tarjeta DS. A continuación, consulta la sección «Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta)» (pág. 37) y sigue las instrucciones.

- 1 El jugador que use la consola servidor (la que tenga la tarjeta DS) debe tocar la opción DESCARGA DS en el **menú del modo Duelo**. El jugador que use la consola cliente (aquella que no tenga la tarjeta DS) deberá descargar los datos del juego.
- 2 Cuando el nombre del rival aparezca en la consola servidor, toca ACEPTAR. La consola cliente recibirá los datos enviados por la consola servidor y, en cuanto el jugador de la consola servidor seleccione un escenario, la partida dará comienzo.

Consulta la sección
«¡Que empiece el duelo!»
en la **página 34**.



¡Que empiece el duelo! (Instrucciones)

En el **modo Duelo** el **jugador 1 (rojo)** y el **jugador 2 (azul)** compiten por conseguir los objetos triangulares amarillos llamados «fortianitas». (Se decide aleatoriamente quién es el jugador 1 y quién el jugador 2.)

Uno de los bandos controlará a Link (ataque) y el otro a tres espectros (defensa) una vez por ronda. Después de tres rondas, gana el jugador que tenga más puntos.

Reglas básicas

Los puntos se consiguen llevando fortianitas a la base.

Hay fortianitas de tres tamaños distintos: pequeñas, medianas y grandes. Cuanto más grandes sean, más pesarán y más tiempo tardarás en llevarlas. Sin embargo, cuanto más grandes, más puntos valdrán.

El ataque y la defensa cambian cuando el tiempo se acaba o en el caso de que Link sea derrotado por un espectro.

Poco después del inicio de la partida, aparecerán objetos de gran utilidad. Los **objetos rojos son únicamente para el jugador 1**, mientras que los **objetos azules son únicamente para el jugador 2**.

Si pasas por encima de un objeto tuyo, lo cogerás, pero si pasas por encima de un objeto de tu rival, lo destruirás.



Cuando controles a Link

Tu objetivo será llevar las fortianitas a tu base y evitar ser atacado por los espectros.

- La posición de los espectros solo aparecerá en tu mapa cuando lleves una fortianita.
- Puedes entrar en zonas seguras. Cuando te encuentres en una, los espectros no te verán y desaparecerás del mapa del espectro.
- Cuando alguien coloque una fortianita en una base, esta cambiará de color y tendrá el mismo color que la base; si se coloca en una zona segura, pasará a ser amarilla.



Cuando controles a los espectros

Tu objetivo será derrotar a Link e impedir que coja las fortianitas.

- Para controlar a los tres espectros, dibuja líneas (trayectorias) en el mapa. Puedes modificarlas incluso si los espectros se están moviendo.
- Si vences a Link, el ataque y la defensa cambiarán. (Los espectros pasarán a atacar automáticamente cuando estén cerca de Link.)
- No puedes entrar en las zonas seguras y no puedes ver a Link cuando esté en una.



Controla a Link en la pantalla táctil al tiempo que miras el mapa que aparece en la pantalla superior. Para controlar a los espectros, traza trayectorias para ellos en el mapa que aparece en la pantalla táctil y comprueba cómo se desplazan en la pantalla superior. Pulsa los Botones L y R para seleccionar a los diferentes espectros que deseas ver en la pantalla superior. Tu base y los objetos serán de colores distintos: **jugador 1 (rojo)** y **jugador 2 (azul)**.



Aquí tienes toda la información necesaria sobre el juego con una tarjeta.

Equipo necesario

Consolas Nintendo DS 1 por jugador
 Tarjetas DS de THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS 1

Instrucciones para la conexión

Consola servidor:

1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta DS en la consola servidor.
2. Enciende la consola. Si el **modo de inicio** de la consola está establecido en M – MODO MANUAL, se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**. En caso de que esté establecido en A – MODO AUTOMÁTICO, pasa directamente al punto 4.
3. Toca el panel THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de la página 33.

Consola cliente:

1. Enciende la consola. Se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**.
 NOTA: asegúrate de que has configurado tu consola para que se inicie en M – MODO MANUAL cuando la enciendas. Para obtener más información sobre el **modo de inicio**, consulta el manual de instrucciones de Nintendo DS.
2. Toca DESCARGA DS con el lápiz táctil. Aparecerá la **pantalla de selección del juego**.
3. Toca el panel THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS con el lápiz táctil.
4. Confirma tu elección y toca SÍ para descargar los datos desde la consola servidor.
5. A continuación sigue las instrucciones de la página 34.

Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego multitarjeta)

Aquí tienes toda la información necesaria sobre el juego multitarjeta.

Equipo necesario

Consolas Nintendo DS 1 por jugador


Tarjetas DS de THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS 1 por jugador

Instrucciones para la conexión

1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta DS en cada una de ellas.
2. Enciende todas las consolas. Si el **modo de inicio** de la consola está establecido en M – MODO MANUAL, se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**. En caso de que esté establecido en A – MODO AUTOMÁTICO, pasa directamente al punto 4.
3. Toca el panel THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de la página 29.

Consejos para la conexión


Para mantener una comunicación inalámbrica óptima entre las consolas, ten en cuenta las siguientes recomendaciones.

El icono  indica que existe la posibilidad de establecer una comunicación inalámbrica. Puedes encontrarlo en la **pantalla del menú de Nintendo DS** o en una **pantalla de juego**.

Cuando lo veas, sabrás que la función inalámbrica está disponible.

NO uses esta función en los lugares donde esté prohibido el uso de dispositivos inalámbricos (hospitales, aviones, etc.). Para obtener más información sobre la comunicación inalámbrica, consulta el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con la consola Nintendo DS.



Durante una comunicación inalámbrica, verás el icono , que indica cuál es la intensidad de la señal inalámbrica. El icono incluirá un máximo de tres barras, dependiendo de la intensidad de la señal. Cuanto más intensa sea la señal, más fluida será la comunicación inalámbrica.



Cuando tu consola esté efectuando algún tipo de comunicación inalámbrica, el indicador de encendido de la consola (verde o rojo) parpadeará rápidamente.

Sigue los siguientes consejos:

- Los jugadores deberán situarse a una distancia media de unos 10 metros o menos al comenzar, pero luego podrán acercarse o alejarse cuanto deseen, siempre que la intensidad de la señal se mantenga estable (mínimo de dos barras).
- La distancia máxima entre consolas no debe superar los 20 metros.
- Las consolas deberán mirarse entre sí de la manera más directa posible.
- Procura que no se interpongan personas ni obstáculos entre las consolas Nintendo DS.
- Se debe evitar cualquier interferencia provocada por otros dispositivos electrónicos. Si se detectaran signos de interferencias de alguna fuente externa (redes locales inalámbricas, hornos microondas, dispositivos sin cables, ordenadores, etc.), los jugadores tendrán que trasladarse a otro lugar o bien desconectar la fuente de interferencias.

DIRECTOR

Daiki Iwamoto

SUBDIRECTOR

Hidemaro Fujibayashi

PLANNING

Hajime Takahashi
Yutaka Hiramuki

PROGRAMMING LEAD

Shiro Mouri

MAP/OBJECT PROGRAMMING

Yohei Fujino

PLAYER PROGRAMMING

Masahiro 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 DESIGN

Koji 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 PLANNING

Daisuke 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

MUSIC

Kenta 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 Giebel

Kathrin Grieser
Monika Humpe
Panayiota Ioannou
Jasmina Libonati
Ursula Lipinski
Monika Jakob
Araceli Mazón Figueroa
Nick Ziegler
Patrick Shields

NOA TESTING DEPARTMENT

Michael Leslie
Patrick Taylor
Melvin Forrest
Joel Simon

PROGRESS MANAGEMENT

Keizo Kato

SUPERVISORS

Yoichi 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®