



NINTENDO DS™

NTR-AZEP-ITA

THE LEGEND OF  
**ZELDA**  
Phantom  
Hourglass

The logo for The Legend of Zelda: Phantom Hourglass. It features the word "ZELDA" in large, red, stylized letters with a white outline. Above it, "THE LEGEND OF" is written in a smaller, red, serif font. Below "ZELDA", the words "Phantom Hourglass" are written in a yellow, gothic-style font with a blue outline. To the right of the text is a blue and yellow hourglass with a crown-like top and a base, set against a blue background with a grid and a faint map of a ship.

*MANUALE DI ISTRUZIONI*

*Questo sigillo garantisce che Nintendo ha testato questo prodotto e che esso è conforme ai nostri migliori standard di produzione, affidabilità e qualità del divertimento. All'acquisto di giochi e accessori si prega di accertarsi della presenza di tale sigillo per essere sicuri della loro completa compatibilità con il prodotto Nintendo posseduto.*



Grazie per aver scelto la scheda di gioco THE LEGEND OF ZELDA™: PHANTOM HOURGLASS per la console Nintendo DS™.

**IMPORTANTE:** prima di usare il Nintendo DS, le schede DS, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza accluso a questo prodotto. Il libretto contiene informazioni importanti per la salute e la sicurezza. Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Il manuale contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni. Conservarlo come riferimento.

Questa scheda di gioco può essere utilizzata esclusivamente con la console Nintendo DS.



**MODALITÀ WIRELESS CON UNA SCHEDA (DOWNLOAD DS).**  
QUESTO GIOCO SUPPORTA LA MODALITÀ WIRELESS PER PIÙ GIOCATORI CON UNA SOLA SCHEDA, TRAMITE DOWNLOAD.



**MODALITÀ WIRELESS CON PIÙ SCHEDE.**  
QUESTO GIOCO SUPPORTA LA MODALITÀ WIRELESS PER PIÙ GIOCATORI CON UNA SCHEDA PER CIASCUN GIOCATORE.

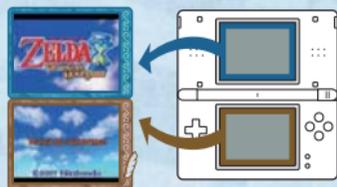


**NINTENDO Wi-Fi CONNECTION**  
QUESTO GIOCO È PROGETTATO PER ESSERE UTILIZZATO CON LA NINTENDO Wi-Fi CONNECTION.



## Indice

La storia .....	5
I comandi .....	8
Come iniziare il gioco .....	9
Come appare lo schermo .....	12
Lezioni .....	16
Gli oggetti .....	20
Navigare .....	25
Modalità Sfida .....	28
Comunicazione wireless DS (con una scheda) .....	37
Comunicazione wireless DS (con più schede) .....	38



In questo manuale, quando le immagini prese dal gioco hanno un **bordo blu** si riferiscono allo schermo superiore, mentre quelle con il **bordo marrone** si riferiscono al touch screen (schermo inferiore).



## La storia

Gabbiani che si librano in volo sull'oceano infinito...

Una nave corsara che infrange le onde, tuffandosi temerariamente nel blu...

Su questa imbarcazione naviga Dazel, a capo di una banda di pirati, insieme ad un coraggioso giovane di nome Link, incontrato poco tempo prima.

Un malvagio viene a sapere che Dazel è in realtà la principessa Zelda, erede del leggendario regno di Hyrule.

Il valoroso Link ottiene il potere necessario a sgominare il male più cupo e diviene un eroe, sconfiggendo il nemico e salvando Dazel.

Da quel giorno, i due cominciano a viaggiare insieme per i mari.

Intraprendono un viaggio lunghissimo e conducono una fantastica vita da marinai.

Ma un giorno i nostri protagonisti si ritrovano nel regno del re Mar, un luogo dove incombe la presenza di un misterioso vascello fantasma.

Dalla fitta nebbia appare una nave dall'aspetto sinistro che si avvicina...

Quando la giovane e temeraria Dazel sale a bordo, il vascello sparisce nel nulla. Link, gettatosi all'inseguimento, salta, ma cade in mare.

Si risveglia poi su un'isola apparentemente sconosciuta... Una fata di nome Scielia si avvicina e decide di unirsi a lui nel suo viaggio.

Ha così inizio la loro ricerca del terribile vascello fantasma...

## Sciela

La fata che ha trovato Link privo di sensi sulla spiaggia. Non ricorda molto del proprio passato.



## Link

Il personaggio principale. Salpa in cerca del vascello fantasma nella speranza di trovare Dazel.



## Linebeck

Un marinaio in cerca del vascello fantasma e del tesoro che pare custodire.

## Dazel

Una ragazza molto determinata a capo di una banda di pirati. È anche nota come Zelda, la principessa del regno di Hyrule.



## Oshus

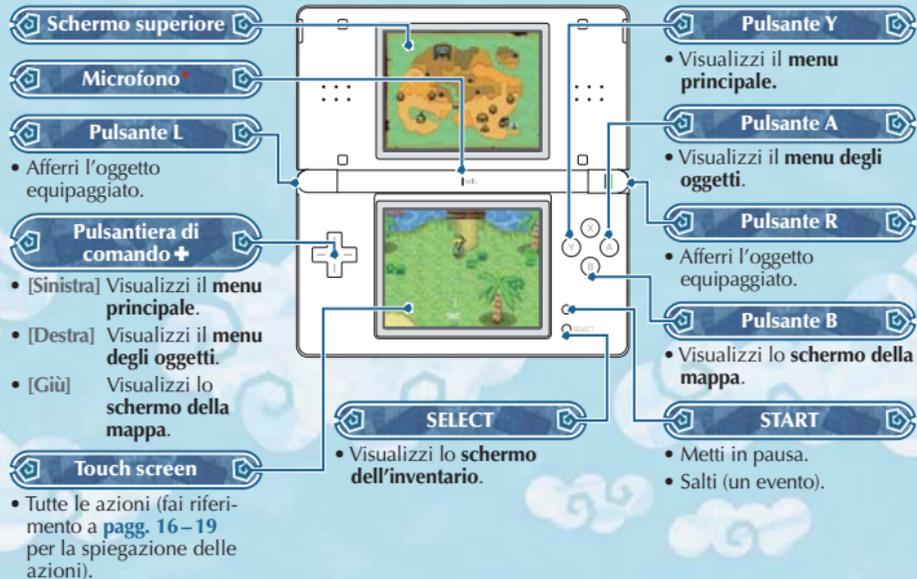
Un anziano dall'aria misteriosa che aiuta Link e i suoi amici nella loro avventura.





## I comandi

Per agire all'interno del gioco, userai prevalentemente il touch screen e il microfono. I pulsanti si usano in alcuni menu e in altre situazioni.



- \* **Se ti rendi conto che il programma di gioco non riconosce bene la tua voce, prova a modificare la distanza dal microfono.**
- Se chiudi la console mentre giochi, il gioco entrerà in **modalità riposo** per limitare il consumo di energia. Una volta riaperta la console, il gioco uscirà dalla **modalità riposo**.
- Se stai giocando con un Nintendo DS™ (NTR-001), consulta il manuale di istruzioni del Nintendo DS.

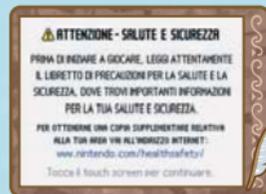


## Come iniziare il gioco

Questa sezione spiega come iniziare il gioco. Segui le istruzioni riportate di seguito per cominciare la tua avventura.

Assicurati che la console Nintendo DS sia spenta. Inserisci la scheda di gioco THE LEGEND OF ZELDA™: PHANTOM HOURGLASS nell'alloggiamento scheda DS finché non senti lo scatto.

Una volta accesa la console, apparirà lo **schermo salute e sicurezza** riportato qui a destra: leggilo attentamente e poi tocca il touch screen per proseguire.



Nel **menu di sistema** della console Nintendo DS, tocca il pannello THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS per accedere allo **schermo del titolo**.

Tocca il touch screen e fai riferimento a **pag. 10** per informazioni sullo **schermo di selezione file** e per salvare il gioco.



La lingua del gioco dipende da quella impostata nella console. In questo gioco puoi scegliere fra cinque lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano. Se la console Nintendo DS è già impostata su una di esse, quella sarà la lingua del gioco. Se, invece, la console è impostata su una lingua differente, la lingua del gioco sarà l'inglese. Puoi cambiare la lingua del gioco modificando la relativa impostazione della console. Per maggiori informazioni su come cambiare la lingua nelle impostazioni di sistema del Nintendo DS, consulta il manuale di istruzioni della console.

## Selezionare un file di gioco

Se cominci un nuovo gioco, seleziona il file NUOVA PARTITA! Se continui un gioco salvato precedentemente, tocca il file contenente il tuo salvataggio per aprire il **menu del file**. Puoi creare fino a due file di dati.

Puoi configurare le tue impostazioni della Nintendo Wi-Fi Connection selezionando IMPOSTAZIONI Wi-Fi (pag. 30).



## Cominciare una nuova partita

Innanzitutto devi decidere un nome per il tuo giocatore (il protagonista). Il nome che hai registrato sulla tua console Nintendo DS verrà inserito di default. Se vuoi cambiare il nome, inseriscine uno nuovo e dopo aver finito tocca OK. Per completare il processo di creazione del file, dovrai impostare la mano con cui tenere lo stilo. Ritorrerai quindi allo **schermo di selezione file**.



## Salvare i progressi di gioco

I tuoi progressi di gioco verranno salvati nel file che hai selezionato sullo **schermo di selezione file**. Puoi salvare il gioco dal **menu principale** (pag. 12) oppure dal **menu di pausa**.

Dopo aver salvato ed aver interrotto il gioco, è possibile che quest'ultimo ricominci da un punto diverso (un punto specifico) rispetto a quello in cui hai realmente salvato.

## Menu del file

Puoi scegliere fra le tre azioni sottostanti. Toccando  tornerai allo schermo precedente.

**Attenzione: i dati sovrascritti copiando o eliminando un file di gioco non potranno essere recuperati.**



COPIA	Copia i dati del file selezionato nell'altro file.
CANCELLA	Elimina i dati del file selezionato.
INIZIA	Con il file selezionato cominci il gioco.

**Quando copi dei dati salvati, i dati della modalità Sfida per più giocatori non verranno copiati. Inoltre, se il file in cui stai copiando i dati contiene già dati relativi alla modalità Sfida, verranno usati quei dati.**

## Seleziona una modalità di gioco

Puoi scegliere fra le modalità AVVENTURA (pagg. 12–27) o SFIDA (pagg. 28–39).

Selezionando OPZIONI potrai configurare varie impostazioni di gioco.



## Menu delle opzioni

MESSAGGI	Seleziona la velocità di scorrimento dei messaggi scegliendo fra tre diverse opzioni.
SONORO	Scegli fra quattro diverse opzioni per la riproduzione del suono.
MANO	Seleziona la mano destra o la mano sinistra.
PROVA MICROFONO	Puoi fare un piccolo test con la tua voce e verificare che il microfono funzioni correttamente. <b>Se credi che il programma abbia difficoltà a riconoscere la tua voce, cerca di modificare la distanza dal microfono o di soffiare leggermente verso di esso.</b>



# Come appare lo schermo

Se tocchi MENU o OGGETTI sullo **schermo principale** apparirà una barra. Da lì puoi accedere ai sottomenu o usare oggetti che hai acquisito.

**Gli schermi qui indicati si riferiscono ad un'impostazione con la mano destra. Se nel gioco è impostata la mano sinistra, una parte della visualizzazione potrebbe essere rovesciata.**

## Schermo principale

### Barra dell'energia vitale

La barra che indica l'energia vitale diminuisce quando i mostri ti colpiscono, quando cadi nell'acqua o quando subisci dei danni durante qualsiasi altra azione.



### MENU



SALVA	Salva i tuoi progressi di gioco.
INVENTARIO	Visualizza lo <b>schermo dell'inventario</b> (pag. 15).
CARTA NAUTICA	Visualizza la Carta nautica (pag. 14).
MAPPA	Visualizza la mappa sullo schermo inferiore.

Quando la barra del menu viene visualizzata, sotto la barra dell'energia vitale appare la quantità di Rupie (soldi) che possiedi.

### Mappa

Visualizza una mappa dell'area circostante e della tua posizione attuale. Toccando MAPPA sul menu la mappa apparirà sullo schermo inferiore, dove potrai prendere appunti. Potrai anche visualizzare le mappe di altri piani se ti trovi all'interno di un dungeon.

#### APPUNTI/ CANCELLA

Puoi scrivere e cancellare appunti dalle mappe. Tocca queste icone per passare dalla modalità per scrivere a quella per cancellare.

#### Cambiare piano

In un dungeon, puoi cambiare la visualizzazione delle mappe dei piani che hai già visitato.



#### Icone relative alla mappa

Qui di seguito troverai una spiegazione di alcune delle icone che noterai quando visualizzi la mappa.

#### Esempi di icone

	Posizione attuale		Abitazioni
	Cambiamento		Porto
	Spettro (pag. 24)		Chiave
	Zona franca (pag. 24)		Scale

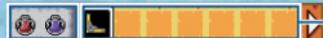
### Oggetto in dotazione al tuo personaggio

Tocca per afferrare o riporre l'oggetto.

### OGGETTI

#### Oggetti ad uso istantaneo

Per usarli basta toccarli. Questi oggetti sono monouso.



#### Oggetti in dotazione

Questi sono oggetti da usare dopo averli equipaggiati, come il Boomerang o le Bombe. Per darli in dotazione al tuo personaggio, basta toccarli.

## Schermo della Carta nautica

Se tocchi CARTA NAUTICA sul menu, visualizzerai la Carta nautica sullo schermo inferiore.

### Carta nautica completa

Toccano una parte del mare, quella parte della carta verrà ingrandita. Se tocchi un'isola che hai già visitato, potrai vedere la mappa dell'isola (pag. 13).

### Carta nautica intera



### Carta nautica incompleta

Questa zona potrà essere visualizzata dopo aver trovato la parte della Carta nautica corrispondente.

### APPUNTI/ CANCELLA

Sulla Carta nautica puoi prendere appunti e cancellarli. Basta toccare queste icone per passare da una modalità all'altra.



### Icone delle Carte nautiche

Qui vengono spiegate alcune delle icone visualizzate nelle Carte nautiche.

	Posizione attuale (mentre si naviga)
	Porto
	Battello di Terry (pag. 27)

### Carta nautica ingrandita

## Game Over

Quando la barra dell'energia vitale o della resistenza del battello (pag. 12 e pag. 25) si esaurisce, il gioco finisce e due opzioni verranno visualizzate. Seleziona CONTINUA per ricominciare dal punto in cui il gioco è terminato, oppure seleziona SALVA ED ESCI per salvare il gioco e tornare allo schermo del titolo.

Se selezioni SALVA ED ESCI e poi rispondi NO alla domanda SALVI I PROGRESSI DI GIOCO? riprenderai il gioco dall'ultimo punto salvato.

## Schermo dell'inventario

Toccano INVENTARIO sul menu principale si aprirà lo schermo dell'inventario. Da lì potrai visualizzare spade, scudi e oggetti preziosi che hai trovato nel corso dell'avventura. Puoi anche vedere qualsiasi tesoro che hai raccolto e qualsiasi pezzo del battello che hai ottenuto. Quando avrai progredito un po' nella tua avventura, potrai anche imparare a pescare. Sullo stesso schermo potrai quindi visualizzare il diario ittico con i tuoi record di pesca.

### Record di pesca



### Schermo degli oggetti



### Schermo dei tesori/ pezzi del battello



### Cambia schermo

### Pezzi del battello

Se ottieni dei nuovi pezzi, puoi farteli montare sul battello al cantiere navale (pag. 27).

### TESORI/PEZZI BATTELO

Passa dallo schermo dei tesori allo schermo dei pezzi del battello e viceversa.



# Le azioni

Le azioni relative a Link si realizzano toccando e facendo scorrere lo stilo sullo schermo. Tutti i suoi movimenti sono nelle tue mani! Dalla corsa alla lotta con la spada!

## Azioni di base

### Cammina/Corri/Salta/Fai una capriola

Link si muove nella direzione in cui tocchi. Se tocchi vicino a Link, camminerà. Se tocchi lontano, correrà.



Se corri verso una piattaforma, Link salterà automaticamente.



Se tracci ripetutamente dei cerchi **vicino al bordo dello schermo** Link eseguirà una capriola in quella direzione.

Fai attenzione! Se fai troppe capriole, ti girerà la testa!

Mentre corri fai pratica tracciando velocemente dei cerchi.

Mi chiedo cosa possa succedere facendo delle capriole in direzione di quest'albero!?



### Parla/Indaga

Per parlare ad una persona, toccala. Toccare delle insegne o altre cose ti permetterà di indagare su di esse. Prova a toccare tutto ciò che ti sembra sospetto!



Se vedi un'icona DS in un messaggio, controlla lo schermo superiore.

### Solleva → Lancia

Toccano roccie, vasi, barili e altri oggetti, potrai sollevarli. Per lanciaarli, basta toccare nella direzione in cui vuoi che cadano. Lanciando un oggetto, esso si spaccherà e talvolta ti permetterà di ottenere qualcosa di prezioso!



Tocca nella direzione in cui vuoi lanciaire!

## Brandire la spada

Progredendo nel gioco otterrai una spada. Brandendola potrai attaccare mostri, tagliare erba, rompere vasi e attivare vari dispositivi.

## Colpo mirato

Toccano direttamente un nemico ti rivolgerai automaticamente verso di lui e lo attaccherai con la spada.



## Fendente laterale

Puoi orientare la spada semplicemente facendo scorrere lo stilo nella direzione in cui vuoi colpire.

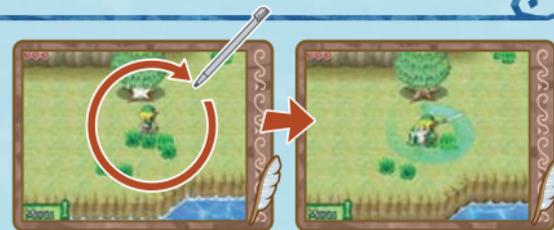


Fai scorrere lo stilo perpendicolarmente alla direzione in cui è rivolto Link per fargli eseguire un fendente.

Puoi anche far scorrere lo stilo nella direzione in cui Link è rivolto per farlo colpire con la spada.

## Attacco rotante

Traccia con lo stilo un cerchio attorno a Link per fargli eseguire un Attacco rotante con la spada. Tuttavia... fai attenzione! Troppe rotazioni potrebbero fargli girare la testa!



Accertati che il cerchio sia abbastanza grande.

Questo attacco è perfetto quando i nemici ti circondano o se c'è molta erba intorno.

## Afferra → Spingi/Tira

Tocca i blocchi per assicurarti la presa su di essi o le leve per afferrarle. Poi tocca la freccia per muovere l'oggetto in quella direzione. Alcuni blocchi non possono essere spostati.



Prima di tutto tocca il blocco o la leva...

Poi tocca la freccia nella direzione in cui vuoi muovere l'oggetto.



## Gli oggetti

Ci sono due tipi di oggetti: quelli che devi dare in dotazione al tuo personaggio per poterli usare e quelli che puoi usare in qualsiasi momento. Prova ad usare in vari modi e in situazioni differenti gli oggetti da dare in dotazione.

### Oggetti in dotazione al tuo personaggio

Quando ricevi un oggetto da equipaggiare, nell'angolo in alto a destra dello schermo apparirà un'icona. Tocca quest'icona per afferrarlo e, successivamente, usarlo. Puoi cambiare l'oggetto toccando **OGGETTI** (pag. 13) sullo **schermo principale**. Inoltre, le cose che puoi fare una volta che lo afferrai variano in base al tipo di oggetto.

#### Equipaggiarsi



Tocca l'oggetto da dare in dotazione.

#### Afferrare



Tocca l'icona in alto a destra per afferrare l'oggetto.

#### Riporre



Quando vuoi mettere via l'oggetto afferrato, tocca di nuovo l'icona in alto a destra.

## Boomerang

Lanciando il Boomerang, puoi attaccare mostri, rompere vasi e attivare vari dispositivi. Traccia il percorso che vuoi fargli seguire facendo scorrere lo stilo sullo schermo. Se non trova nessun ostacolo lungo la via, il Boomerang va esattamente dove volevi tu.



## Bomba

Quando usi una Bomba, dopo qualche secondo esploderà. L'esplosione danneggerà nemici, abatterà muri crepati e distruggerà altri oggetti. Puoi lanciare una Bomba con la stessa tecnica delle rocce o dei vasi (pag. 17). Ma fai attenzione! Se l'esplosione ti colpisce, anche tu subirai dei danni!



## Clessidra Illusione

La Clessidra Illusione è un oggetto misterioso che otterrai ad un certo punto della tua avventura. Per quanto riguarda i suoi effetti... dovrai scoprirli da te!



## Oggetti ad effetto immediato

Sconfiggendo i nemici, falciando l'erba o rompendo delle cose, a volte otterrai oggetti come cuori o Rupie. Questi oggetti hanno efficacia appena vengono ottenuti. Troverai questi oggetti nascosti in vari modi nel corso della tua avventura. Datti da fare! Ti attendono molte sorprese!



## Cuori

Un cuore ripristina un'unità nella barra della tua energia vitale (pag. 12).



## Rupie

Si aggiungono alla quantità di Rupie (soldi) che hai. La quantità che si viene ad aggiungere dipende dal colore e dalla misura delle Rupie.



## Trovare un Portacuore

Quando trovi un Portacuore, la lunghezza della tua barra dell'energia vitale aumenterà di un'unità e si riempirà del tutto.



## Scambia oggetti con altri giocatori!

Quando sulla tua strada incontrerai un menestrello di nome Francestrello, potrai mettere pezzi del battello o tesori (pag. 15) in una scatola magica. Questo ti permetterà di usare la comunicazione wireless DS per scambiare oggetti con altri giocatori.



- 1 Metti i pezzi del battello e/o i tesori che vuoi scambiare nelle scatole magiche (massimo 3 oggetti).
- 2 Scambia gli oggetti usando uno dei seguenti metodi.

- ☞ Parla a Francestrello ancora una volta o seleziona CONTACT MODE (che si visualizza solo se hai degli oggetti nelle scatole magiche) sullo **schermo di selezione modalità gioco** (pag. 11). In questo modo verrà attivata la **Contact Mode**.
- ☞ Entra nella **modalità Sfida** tramite la **modalità wireless con più schede** o tramite la Nintendo Wi-Fi Connection (pag. 28).

Se stai per entrare nella **Contact Mode** senza aver parlato a Francestrello, assicurati di salvare i tuoi progressi di gioco con gli oggetti che vuoi scambiare all'interno delle scatole magiche. Leggi la sezione "Comunicazione wireless DS (con più schede)" (pag. 38) e segui attentamente le istruzioni prima di cominciare la Contact Mode. Nella Contact Mode puoi cercare altri giocatori anche se la tua console è chiusa. Ricorda che nella Contact Mode il consumo di energia sarà maggiore rispetto al gioco normale.

## Zone franche e Spettri

All'interno di un dungeon maledetto appariranno dei nemici, gli Spettri. Qui troverai anche delle aree dette "zone franche".



## Spettri

Gli Spettri sono dei mostri che proteggono l'interno del dungeon. I tuoi attacchi non li danneggeranno, ma se ti attaccano, non avrai speranze. Devi progredire all'interno del dungeon cercando di non farti vedere dagli Spettri. Se uno Spettro ti vede, puoi rifugiarti in una zona franca.



## Zone franche

Le zone franche non sono soggette alla maledizione, pertanto gli Spettri non potranno entrare. Inoltre, i vasi rossi, una volta rotti, si trasformeranno in zone franche.



## Navigare

Quando sarai in grado di salire sul battello, cerca di attraversare il mare e di visitare le varie isole sparse per il mondo. Man mano che progredisci nell'avventura, sarai anche in grado di goderti la pesca e di recuperare tesori sul fondale!

### Schermo di navigazione

Mentre navighi puoi verificare la Carta nautica (pag. 14) sullo schermo superiore e l'area circostante sullo schermo inferiore.

#### Posizione attuale

La zona gialla indica la tua prospettiva.

#### Barra della resistenza del battello

Questa diminuirà se ti scontri contro delle rocce o ti imbatti in un nemico. La resistenza del battello può essere ripristinata in un porto.

#### Icona Salta

Tocca quest'icona per saltare.

#### MENU

Alcune parti del menu sono diverse da come appaiono quando sei sulla terraferma (pag. 12).

#### Fuori dal battello

Tocca liberamente quest'area per cambiare la prospettiva.

#### Motore

Tocca AVANTI per proseguire e ALT per fermarti.

#### ROTTA

Traccia una nuova rotta marina (pag. 26).



## Tracciare una rotta

Quando sei sul battello, prima di tutto devi tracciare una rotta sulla Carta nautica. Fai scorrere lo stilo sullo schermo partendo dall'icona Penna e disegna la rotta con un solo tratto. Per partire, tocca VAI! Se la tua destinazione coincide con un porto, il nome della località apparirà sullo schermo.



## Mentre navighi, occhi aperti!

Quando avrai tracciato la rotta, non pensare di essere in crociera! Potrebbero esserci dei pericoli! Se uno scoglio o un altro ostacolo si trovano sul tuo percorso, dovrai ritracciare la rotta. Se un nemico ti appare davanti, dovrai saltare per evitarlo o usare il cannone per abatterlo. Mi raccomando, stai in campana quando ti trovi in alto mare!



## Battello di Terry

Il battello di Terry è una bottega itinerante che viaggia nel mare. Terry vende pezzi del battello e anche oggetti rari. Se ti va di fare acquisti, basta tracciare la rotta indicando il battello di Terry 🐼 come destinazione.



## Cantiere navale

Selezionando PERSONALIZZA al cantiere navale, puoi farti montare e rimuovere i pezzi del battello che possiedi. Se selezioni VEDI BATTELLO, potrai vedere come appare in quel momento il tuo battello.

Aspetto del battello

Icone dei pezzi

### Schermo di visualizzazione battello



Tocca l'area intorno al battello per modificare la prospettiva e tocca + / - per ingrandire o rimpicciolire la visuale.

	Prua
	Ancora
	Scafo
	Corrimano
	Ponte
	Fumaiolo
	Pale
	Cannone

### Schermo per personalizzare





# Modalità Sfida

Puoi cimentarti in una sfida usando la comunicazione wireless DS o la Nintendo Wi-Fi Connection.

## Schermo della modalità Sfida

Prima di iniziare devi scegliere il tipo di partita che vuoi affrontare. Le regole di base non variano in base al tipo.

**NOME**  
Il nome che hai scelto nella modalità Sfida.

**CLASSE**  
Rappresenta la tua bravura nella modalità Sfida.

**PUNTI SFIDA**  
Questi punti si vincono nella modalità Sfida e si usano per determinare la classe del giocatore.

**Icona del comportamento**  
Questa icona rappresenta il comportamento del giocatore durante la modalità Sfida. Se un giocatore si ritira ripetutamente dalle sfide, con il passare del tempo questa icona si trasforma in una faccina arrabbiata. Cerca di non perdere mai il sorriso! (Se porti a termine le sfide e non getti la spugna, l'icona si ritrasformerà lentamente in una faccina sorridente.)

**VITTORIE**  
Le statistiche relative alle tue sfide.

**Menu della Sfida**

## Menu della Sfida

<b>PIÙ SCHEDE</b>	Gioca con due schede di gioco e due console Nintendo DS.
<b>NINTENDO WFC</b>	Collegati alla Nintendo Wi-Fi Connection e sfida giocatori da tutto il mondo (pag. 30).
<b>DOWNLOAD DS</b>	Gioca con una scheda di gioco e due console Nintendo DS (pag. 33). I risultati delle sfide disputate in questa modalità non verranno salvati.
<b>REGOLE</b>	Impara come giocare nella <b>modalità Sfida</b> .
<b>LISTA AMICI</b>	Registra il Codice Amico di un amico (pag. 32) e verifica il tuo Codice Amico.
<b>LISTA VARIANTI</b>	Visualizza le diverse varianti realizzate.
<b>CAMBIA NOME</b>	Modifica il nome da usare nella <b>modalità Sfida</b> . Il tuo nome nella <b>modalità Avventura</b> non cambierà anche se qui scegli un nome diverso.

## Come iniziare il gioco con la modalità wireless con più schede

Assicurati che entrambe le console Nintendo DS e le schede di gioco siano pronte, quindi segui attentamente le istruzioni riportate alla sezione "Comunicazione wireless DS (con più schede)" (pag. 38).

Entrambi i partecipanti alla sfida devono toccare PIÙ SCHEDE sul **menu della Sfida**.

Quando verrà trovato uno sfidante, lo schermo superiore visualizzerà delle informazioni sul suo conto. Se non ci sono problemi, entrambi i giocatori devono toccare OK per proseguire. Dopo aver scelto il percorso, la sfida può avere inizio (il giocatore che può selezionare il percorso viene scelto casualmente).



Vai a "La sfida ha inizio!" a pag. 34.

## Come iniziare il gioco con la Nintendo Wi-Fi Connection

In questa modalità puoi giocare con amici e altri giocatori da tutto il mondo. Dopo aver configurato le tue impostazioni Wi-Fi, seleziona NINTENDO WFC dal **menu della Sfida** per attivare la Nintendo Wi-Fi Connection. Scegli le condizioni che il tuo sfidante deve soddisfare. Quando ne hai trovato uno, seleziona il percorso per dare inizio alla sfida.

Vai a “La sfida ha inizio!” a pag. 34.

## Come configurare le impostazioni Wi-Fi

Per configurare la Nintendo Wi-Fi Connection tocca IMPOSTAZIONI Wi-Fi sullo **schermo di selezione file** (pag. 10). Consulta il manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection, accluso a questo gioco, per maggiori informazioni sui metodi di connessione relativi alla Nintendo Wi-Fi Connection o per altre informazioni di supporto. Se non riesci a far funzionare correttamente la connessione o la comunicazione, consulta la sezione “Risoluzione dei problemi” del manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection.



## Nintendo Wi-Fi Connection

La Nintendo Wi-Fi Connection permette ai giocatori di THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS di giocare insieme via Internet, anche se si trovano distantissimi fra loro.

- Per poter usare via Internet i giochi per Nintendo DS compatibili con questa modalità, prima di tutto devi configurare la Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) sulla tua console. Consulta il manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection, accluso a questo gioco, per informazioni dettagliate su come configurare il Nintendo DS.
- Per completare la configurazione della Nintendo Wi-Fi Connection, hai bisogno di un dispositivo di rete wireless (ad esempio un router wireless) che disponga di un collegamento a Internet a banda larga.
- Se per il tuo PC disponi soltanto di un collegamento a Internet cablato, ti serve un Nintendo Wi-Fi USB Connector (chiave USB Wi-Fi Nintendo), venduto separatamente. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection.
- Quando giochi collegandoti alla Nintendo Wi-Fi Connection la batteria del tuo Nintendo DS si consuma più velocemente del normale. È quindi consigliabile utilizzare il blocco alimentatore quando giochi collegandoti alla Nintendo Wi-Fi Connection.
- Con i giochi compatibili con la Nintendo Wi-Fi Connection, puoi anche collegarti al servizio tramite determinati hotspot Internet, senza bisogno di particolari impostazioni.
- Le condizioni per l'utilizzo della Nintendo Wi-Fi Connection possono essere consultate nel manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection oppure online, al sito [www.nintendowifi.it](http://www.nintendowifi.it)

Per maggiori informazioni sulla Nintendo Wi-Fi Connection, su come configurare il tuo Nintendo DS o per consultare l'elenco degli hotspot Internet disponibili, visita il sito [www.nintendowifi.it](http://www.nintendowifi.it)

## Selezionare le condizioni per lo sfidante

Quando selezioni uno sfidante puoi scegliere fra cinque tipi di condizioni. Il livello di abilità dello sfidante dipende dalla classe a cui appartiene (pag. 28).

<b>CONTRO AMICO</b>	Sfida un giocatore registrato nella tua Lista Amici.
<b>CONTRO AVVERSARIO (CONTINENTE)</b>	Sfida un avversario di classe simile alla tua che vive nel tuo continente.
<b>CONTRO AVVERSARIO (MONDO)</b>	Sfida un avversario di classe simile alla tua che proviene dal resto del mondo.
<b>CONTRO CHIUNQUE (CONTINENTE)</b>	Sfida un giocatore qualunque che vive nel tuo continente.
<b>CONTRO CHIUNQUE (MONDO)</b>	Sfida un giocatore qualunque che proviene dal resto del mondo.

Quando ti colleghi alla Nintendo Wi-Fi Connection, il nome del tuo personaggio potrà essere visto da molte persone. Assicurati di non usare un nome che possa far trasparire informazioni specifiche o importanti sul tuo conto o che possa ferire la sensibilità di altri giocatori.

Cerca di non terminare le sfide spegnendo all'improvviso la console, a meno che ciò non sia indispensabile.

## Codice Amico

Il Codice Amico è un numero casuale di 12 cifre che ti viene assegnato automaticamente la prima volta che ti colleghi alla Nintendo Wi-Fi Connection. Gli amici che hanno registrato reciprocamente il Codice Amico nella propria Lista Amici (pag. 29) possono sfidarsi scegliendo la condizione **CONTRO AMICO** nella **modalità Sfida**.



I Codici Amico dei giocatori che si affrontano nella **modalità wireless con più schede** (pag. 29) vengono registrati automaticamente nelle rispettive Liste Amici.

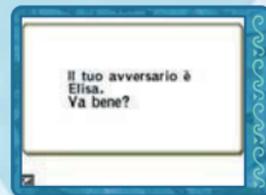
Il sistema del Codice Amico è stato sviluppato per permettere ai giocatori che si conoscono bene di sfidarsi l'un l'altro in tutta sicurezza. Se condividi il tuo Codice Amico in un forum in Internet o lo dai a persone che non conosci, corri il rischio di ricevere dati corrotti o messaggi offensivi indesiderati. Non dare il tuo Codice Amico a persone che non conosci.

## Come iniziare il gioco con la modalità download DS

Assicurati che entrambe le console Nintendo DS e la scheda di gioco siano pronte, quindi segui attentamente le istruzioni riportate alla sezione "Comunicazione wireless DS (con una scheda)" (pag. 37).

- 1 Il giocatore con la console principale (la console nella quale è inserita la scheda di gioco) deve toccare **DOWNLOAD DS** sul **menu della Sfida**. La console secondaria (la console senza scheda di gioco) potrà così scaricare i dati di gioco.
- 2 Quando appare il nome dello sfidante sulla console principale, tocca **OK**. La console secondaria riceverà i dati inviati dalla console principale. La sfida può avere inizio dopo che il giocatore della console principale ha scelto il percorso.

Vai a "La sfida ha inizio!" a pag. 34.



## La sfida ha inizio! (Regole)

Nella **modalità Sfida** il **giocatore 1 (rosso)** e il **giocatore 2 (blu)** devono fare a gara per afferrare degli oggetti gialli di forma triangolare chiamati "Gemme della forza" (il giocatore 1 e il giocatore 2 vengono decisi casualmente).

In ogni round ciascun giocatore gioca una volta nei panni di Link (attacco) e una volta nei panni di tre Spettri (difesa). Vince la sfida il giocatore che ha accumulato più punti dopo tre round.

## Regole di base

- ▶ Trasportando alla propria base le Gemme della forza si accumulano punti.



- ▶ Le Gemme della forza sono di tre dimensioni: piccole, medie e grandi. Le Gemme più grandi sono anche le più pesanti, pertanto ci si mette più tempo per trasportarle. Tuttavia i pezzi più grandi valgono più punti.
- ▶ Quando il tempo scade o Link viene colpito da uno Spettro, si ha un cambio di turno in attacco e in difesa.
- ▶ Poco dopo l'inizio della sfida appariranno tanti tipi di oggetti utili: gli **oggetti rossi sono per il giocatore 1**, mentre gli **oggetti blu sono per il giocatore 2**.  
Passa sopra i tuoi oggetti per raccogliergli e fai altrettanto con gli oggetti del tuo sfidante per distruggerli.



## Giocare nei panni di Link

Il tuo obiettivo è quello di trasportare le Gemme della forza alla tua base evitando di essere abbattuto dagli Spettri.

- ▶ Solo mentre trasporti una Gemma della forza la posizione degli Spettri verrà visualizzata sulla tua mappa.
- ▶ Quando ti rifugi in una zona franca, gli Spettri non potranno più vederti e scompariranno dalla loro mappa.
- ▶ Le Gemme della forza prendono il colore della base nella quale vengono appoggiate. Nelle zone franche, invece, si colorano di giallo.



## Giocare nei panni degli Spettri

Il tuo obiettivo è quello di abbattere Link e di impedirgli di mettere le mani sulle Gemme della forza.

- ▶ Muovi i tre Spettri tracciando delle linee (i loro movimenti) sulla mappa. Puoi ridisegnare il loro percorso anche mentre gli Spettri si stanno già spostando.
- ▶ Se colpisci Link, attacco e difesa si scambieranno il turno (gli Spettri attaccheranno automaticamente quando si avvicineranno a Link).
- ▶ Non puoi entrare nelle zone franche e non puoi vedere Link quando si trova al loro interno.



Guida Link usando lo schermo inferiore senza perdere di vista la mappa dello schermo superiore. Traccia il percorso degli Spettri sulla mappa dello schermo inferiore mentre verifichi i loro movimenti sullo schermo superiore. Premendo i pulsanti L o R, puoi passare da uno Spettro all'altro sullo schermo superiore. La base e gli oggetti verranno suddivisi per colore: **rosso** per il **giocatore 1** e **blu** per il **giocatore 2**.



Di seguito si trovano le istruzioni dettagliate su come giocare in comunicazione wireless con una sola scheda di gioco.

### Materiale necessario

Nintendo DS ..... Uno per giocatore  
Schede di gioco THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS ... Una

### Istruzioni per il collegamento

#### Console principale:

1. Assicurati che tutti i Nintendo DS siano spenti, quindi inserisci la scheda di gioco nell'apposito alloggiamento della console principale.
2. Accendi la console. Se la **modalità di avvio** della console è impostata su MANUALE, apparirà il **menu di sistema del Nintendo DS**. Se è impostata su AUTOMATICA, passa direttamente al punto 4.
3. Tocca il pannello THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS.
4. Ora segui le istruzioni descritte a pagina 33.

#### Console secondaria:

1. Accendi la console: apparirà il **menu di sistema del Nintendo DS**.  
**NOTA:** assicurati che la **modalità di avvio** della console sia impostata su MANUALE. Per maggiori informazioni su come impostare la **modalità di avvio**, consulta il manuale di istruzioni del Nintendo DS.
2. Tocca DOWNLOAD DS. Apparirà lo **schermo selezione gioco**.
3. Tocca il pannello THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS.
4. Ti verrà chiesto di confermare la scelta. Tocca SÌ per scaricare le informazioni di gioco dalla console principale.
5. Ora segui le istruzioni descritte a pagina 34.

## Comunicazione wireless DS (con più schede)

Di seguito si trovano le istruzioni dettagliate su come giocare in comunicazione wireless con una scheda di gioco per ciascun giocatore.

### Materiale necessario

Nintendo DS ..... Uno per giocatore

Schede di gioco THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS ... Una per giocatore

### Istruzioni per il collegamento

1. Assicuratevi che tutti i Nintendo DS siano spenti, quindi inserite le schede di gioco negli appositi alloggiamenti di ciascuna console.
2. Accendete ogni console. Se la **modalità di avvio** della console è impostata su MANUALE, apparirà il **menu di sistema del Nintendo DS**. Se è impostata su AUTOMATICA, passate direttamente al punto 4.
3. Toccate il pannello THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS.
4. Ora seguite le istruzioni descritte a pagina 29.

### Indicazioni generali per la comunicazione wireless

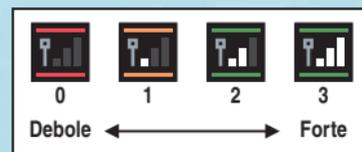
Questo paragrafo contiene importanti informazioni per sfruttare al meglio la comunicazione wireless.

L'icona , che appare nel **menu di sistema del Nintendo DS** e si può trovare in uno **schermo di gioco**, è il simbolo della comunicazione wireless. La presenza di questa icona indica che selezionando l'opzione ad essa associata si attiverà la modalità wireless.

**NON** usare questa funzione del Nintendo DS nei luoghi in cui la comunicazione wireless è proibita (per es. negli ospedali, a bordo di aerei, ecc.). Per maggiori informazioni sull'uso della comunicazione wireless, consulta il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza accluso al Nintendo DS.



L'icona , che appare durante la comunicazione wireless, indica l'intensità del segnale di ricezione. Ci sono quattro livelli: più il segnale è forte, più il gioco risulta fluido.



Quando è attiva la comunicazione wireless, il LED indicatore d'accensione lampeggia rapidamente.

### Per una prestazione ottimale, osserva le seguenti regole:

- Comincia con una distanza tra le varie console uguale o inferiore ai 10 metri. Dopo l'inizio del gioco è possibile allontanarsi o avvicinarsi, facendo attenzione che l'indicatore dell'intensità corrisponda ad almeno due tacche, per garantire prestazioni ottimali.
- Mantieni le console a una distanza massima fra loro uguale o inferiore ai 20 metri.
- Le console devono, per quanto possibile, trovarsi una di fronte all'altra.
- Evita che tra i vari Nintendo DS si frappongano persone o ostacoli di altro genere.
- Evita interferenze con altre apparecchiature. Se la comunicazione wireless risulta disturbata da altre apparecchiature (reti LAN, forni a microonde, telefoni cordless, computer), spostati o spegni l'apparecchiatura che crea l'interferenza.

## Riconoscimenti

### 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

Panayiota Ioannou

Jasmina Libonati

Moni Jakob

Barbara Pisani

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 Kuroume

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®**