

NINTENDO DS™

NTR-BKIP-NOE



THE LEGEND OF
ZELDA
Spirit Tracks

SPIELANLEITUNG

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™: SPIRIT TRACKS-Karte für dein Nintendo DS™-System entschieden hast.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Gesundheits- und Sicherheitshinweise genau durch, bevor du das Nintendo DS-System, eine Nintendo DS-Karte, ein Spielmodul oder sonstiges Zubehör verwendest. Sie enthalten wichtige Gesundheits- und Sicherheitsinformationen. Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Hebe diese Anleitung 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 MEHRSPIELER-PARTIEN, DIE VON EINER EINZIGEN DS-KARTE HERUNTERGELADEN WERDEN.



DRAHTLOSES MULTI-KARTEN-SPIEL

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



UNTERSTÜTZT DEN GEMEINSAMEN ZUGRIFF AUF SPIELFUNKTIONEN VIA DRAHTLOSER DS-DATENÜBERTRAGUNG.



This product uses the LC Font by Sharp Corporation. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.



Inhalt

Charaktere

6

Vor dem Spiel

8

Steuerung

12

Spielbildschirme

13

Aktionen

18

Items

24

Zugsteuerung

28

Mehrspielermodus

31

Diese Geschichte spielt vor sehr langer Zeit. Es ist die Geschichte der ersten Menschen, die sich in diesem Land niedergelassen haben.

Die Menschen lebten im Einklang mit den Göttern und es herrschte Frieden. Doch diese Idylle währte nicht lang, denn der Dämonenkönig griff an und brachte Zerstörung und Verzweiflung über das Land. Aber die Götter stellten sich ihm in den Weg.

Ihr Kampf schien ewig, doch zu guter Letzt besiegten die Götter den Dämonenkönig, auch wenn sie ihn nicht zerstören konnten, da ihr Sieg sie fast all ihre Kraft gekostet hatte.

Mit letzter Kraft verbannten sie den Geist des Dämonenkönigs in eine finstere, finstere Welt. Sie bauten Ketten und einen Turm, der als Schloss für die Ketten dient, und noch heute durchziehen diese Ketten das ganze Land.

Fast ihrer gesamten Kraft beraubt zogen sich die Götter in ihre Welt zurück. Das Land, befreit von den Dämonen und verlassen von den Göttern, gehörte nun den Menschen.

Doch jetzt verschwinden die Ketten und die Finsternis bedroht das Land erneut...

Während Links Ernennungszeremonie zum Lokführer steckt Prinzessin Zelda ihm einen Brief zu, in dem sie ihn um ein Treffen bittet. Sie erzählt ihm, dass merkwürdige Dinge im Land geschehen – und schlimmer noch: die Schienen der Götter verschwinden! Link soll Prinzessin Zelda zum Turm der Götter bringen, um Nachforschungen anzustellen.

Aber auf dem Weg zum Turm werden sie vom schurkischen Minister von Glaiiss angegriffen, der Zeldas Geist und Körper voneinander trennt und ihren Körper entführt!

Link und Zelda erreichen trotzdem den Turm, wo sie Shiene treffen. Shiene erklärt ihnen, dass ohne die Schienen der Götter der Dämonenkönig zurückkehren wird und dass Zeldas Körper das Gefäß für seinen Geist werden soll!

Und so machen sich Zelda und Link auf, Zeldas Körper zurückzuholen und das Land vor der Finsternis zu retten...



Charaktere

Link

Ein Lokführer in Ausbildung. Er kam zum Schloss, um zum Lokführer ernannt zu werden, traf Zelda und war mitten im Abenteuer!



Zelda

Die Prinzessin von Hyrule. Nachdem Glaiss und Delok ihren Körper gestohlen haben, macht sich ihr Geist zusammen mit Link auf ins Abenteuer.

Shiene

Die Beschützerin des Turms, der im Zentrum der Schienen der Götter steht. Sie vertraut Zelda und Link den Zug der Götter an.



Glaiss

Als Minister von Hyrule arbeitet er im Verborgenen mit Delok daran, den Dämonenkönig zurückzubringen.



Delok

Er gehört einem Volk an, das den Göttern nahesteht und strebt nach Macht, die ihn stärker als die Götter werden lässt. Zu diesem Zweck will er den Dämonenkönig befreien.



Vor dem Spiel

Vergewissere dich zunächst, dass dein Nintendo DS™-System ausgeschaltet ist.

Dann stecke die THE LEGEND OF ZELDA™: SPIRIT TRACKS-Karte in den DS-Kartenschlitz, bis du ein Klicken hörst.

1 Sobald du das Nintendo DS-System einschaltest, erscheint der rechts abgebildete **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm**. Lies dir die Hinweise sorgfältig durch und berühre dann den Touchscreen.

2 Verwendest du ein Nintendo DSi™-System, berühre einfach das THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS-Symbol, um das Spiel zu starten.

3 Verwendest du ein Nintendo DS/DS Lite-System, berühre die THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS-Schaltfläche, um das Spiel zu starten. Befindet sich dein Nintendo DS/DS Lite-System im AUTOMODUS, wird dieser Schritt übersprungen und das Spiel startet automatisch. In der Bedienungsanleitung deines Nintendo DS/DS Lite-Systems findest du weitere Informationen hierzu.

Hinweis: „Nintendo DS-System“ dient als Oberbegriff für das ursprüngliche Nintendo DS-System, das Nintendo DS™ Lite-System und das Nintendo DSi-System.



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-Systems ändern. Bitte schlage in der Bedienungsanleitung des Nintendo DS-Systems nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.

Hinweis: Bei den Bildschirmabbildungen in dieser Anleitung sind Darstellungen des oberen Bildschirms (Topscreen) mit einem **rosa** Rand versehen, während Darstellungen des Touchscreens mit **f** markiert sind.





Eine Datei auswählen

Um ein neues Spiel zu starten, berühre eine Datei mit der Aufschrift VON ANFANG AN und folge den Anweisungen unten. Um ein zuvor gespeichertes Spiel fortzusetzen, berühre die Datei mit deinem gespeicherten Spielstand.



Ein neues Spiel beginnen

Wenn du VON ANFANG AN gewählt hast, musst du einen Namen für deinen Helden eingeben. Gib den gewünschten Namen über die Tastatur auf dem Touchscreen ein und berühre dann OKAY. Anschließend wählst du noch aus, in welcher Hand du den Touchpen hältst. Danach ist das Erstellen der Datei beendet und du kehrst zum **Dateiauswahlbildschirm** zurück. Berühre die neu erstellte Speicherdatei, um fortzufahren.



Den Spielstand speichern

Du kannst das Spiel jederzeit speichern, indem du im Menü SPEICHERN auswählst. Du kannst auch durch Drücken von START das **Pausenmenü** aufrufen und dort SPEICHERN UND BEENDEN wählen. Dein Spielstand wird in der Datei gespeichert, die du zu Spielbeginn ausgewählt hast. Nachdem du ein Spiel gespeichert und beendet hast, kann es vorkommen, dass du das Spiel von einem anderen Ort aus startest (z. B. dem Eingang eines Tempels) als dem Ort, an dem du tatsächlich gespeichert hast.

Hinweis: Es stehen insgesamt zwei Speicherdateien zur Verfügung. Wenn beide belegt sind, musst du eine von beiden löschen, um ein Spiel von Anfang an starten zu können.



Dateiauswahlbildschirm



Berühre START, nachdem du eine Speicherdatei ausgewählt hast, um zum **Spielmodus-Auswahlbildschirm** zu gelangen. Wähle KOPIEREN, um einen Spielstand in die andere Speicherdatei zu kopieren oder LÖSCHEN, um einen Spielstand zu löschen. Durch Berühren von kehrst du zum vorherigen Bildschirm zurück.

Hinweis:

- Die Daten aus dem **Duellmodus** können nicht kopiert werden.
- Wenn ein Spielstand in eine andere Speicherdatei kopiert wird, wird diese Speicherdatei überschrieben und kann nicht wiederhergestellt werden.



Einen Spielmodus auswählen

Du kannst zwischen ABENTEUER (S. 13–30) und DUELLMODUS (S. 31–35) wählen. Mit CONTACT MODE (S. 36) kannst du Schätze über die Drahtlose DS-Datenübertragung tauschen, in den OPTIONEN kannst du verschiedene Spieleinstellungen anpassen.



Hinweis: Um den **Contact Mode** richtig nutzen zu können, solltest du zuerst Schätze finden.

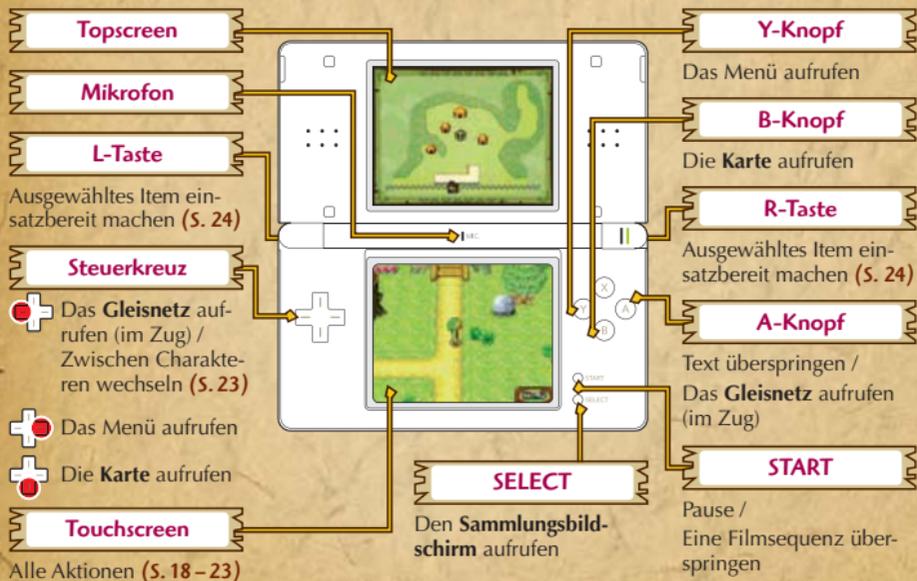
Optionsmenü

TEXTGESCHW.	Wähle zwischen den Anzeigegeschwindigkeiten LANGSAM, NORMAL und SCHNELL.
SOUND	Wähle zwischen vier verschiedenen Arten der Sound-Ausgabe.
HAND-EINST.	Wähle, ob du den Touchpen in der linken oder rechten Hand hältst.
MIKROFON-TEST	Auf dem Bildschirm erscheint eine Leiste. Sprich oder puste ins Mikrofon deines Nintendo DS-Systems und verringere/vergrößere den Abstand des Systems entsprechend, um die richtige Entfernung zu finden.

Steuerung

Dieses Spiel wird hauptsächlich über den Touchscreen und das Mikrofon gesteuert.

Manche Funktionen können allerdings auch über die Knöpfe und Tasten aufgerufen werden.



Hinweis: Wenn du dein Nintendo DS-System während des Spiels zuklappst, wird der energie sparende **Standby-Modus** aktiviert. Der **Standby-Modus** wird beendet, wenn du das System wieder aufklappst.

Spielbildschirme



Hauptbildschirm

Berühre **MENÜ** unten auf dem Touchscreen, um das Menü aufzurufen. Dort stehen dir verschiedene Optionen zur Verfügung.



Hinweis: Die Abbildungen sind mit der Einstellung für Rechtshänder aufgenommen. Wenn du das Spiel für Linkshänder eingestellt hast, werden Teile der Darstellung umgekehrt.



Sammlungsbildschirm

Berühre SAMMLUNG in der Menüleiste, um diesen Bildschirm aufzurufen. Hier kannst du dir deine Items sowie die bereits gelernten Lieder für die Flöte des Landes (S. 26) ansehen.

Momentane Ausrüstung

Wichtige Items
Hier siehst du wichtige Items, die du im Verlauf des Abenteuers erhältst.

Munition / Hasen
Hier siehst du, wie viele Bomben und Pfeile du hast, sowie die Anzahl der gefangenen Hasen.

Glückspostkarten
Schick sie ab und du kannst wertvolle Schätze gewinnen!

Zugteile

Schätze

Lieder

Stempelbuch

Briefe

Bildschirm wechseln
Berühre dieses Icon, um den oberen und unteren Bildschirm zu tauschen.



Zugteile

Hier siehst du die Zugteile, die du gesammelt hast. Geh zu Ferro, um sie in deinen Zug einbauen zu lassen. (S. 30)

Arten von Zugteilen (S. 30)



Schätze

Hier siehst du die Schätze, die du gesammelt hast. Bring sie zu Linebeck, um sie gegen Zugteile einzutauschen. (S. 30)



Stempelbuch

Das Stempelbuch erhältst du im Verlauf des Abenteuers von Niko. Sammle zu jedem Ort, den du besuchst, den passenden Stempel!



Briefe

Im Verlauf deines Abenteuers erhältst du Briefe von verschiedenen Leuten. Berühre einen wackelnden Briefkasten, lass sie dir vom Briefträger bringen und lies sie hier!





Kartenbildschirm

Dieser Bildschirm zeigt eine Karte der Umgebung sowie deine momentane Position. Normalerweise erscheint die Karte auf dem oberen Bildschirm. Wenn du dir Notizen auf der Karte machen oder dir andere Stockwerke ansehen möchtest, berühre KARTE in der Menüleiste bzw. drücke das Steuerkreuz nach unten oder den B-Knopf, um die Karte auf den unteren Bildschirm zu verschieben.

NOTIZ / RADIERER

Schreibe oder lösche Notizen.

Stockwerk wechseln

Hiermit kannst du in Gebäuden oder Höhlen zwischen den Karten der Stockwerke wechseln, die du bereits besucht hast.



Kartensymbole

Hier siehst du einige Symbole, die auf der Karte erscheinen:

- Momentane Position
- Haus/Laden
- Schlüssel
- Treppe
- Veränderung
- Phantom (S. 22)

Mach dir viele Notizen!

Unterwegs wirst du viele nützliche Informationen erhalten, sei es im Gespräch mit Leuten, durch Lesen von Schildern oder Beobachten der Umgebung. Man kann nie wissen, wann sich diese Informationen als nützlich erweisen, also denk daran, dir auf deiner Karte Notizen zu machen!



Gleisnetz

Berühre GLEISNETZ im Menü, um dir eine Übersicht über das Gleisnetz auf dem Touchscreen anzeigen zu lassen.

Weltkarte

Bekanntes Gebiet

Berühre ein Gebiet, um die entsprechende **Gebietskarte** zu sehen. Wenn du einen Ort berührst, an dem du schon warst, wird sein Name angezeigt.

Unbekanntes Gebiet

Für dieses Gebiet hast du noch keine Gleistafel gefunden.



Gebietskarte

NOTIZ / RADIERER

Schreibe oder lösche Notizen.

Momentane Position

Strecken

Im Verlauf des Spiels wirst du neue Strecken freischalten, die du befahren kannst.

Bahnhof



Aktionen

Alle grundlegenden Aktionen von Link können durch Berühren des Touchscreens oder Führen des Touchpens ausgeführt werden.

Mit diesen Aktionen besiegst du Gegner oder löst Rätsel!



Grundlegende Aktionen

🌀 Gehen / Rennen / Springen / Purzelbaum

Link bewegt sich in die Richtung, die du berührst. Berührst du einen Punkt, der etwas weiter von Link entfernt ist, rennt er.



Link springt automatisch über kleinere Lücken.

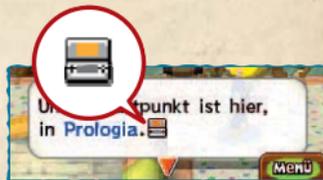


Tippe schnell zweimal auf den Touchscreen, um Link einen Purzelbaum schlagen zu lassen.

Sei vorsichtig!
Nach zu vielen
Purzelbäumen wird
es Link schwindlig!

🌀 Reden / Untersuchen

Berühre eine Person, um mit ihr zu reden, oder Schilder, um sie zu lesen. Untersuche alles, was du siehst, wer weiß, ob es dir nicht irgendwann noch einmal hilft!



Wenn du am Ende einer Nachricht  siehst, schau auf den oberen Bildschirm!

🌀 Aufheben → Werfen

Du kannst kleinere Gegenstände wie Krüge oder Felsbrocken aufheben, indem du sie berührst. Um einen Gegenstand zu werfen, berühre einfach die Stelle, an die du ihn werfen willst. Manche Gegenstände zerbrechen beim Werfen und hinterlassen ein Item!



Wähle, wohin du den Gegenstand werfen willst.



Dein Schwert schwingen

Im Lauf des Spiels erhältst du ein Schwert. Mit dem Schwert kannst du Monster angreifen, Gras schneiden, Krüge zerschlagen und Rätsel lösen!

Anvisier-Hieb

Tippe einen Gegner an, um ihn anzugreifen.



Wisch-Hieb

Führe den Touchpen schnell in die Richtung über den Touchscreen, in die du dein Schwert schwingen möchtest.

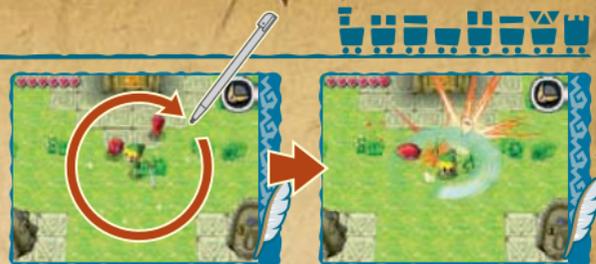


Führe den Touchpen senkrecht zu Links Blickrichtung, um Link sein Schwert schwingen zu lassen.

Führe den Touchpen in Links Blickrichtung über den Bildschirm, um ihn einen Schwertstoß ausführen zu lassen.

Wirbelattacke

Zeichne mit dem Touchpen schnell einen Kreis um Link, und er führt eine Wirbelattacke aus. Aber sei vorsichtig, wenn Link zu viele Wirbelattacken hintereinander ausführt, wird ihm schwindlig!



Zeichne schnell einen großen Kreis...

...und Link trifft alle Gegner oder Objekte um sich herum!

Greifen → Schieben / Ziehen

Berühre Blöcke, um sie zu greifen. Berühre dann die nun erscheinenden Pfeile, um das Objekt in die gewünschte Richtung zu schieben oder zu ziehen. Einige Blöcke können allerdings nicht bewegt werden.



Berühre den Block...

...und dann den Pfeil in die Richtung, in die du den Block bewegen möchtest.



Ein Phantom steuern

An bestimmten Stellen im Spiel erscheinen unbesiegbare Gegner – die Phantome. Sammle drei Lichttropfen , um dein Schwert zu stärken, und greife die Phantome dann von hinten an, um sie zu betäuben. Ein befreundeter Geist kann dann die betäubten Phantome übernehmen!

Normalerweise folgt ein Phantom unter deiner Kontrolle automatisch Link, aber du kannst es mit Hilfe des Touchpens auch frei bewegen.

Ein Phantom bewegen

Berühre . Das Icon wird gelb. Führe dann den Touchpen über den Touchscreen, um die Route zu zeichnen, auf der sich das Phantom bewegen soll. Berühre , während sich das Phantom bewegt, um es anzuhalten.



Zeichne einen Weg für das Phantom.



Solange keine Hindernisse auftauchen, folgt es genau dem Weg.

Phantom



Wenn dich ein Phantom erwischt, verlierst du etwas Energie und wirst du zum Beginn des Stockwerks zurückversetzt. Versuche, dich nicht von ihnen sehen zu lassen!



Wechseln

Berühre  und , um zwischen dem Phantom und Link zu wechseln. So kannst du beide im Auge behalten, wenn sie voneinander getrennt unterwegs sind!



Berühre , während du Link steuerst...



...und du wechselst zum Phantom!

Das Phantom rufen

Berühre  unten auf dem Touchscreen, damit das Phantom zu dir kommt und dir folgt.



Spielende...

Wenn deine Energieleiste (S. 13) leer ist, endet das Spiel. Wähle FORTSETZEN, um den entsprechenden Abschnitt zu wiederholen, oder kehre mit SPEICHERN UND BEENDEN zum **Titelbildschirm** zurück.

Hinweis: Wenn du SPEICHERN UND BEENDEN wählst, wirst du gefragt, ob du speichern möchtest. Wählst du NEIN, wirst du das Spiel dort fortsetzen, wo du zuletzt gespeichert hast.

Items

Es gibt zwei Arten von Items: Items, mit denen du dich ausrüstest, um sie einzusetzen, und Items, die du nur an bestimmten Stellen einsetzen kannst. Verwende Items, mit denen du dich ausrüsten kannst, an verschiedenen Orten und schau, was passiert!



Ausrüsten mit Items und deren Einsatz

Berühre ein Item im Menü, um es auszuwählen. Das Icon des gewählten Items erscheint oben auf dem Touchscreen. Um das Item einzusetzen, berühre es, um es hervorzuholen und verwende es dann entsprechend der Vorgaben. Du kannst ein ausgewähltes Item auch durch Halten der L- oder R-Taste hervorzuholen.



Berühre ein Item, um es auszuwählen.



Berühre das Item-Icon erneut, um das Item zu deaktivieren.

Berühre das Item-Icon, um das Item hervorzuholen.

Luftkanone

Wähle eine Richtung und puste dann ins Mikrofon. Link schickt einen Wirbelwind in die Richtung, in die er blickt!



Wähle mit dem Touchpen eine Richtung, dann puste!



Der Wirbelwind wirbelt los und betäubt das Monster!

Bumerang

Führe den Touchpen über den Touchscreen, um einen Weg für den Bumerang zu zeichnen, und nimm dann den Touchpen vom Bildschirm, um den Bumerang zu werfen. Er kann Gegner treffen, Schalter aktivieren und noch einiges mehr! Aber achte beim Zeichnen des Weges darauf, dass keine Hindernisse im Weg sind, denn sonst kommt der Bumerang direkt wieder zurück.



Weißt du nicht weiter?

Dir fehlt ein Item, um weiterzukommen? Du weißt nicht, was du als Nächstes tun sollst? Sieh dich genau um und sammle Informationen. Sprich mit Leuten, lies Schilder, untersuche Steine, lass nichts unversucht!

🔧 Flöte des Landes

Diese mystische Panflöte erhältst du im Verlauf des Spiels. Um sie zu spielen, wähle sie im Menü aus. Bewege die Flöte mit dem Touchpen nach links oder rechts, um das gewünschte Röhrcchen zu wählen und puste ins Mikrofon, um den entsprechenden Ton zu spielen.



Röhrcchen

Verschiebe die Flöte nach links oder rechts, um das gewünschte Röhrcchen auszuwählen.

Nutze deine Items!

Manche Puzzles lassen sich nur mit einem bestimmten Item lösen. Manchmal musst du auch Items kombinieren. Probier alles aus!



Items, die du sammeln solltest

Wenn du Gegner besiegst, Gras schneidest oder Krüge zerbrichst, erhältst du Herzen und Rubine. Gelegentlich findest du sie auch an unerwarteten Orten, also halte die Augen offen!



Herzen



Füllen ein Herz in deiner Energieleiste (S. 13) auf.



Rubine



Die Währung von Hyrule. Je nach Farbe und Größe sind sie unterschiedlich viel wert.

Grün (1)

Blau (5)

Rot (20)



Sammele Herzcontainer!

Wenn du einen Herzcontainer findest, erweitert sich deine Energieleiste um ein Herz und außerdem wird sie vollständig aufgefüllt.



Zugsteuerung

Fahre mit deinem Zug durchs ganze Land! Du kannst sogar Passagiere mitnehmen und Fracht transportieren. Schalte neue Strecken frei und entdecke neue Orte!



Zugbildschirm

Momentane Position

Die lila Fläche zeigt dein Sichtfeld.

Energieleiste

Wenn du mit einem Tier kollidierst oder von einem Gegner getroffen wirst, verringert sich die Anzeige. Wenn du an einem Bahnhof hältst, wird sie wieder aufgefüllt.

Verbleibende Fracht

Wenn der Zug Schaden nimmt, verlierst du Fracht. Bestimmte Frachtgüter werden mit der Zeit von selbst weniger.

Sichtfeld

Berühre den Bildschirmrand, um in verschiedene Richtungen zu blicken.



Dampfpeife

Berühre das Seil und führe den Touchpen abwärts, um die Dampfpeife einzusetzen.

Schalthebel

- Hohe Geschwindigkeit
- Normale Geschwindigkeit
- Bremsen
- Rückwärtsgang / Notbremse

MENÜ

Berühre dieses Symbol, um die Menüleiste aufzurufen (S. 13). Deine Items werden dort nicht angezeigt.

Weichenstellhebel

Mit diesem Hebel kannst du Weichen stellen.



Geisnetz

Auf diesem Bildschirm kannst du einen Weg für deinen Zug zeichnen. Berühre die Feder und führe sie mit dem Touchpen entlang der Strecke, die du fahren möchtest. Nimm den Touchpen vom Bildschirm und berühre LOS!, um loszufahren, oder ABBRUCH, um die Route erneut zu zeichnen.



Feder



Sei auf der Hut!

Achte beim Steuern des Zuges auf deine Umgebung! Möglicherweise wirst du von Monstern angegriffen oder findest Hindernisse auf den Schienen. Meistens hilft die Dampfpeife oder das Ausweichen auf eine andere Route, aber bleib wachsam!





Linebecks Laden



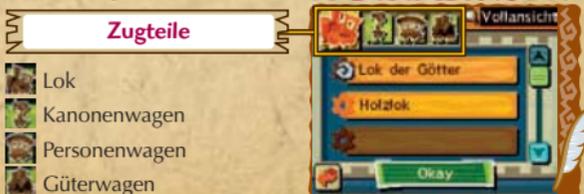
Diesen Laden findest du im Verlauf des Spiels. Dort kannst du deine hart erkämpften Schätze gegen Zugteile tauschen. Wähle ein Zugteil aus, um zu sehen, welche Schätze du dafür benötigst. Wenn du die benötigten Schätze hast, berühre KAUFEN, um sie gegen das Zugteil zu tauschen. Du kannst deine Schätze aber auch für Rubine verkaufen.



Ferros Haus



In Ferros Haus in Prologia kannst du deinen Zug mit den gekauften Zugteilen umbauen. Wähle ein Zugteil aus, um eine Vorschau auf dem oberen Bildschirm zu sehen. Berühre OKAY, um deinen Zug umzubauen.



Mehrspielermodus

Tritt über die Drahtlose DS-Datenübertragung gegen deine Freunde an oder tausche Schätze! Du kannst auch über das DS-Download-Spiel kämpfen!



Duellmodus



Wähle DUELLMODUS auf dem Spielmodus-Auswahlbildschirm, um gegen bis zu drei weitere Mitspieler zu spielen!

Name
Der Name deiner Spielfigur.

Absolvierte Duelle

Duellmenü (S. 32)

Gewonnene Duelle

Rang
Dein Rang basiert auf deinen Rangpunkten. Je mehr du kämpfst, desto mehr Rangpunkte sammelst du!

Statistik	Wert
Siege	71
Duelle	117
Rangpunkte	6000
Rang	A

Buttons: Spiel erstellen, Spiel beitreten, Spielerliste



Duellmenü



Im **Duellmenü** hast du drei Auswahlmöglichkeiten.

Spiel erstellen



Hiermit kannst du ein Spiel über die Drahtlose DS-Datenübertragung erstellen, mit dir als Gastgeber. Wenn du genug Mitspieler gefunden hast, berühre SPIEL BEGINNEN, um den Raum zu schließen. Wähle dann eine Arena und berühre LOS!.

Hinweis: Bitte lies **S. 37 – 39**, bevor du die Drahtlose DS-Datenübertragung verwendest.

Raum



Arenawahl



Spiel beitreten

Tritt einem Spiel als Gast bei. Wenn sich offene Räume in der Nähe befinden, wird der Name des Gastgebers angezeigt. Berühre den Namen, um seinem Spiel beizutreten. Wenn es so weit ist, schließt der Gastgeber den Raum und wählt eine Arena aus.



Spelerliste

Eine Liste der Spieler, mit denen du dich gemessen hast. Berühre einen Spielernamen, um dir auf dem oberen Bildschirm anzeigen zu lassen, wie du gegen diesen Spieler abgeschnitten hast.



Einzelkarte-Spiel

Du kannst auch mit bis zu drei Freunden spielen, die dieses Spiel nicht besitzen. Dazu muss der Gastgeber SPIEL ERSTELLEN wählen. Die übrigen Spieler folgen den Hinweisen unter „Drahtlose DS-Datenübertragung (Einzelkarte-Spiel)“ auf **S. 37**.





Duellregeln

Sammele so viele der in der Arena verstreuten Force-Kristalle wie möglich. Der Spieler, der nach Ablauf der Zeit die meisten Force-Kristalle hat, gewinnt!



Steuerung

Steuere deine Spielfigur durch die Arena, um Force-Kristalle zu sammeln. Die Steuerung funktioniert genau so wie im **Abenteuermodus**, allerdings hast du kein Schwert.



Spieler 1 ist **grün**, Spieler 2 **rot**, Spieler 3 **blau** und Spieler 4 **lila**.



Force-Kristalle

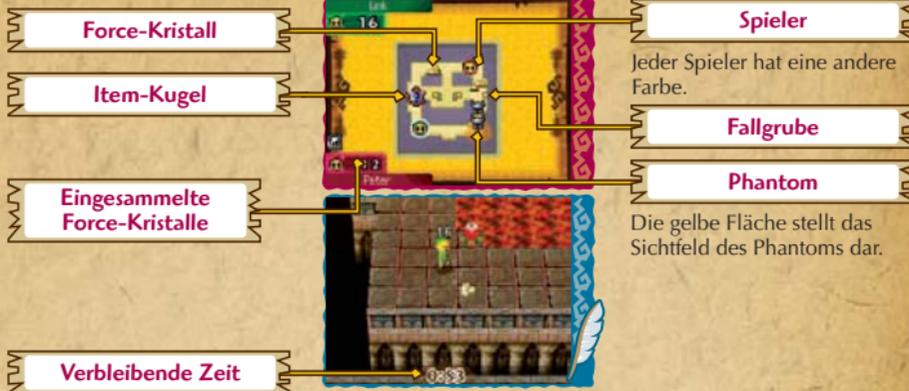
Lass deine Spielfigur einen Force-Kristall berühren, um ihn einzusammeln. Wenn dich ein Phantom trifft oder du in eine Fallgrube fällst, bist du kurz betäubt und deine Force-Kristalle werden um dich herum verstreut.



Force-Kristalle



Duellbildschirm



Jeder Spieler hat eine andere Farbe.

Die gelbe Fläche stellt das Sichtfeld des Phantoms dar.

Items

Ab und zu erscheinen Item-Kugeln in der Arena. Sammle sie auf, um ein zufällig gewähltes Item zu erhalten. Items werden automatisch eingesetzt.

Donnerschlag	Andere Spieler in der Nähe des Spielers werden vom Blitz getroffen.
Fallgrube	Fallgruben erscheinen in der Arena. Die anderen Spieler können sie nicht auf der Karte sehen.
Force-Kristalle (1/3/6)	Force-Kristalle erscheinen neben dem Spieler.
Unbesiegbarkeit	Phantome können den Spieler für kurze Zeit nicht angreifen. Wenn der Spieler andere Spieler berührt, verlieren sie Force-Kristalle.



Contact Mode



In diesem Modus kannst du über die Drahtlose DS-Datenübertragung mit anderen Spielern Schätze tauschen. Bitte lies die Informationen auf **S. 38 – 39**, bevor du die Drahtlose DS-Datenübertragung verwendest.

1 Wähle auf dem **Spielmodus-Auswahlbildschirm** CONTACT MODE. (**S. 11**)

2 Lege die Schätze, die du tauschen möchtest, in einen Behälter und berühre TAUSCHEN, um **Contact Mode** zu starten.



3 Um **Contact Mode** zu beenden, berühre BEENDEN. Wenn du erfolgreich Schätze getauscht hast, erscheint eine entsprechende Nachricht.

Hinweis:

- Im **Contact Mode** ist der Batterieverbrauch deines Nintendo DS-Systems höher als sonst.
- Im **Contact Mode** kannst du sogar dann mit anderen Spielern Schätze tauschen, wenn dein Nintendo DS-System geschlossen ist. Der **Standby-Modus** wird nicht aktiviert, solange sich das System im **Contact Mode** befindet.



Drahtlose DS-Datenübertragung (Einzelkarte-Spiel)

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

Erforderliche Bestandteile

Nintendo DS-System	Eines pro Spieler
THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS 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. Der **Menübildschirm** des Nintendo DS-Systems wird eingeblendet.
HINWEIS: Verwendest du ein Nintendo DS/DS Lite-System, bei dem der AUTO-MODUS aktiviert ist, wird der nächste Schritt übersprungen und du kannst mit Schritt 4 fortfahren.
3. Berühre die THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS-Schaltfläche oder das Symbol.
4. Folge den Anweisungen auf Seite 31 – 33.

Gast-System

1. Schalte alle Nintendo DS-Systeme ein. Der **Menübildschirm** des Nintendo DS-Systems wird eingeblendet.
HINWEIS: Verwendest du ein Nintendo DS/DS Lite-System, 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/DS Lite-Systems.
2. Berühre die Schaltfläche DS-DOWNLOAD-SPIEL. Der **Spieleauswahlbildschirm** wird eingeblendet.
3. Berühre die ZELDA: SPIRIT TRACKS-Schaltfläche oder das Symbol.
4. Bestätige deine Wahl. Wähle JA aus, um die Spielinformationen vom Gastgeber herunterzuladen.
5. Folge den Anweisungen auf Seite 33.



Drahtlose DS-Datenübertragung (Multi-Karten-Spiel)

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

Erforderliche Bestandteile

- Nintendo DS-System Eines pro Spieler
- THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS 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. Der **Menübildschirm** des Nintendo DS-Systems wird eingeblendet.
HINWEIS: Verwendest du ein Nintendo DS/DS Lite-System, bei dem der AUTO-MODUS aktiviert ist, wird der nächste Schritt übersprungen und du kannst mit Schritt 4 fortfahren.
3. Berühre die THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS-Schaltfläche oder das Symbol.
4. Folge den Anweisungen auf Seite 31 – 33.

Hinweise zur Herstellung einer Drahtlosen DS-Datenübertragung

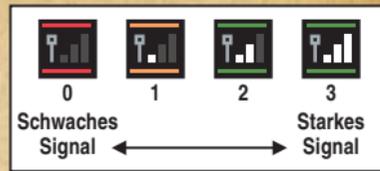
Beachte bitte folgende Hinweise, um den bestmöglichen Ablauf zu erzielen:

Das -Symbol zeigt die Drahtlose DS-Datenübertragung an. Es ist entweder im **Menübildschirm** des Nintendo DS-Systems 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. Wenn du ein Nintendo DSi-System in einem Krankenhaus oder an Bord eines Flugzeugs verwendest, stelle bitte sicher, dass die Funktion „drahtlose Verbindung“ in den Systemeinstellungen deaktiviert wurde. 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 deines Nintendo DS/DS Lite-Systems oder der Verbindungsanzeige deines Nintendo DSi-Systems dargestellt.



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.
- Um die Drahtlose DS-Datenübertragung in Verbindung mit einem Nintendo DSi-System verwenden zu können, muss die Funktion „drahtlose Verbindung“ in den Systemeinstellungen aktiviert sein.

Credits

DIRECTOR

Daiki Iwamoto

PLANNING

Hiromasa Shikata
Yohei Fujino
Arisa Hosaka

PROGRAMMING LEAD

Shiro Mouri
Masahiro Nitta

CINEMA SCENE PROGRAMMING

Yoshitaka Takeshita

ENEMY PROGRAMMING

Atsushi Yamazaki
Yosuke Sakooka
Toshinori Kawai

OBJECT PROGRAMMING

Shinji Okane

TRAIN PROGRAMMING

Daisuke Hiratsu
Shunsaku Kato

UI SYSTEM PROGRAMMING

Kensuke Muraki

NPC PROGRAMMING

Toshikazu Kiuchi
Eiji Nishikawa

WIRELESS PROGRAMMING

Yukari Suzuki

MAP PROGRAMMING

Tatsuya Takadera

PHANTOM PROGRAMMING

Yasushi Ebisawa

DESIGN LEAD/PLAYER DESIGN

Koji Takahashi

ENEMY DESIGN

Masahiro Kawanishi
Keisuke Umeda
Takafumi Kiuchi

NPC DESIGN

Akiko Hirono
Satomi Asakawa
Hirohito Shinoda

DESIGN LEAD/ MAP DESIGN

Koji Kitagawa

MAP/OBJECT DESIGN

Takuro Shimizu
Yohei Izumi
Shunichi Shirai
Shinko Takeshita
Hanako Hisada
Yoshihisa Morimoto
Miki Aoki
Yoko Tanaka

MAP UNIT DESIGN

Kong Youngseok
Jun Tanaka
Yosuke Tamori
Jumpei Yamashita
Yuki Kaneko

EFFECT DESIGN

Haruyasu Ito

UI DESIGN

Seita Inoue

DESIGN SUPPORT

Yoshiki Haruhana

CINEMA SCENE DIRECTOR

Naoki Mori

CINEMA SCENE PLANNING

Hiroyasu Kuwabara
Shigeki Yoshida
Daisuke Nobori
Motoaki Fukuda
Shintaro Kashiwagi
Hirotatsu Ishida
Yugo Sumi
Akihiro Shitara
Nobusada Takahashi
Shinichi Ogata
Takahiro Uchida
Yoshimi Tanaka
Yusuke Hirota
Emiko Saiki

CINEMA SCENE EFFECT

Keijiro Inoue
Yasutomo Nishibe

MUSIC

Toru Minegishi
Manaka Tominaga
Asuka Ota
Koji Kondo

SOUND EFFECT/ PROGRAMMING

Junya Osada
Yuki Tsuji
Toru Asakawa

VOICE

Yuuki Kodaira
Akane Omae
Go Shinomiya
Koki Harasawa
Anri Katsu
Rie Takahashi

NOE LOCALISATION MANAGEMENT

Erkan Kasap
Paul Logue
Micky Auer
Matthew Mawer

NOE LOCALISATION PRODUCERS

Pablo Dopico
William Romick

NOE TRANSLATION

Thomas Berthollet
Fabrizio Cattaneo
David Caussèque
Colin Farrell
Miguel A. García Segovia

Flavia Madonia
Zadia Messerli
Sven Pöttl
Miguel Rodríguez Ramos
Andrew Steele
Philipp Zechner

NOE QUALITY ASSURANCE

Andrea De Benedetto
Stefania Montagnese
NOE Testing Team

NOE MANUAL LOCALISATION

Kathrin Grieser
Peter Swietochowski
Sascha Nickel
Uschi Lipinski
Jan Muhl
Manfred Anton
Jasmina Libonati
Moni Händschke
Verena Lischka
Oleg Sdarskij
Petra Becker
Alfiya Alesheva
Laura Figuerola Gómez
Marion Magat
Pieter Van Nueten

Francesca Abate
Melanie Walter
Jenni Hämäläinen
Wojtek Sitarski
George Kamaroudis
Carsten Harmans

PROGRESS MANAGEMENT

Keizo Kato

SUPERVISORS

Yoichi Yamada
Toshihiko Nakago
Takashi Tezuka

TECHNICAL SUPPORT

Toru Inage
Hironobu Kakui
Yoshito Yasuda

DEBUG

Ryosuke Yamada
Tomohiro Umeda
Mario Club Co., Ltd.
NOA Product Testing

ILLUSTRATION

Naoya Hasegawa
Yuri Adachi

ILLUSTRATION- SUPERVISOR

Yusuke Nakano

ARTWORK DESIGN

Takashi Hosoi
Yoshitomo Kitamura
Sachiko Nakamichi

PROMOTION

Takeshi Furuta

SPECIAL THANKS

Takumi Kawagoe
Kazuaki Morita
Hiroyuki Kira
Kazuya Matsukawa
Toshihiro Taguchi
Yutaka Hiramuki
Yoshifumi Masaki
Masato Kimura
Satoru Osako

Takahiro Hamaguchi
Yusuke Shizukuishi
Mifune Hayata
Yoshitaka Tanigawa
SRD
DIGITALSCAPE Co., Ltd.
Digital Media Lab., Inc.
Kenproduction 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.

ÖSTERREICH / SCHWEIZ

Alterseinstufung gemäß PEGI

Alterseinstufungen



www.pegi.info



www.pegi.info



www.pegi.info



www.pegi.info



www.pegi.info

Inhaltsbeschreibung



Durch das „Online“-Logo wird der Spieler darauf hingewiesen, dass eine Online-Funktion für das Spiel besteht, um gegen andere Spieler anzutreten.

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,

das von dir erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Die Kennzeichnung erfolgt unter Verwendung der nachstehenden USK-Kennzeichen sowohl auf der Verpackung des Produktes als auch auf dem Datenträger selbst. Bitte beachte, dass die USK-Kennzeichnung auf dem Datenträger gemäß einer Ausnahmegenehmigung der Obersten Landesjugendschutzbehörden aus produktionstechnischen Gründen nur im Zweifarbendruck erfolgt. Beziehe dich in diesem Fall bitte auf die Texte im Inneren des USK-Kennzeichens auf dem Datenträger.



Nintendo®