

NINTENDO DS™

NTR-BKIP-EAP



THE LEGEND OF
ZELDA™
Spirit Tracks

MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUAL DE INSTRUÇÕES

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.



Este selo é a garantia de que a Nintendo reviu este produto e que ele está de acordo com os nossos padrões de excelência em termos de fabrico, fiabilidade e valor de entretenimento. Procure sempre este selo quando comprar jogos e acessórios para garantir absoluta compatibilidade com o seu produto Nintendo.

Gracias por adquirir THE LEGEND OF ZELDA™: SPIRIT TRACKS para Nintendo DS™.

Obrigado por escolher o Cartão de Juego THE LEGEND OF ZELDA™: SPIRIT TRACKS para os sistemas Nintendo DS™.

IMPORTANTE: Lee con atención el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con este producto antes de utilizar consolas, tarjetas de juego, cartuchos o accesorios de Nintendo DS. 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.

IMPORTANTE: Por favor, leia com atenção o Folheto anexo sobre Precauções de Saúde e Segurança incluído neste produto antes de usar o seu Nintendo DS, o Cartão de Juego, Cartucho de Juego, ou acessório. O folheto contém informação de saúde e segurança importante. Por favor, leia por completo este manual de instruções para garantir um aproveitamento máximo do seu novo jogo. Também contém informação importante relativa à garantia e linha telefónica de apoio. Guarde sempre este manual para futura referência.

Esta tarjeta solo es compatible con las consolas Nintendo DS.

Este Cartão de Juego apenas funcionará com os sistemas Nintendo DS.

IMPORTANTE: El uso de cualquier dispositivo ilícito con tu consola Nintendo DS podría inutilizar este juego.

IMPORTANTE: A utilização de um dispositivo ilegal com o sistema Nintendo DS pode tornar impossível a execução deste jogo.



JUEGO CON UNA TARJETA CON CONEXIÓN INALÁMBRICA

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

JOGO DE DOWNLOAD SEM FIOS DS DE CARTÃO ÚNICO

ESTE JOGO PERMITE JOGOS MULTI-JOGADOR SEM FIOS DOS QUAIS É FEITO O DOWNLOAD DE UM SÓ CARTÃO DE JOGO.



JUEGO MULTITARJETA CON CONEXIÓN INALÁMBRICA

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

JOGO MULTI-CARTÃO SEM FIOS DS

ESTE JOGO PERMITE JOGOS MULTI-JOGADOR SEM FIOS EM QUE CADA SISTEMA NINTENDO DS CONTEM UM CARTÃO DE JOGO SEPARADO.



ESTE JUEGO PERMITE COMPARTIR DATOS CON OTROS JUGADORES DE FORMA INALÁMBRICA.

ESTE JOGO PERMITE A PARTILHA DA FUNCIONALIDADE DE JOGO SEM FIOS.

© 2009 NINTENDO.

TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 2009 NINTENDO.



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

ÍNDICE

Español	4
Português	44



Índice

Personajes

6

Inicio

8

Controles

12

Pantallas de juego

13

Acciones

18

Objetos

24

Viajar en tren

28

Modos
multijugador

31

Nuestra historia comenzó hace mucho, mucho tiempo. Es la historia de los primeros pobladores de estas tierras.

Al principio, el pueblo obedecía a los Dioses y el tiempo transcurría en paz. Pero aquella época de armonía llegaría pronto a su fin. El Maligno, al que se conoce como Mallard, se alzó con el poder destruyéndolo todo a su paso, por lo que los Dioses no tuvieron otra opción que hacerle frente.

La guerra duró una eternidad y se derramó mucha sangre. Al final, los Dioses consiguieron subyugar a Mallard, aunque no lograron destruir su espíritu pues habían agotado buena parte de su poder.

Con las fuerzas que les quedaban, confinaron a Mallard en un oscuro reino. Una vez encerrado, levantaron una torre para sellar su prisión y le pusieron cadenas. Esas cadenas son las vías sagradas que se extienden todavía hoy por todo el reino.

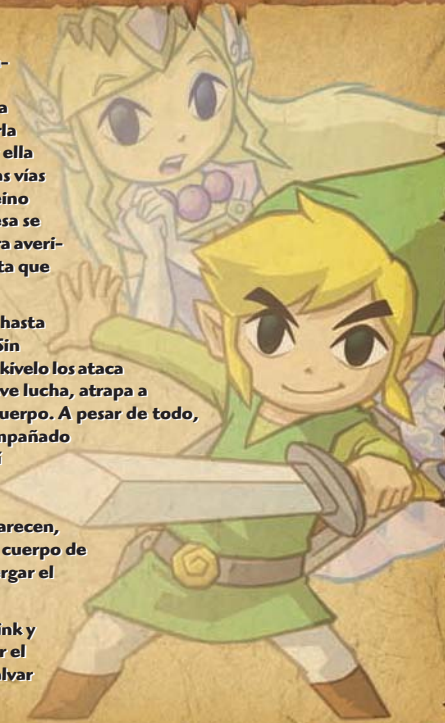
Sin apenas fuerzas, los Dioses regresaron a sus moradas celestiales y dejaron el destino del reino en nuestras manos.

Pero ahora las cadenas se desvanecen y la oscuridad crece, amenazando con devorarlo todo una vez más...

Durante la ceremonia de su nombramiento como maquinista, Link recibe una nota de la princesa Zelda, que le pide que vaya a verla a sus aposentos. Link obedece, y ella le revela las terribles noticias: las vías sagradas que recorren todo el reino están desapareciendo! La princesa se dirige a la Torre de los Dioses para averiguar lo que está pasando y necesita que Link la acompañe.

Los dos jóvenes consiguen llegar hasta el tren y poner rumbo a la torre. Sin embargo, el malvado ministro Makivelo los ataca durante el trayecto. Tras una breve lucha, atrapa a Zelda y separa su espíritu de su cuerpo. A pesar de todo, Link prosigue hacia la torre acompañado por la ahora etérea princesa. Allí se encuentran con Radiel, quien les cuenta que Mallard se liberará si las vías sagradas desaparecen, y que Makivelo planea utilizar el cuerpo de Zelda como recipiente para albergar el espíritu liberado de Mallard.

Esta es la historia del viaje que Link y Zelda emprenden para recuperar el cuerpo de la princesa... ¡y para salvar el reino de las garras del mal!



Personajes

Link

Aprendiz de maquinista.
Se dirige al castillo para ordenarse
maquinista oficial del reino. Allí
conoce a Zelda, con la que se
embarcará en esta gran aventura.



Zelda

Princesa de Hyrule.
Makivelo y Táligo roban su cuerpo,
pero su espíritu acompaña a Link
durante el viaje.



Radiel

Guardiana de la Torre de los Dioses,
donde confluyen todas las vías sa-
gradas. Encomienda a Link y Zelda
el Tren de los Dioses.



Makivelo

Ministro de Hyrule.
Conspira en secreto con
Táligo para liberar a Mallard,
el espíritu del mal.



Táligo

Descendiente de una estirpe em-
parentada con los Dioses, Táligo
sueña con alcanzar un poder supe-
rior incluso al de estos. Para alcan-
zar su objetivo, pretende liberar a
Mallard de sus cadenas.



Inicio

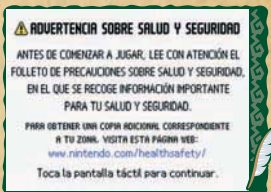
Asegúrate de que tu consola Nintendo DS™ esté apagada e inserta la tarjeta de juego de THE LEGEND OF ZELDA™: SPIRIT TRACKS en la ranura para tarjetas DS de la parte posterior de la consola hasta que oigas un clic.

1 Al encender la consola, aparecerá la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** tal y como se muestra a la derecha. Cuando la hayas leído, toca la pantalla táctil para continuar.


2 Si estás utilizando una consola Nintendo DSi™, basta con tocar el icono de THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS para empezar a jugar.

3 Si por el contrario estás utilizando una consola Nintendo DS original o Nintendo DS™ Lite, toca el panel de THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS para comenzar el juego. Si el **modo de inicio** de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite está configurado en MODO AUTOMÁTICO, no aparecerá dicha pantalla. Consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite para obtener más información.

Nota: El término “consola Nintendo DS” engloba a las consolas Nintendo DS original, Nintendo DS Lite y Nintendo DSi.



El idioma del juego dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. En este juego puedes elegir entre español, inglés, alemán, francés 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.

Nota: En este manual, las imágenes enmarcadas en **rosa** corresponden a las de la pantalla superior, mientras que las que muestran una  corresponden a la pantalla táctil.





Seleccionar una partida

Si quieres comenzar una partida nueva, toca NUEVA PARTIDA y sigue las instrucciones que se detallan más abajo. Si deseas continuar una partida ya existente, simplemente tócala.



Comenzar una partida nueva

Tras seleccionar NUEVA PARTIDA, podrás ponerle un nombre a tu personaje. Utiliza el teclado que aparecerá en la pantalla táctil para escribirlo y, cuando hayas acabado, toca ACEPTAR.

Antes de regresar a la **pantalla de selección de partida**, deberás indicar qué mano utilizas para sujetar el lápiz. Para continuar, toca la partida que acabas de crear.



Guardar la partida

Puedes guardar tus avances en cualquier momento seleccionando GUARDAR en el menú de juego o si pulsas START y tocas GUARDAR Y SALIR en el **menú de pausa**. Los datos se guardarán en la misma ranura que eligieras al comenzar o continuar la partida. Es posible que, cuando reanudes una partida guardada, tu personaje no aparezca en el lugar exacto donde lo dejaras al salir. Por ejemplo, si se encontraba en un templo, habrá vuelto a la entrada.

Nota: Puedes guardar un máximo de dos partidas a la vez. Si ya hay dos partidas guardadas, deberás eliminar una de ellas para comenzar una nueva.



Pantalla de selección de partida



Cuando hayas elegido una partida, selecciona COMENZAR para acceder a la **pantalla de selección de modo**. Toca COPIAR para mover el contenido de una partida a otra o BORRAR para eliminarlo. Si quieres volver a la pantalla anterior, toca

Nota:

- Los datos del **modo Duelo** no pueden copiarse.
- Al copiar los datos de una partida en otra ranura, se perderán los que tuvieras en esa ranura y no podrán recuperarse.



Seleccionar un modo

Selecciona HISTORIA (págs. 13-30) o DUELO (págs. 31-35) para comenzar a jugar. Si eliges TRUEQUE (pág. 36) podrás intercambiar tesoros a través de la comunicación inalámbrica de Nintendo DS. Para cambiar los ajustes del juego, selecciona OPCIONES.



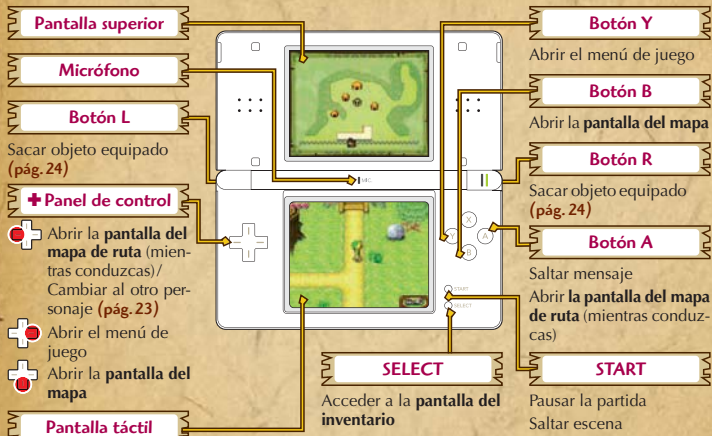
Nota: No podrás intercambiar tesoros en el **modo Trueque** hasta que encuentres uno en el juego.

Menú de opciones

VELOCIDAD DEL TEXTO	Elige la velocidad a la que se mostrará el texto en pantalla: LENTA, NORMAL o RÁPIDA.
SONIDO	Elige una de las cuatro configuraciones de sonido disponibles.
ELEGIR MANO	Indica con qué mano sujetas el lápiz.
PROBAR MIC.	Aparecerá un indicador en pantalla. Sopla apuntando hacia el micrófono y acercando o alejando la consola hasta que encuentres la distancia más adecuada.

Controles

Durante la partida, utilizarás principalmente la pantalla táctil y el micrófono para llevar a cabo las diferentes acciones. No obstante, en algunos menús podrás usar los botones.



Nota: Cierra la consola Nintendo DS mientras esté encendida para activar el **modo de espera** y ahorrar batería. Vuelve a abrir la consola para desactivarlo.

Pantallas de juego



Pantalla principal

Toca **MENÚ** en la parte inferior de la pantalla táctil para abrir el menú de juego, que contiene varios elementos y opciones.



Nota: Estas pantallas muestran la configuración para diestros. Si eres zurdo, algunos elementos aparecerán en la parte opuesta de la pantalla.



Pantalla del inventario

Toca INVENTARIO en el menú de juego para acceder a esta pantalla. En ella podrás ver todos los objetos que hayas conseguido y las melodías de la Flauta terrenal aprendidas (pág. 26).

Equipo actual

Objetos clave
Aquí se muestran objetos importantes que hayas conseguido a lo largo de tus aventuras.

Componentes de tren

Tesoros

Melodías

Munición/Conejos
Aquí podrás comprobar cuántas flechas y bombas te quedan, además del total de conejos que hayas capturado.

Postales del sorteo
¡Envíalas por correo y puede que te toque algún tesoro!

Álbum de insignias

Cartas

Intercambiar pantallas
Toca este icono para cambiar la pantalla superior por la inferior.



Componentes de tren

Aquí se detallan todos los componentes de tren que encuentres en tus viajes. Cuando tengas unos cuantos, ¡visita a Bigboy para que le haga algunas mejoras al tren! (pág. 30)

Tipos de componentes del tren (pág. 30)



Tesoros

Todos los tesoros que halles en tus viajes aparecerán aquí. ¡Llévalos a Lineback para cambiarlos por nuevos elementos para tu tren! (pág. 30)



Álbum de insignias

Te lo dará Nico cuando hayas avanzado un poco en el juego. ¡Descubre todas las insignias repartidas por el reino y estámpalas en él!



Cartas

En tus viajes conocerás a muchos personajes, y algunos te escribirán una carta de vez en cuando. Si ves que un buzón no para de moverse, tócalo y vendrá el cartero a entregarte tu correspondencia.





Pantalla del mapa

Muestra un mapa del área donde te encuentres y marca tu posición. Se despliega en la pantalla superior y puedes añadirle notas o examinar otros niveles. Para hacerlo, tienes tres opciones: tocar MAPA en el menú de juego, pulsar abajo en el **+** Panel de Control o bien pulsar el Botón B. De esta forma, el mapa pasará a la pantalla táctil.

ESCRIBIR/BORRAR

Puedes hacer anotaciones en el mapa o borrarlas.

Nivel

Cuando estés en una mazmorra, toca aquí para ver el mapa de otros niveles que ya hayas visitado.



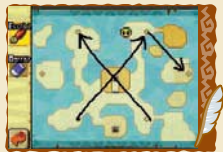
Iconos del mapa

Estos son algunos de los iconos que puedes ver en el mapa:

- Tu posición actual
- Casa/Tienda
- Llave
- Escaleras
- Lugar de interés
- Espectro (pág. 22)

¡Toma nota!

En tus viajes recibirás mucha información hablando con otros personajes, leyendo carteles o simplemente inspeccionando el entorno. Nunca se sabe qué datos podrían resultar cruciales en tu misión, así que no viene nada mal hacer anotaciones en el mapa.



Mapa de ruta

Toca VÍAS en el menú de juego para desplegar el **mapa de ruta** en la pantalla táctil.

Pantalla del mapamundi



Zona conocida

Para acceder al **mapa de la zona**, toca el área concreta que desees examinar. Si se trata de un lugar que ya hayas visitado, además, verás su nombre en pantalla.

Zona desconocida

No podrás ver el mapa de estas zonas hasta que consigas la litografía correspondiente.



Pantalla del mapa de la zona



ESCRIBIR/BORRAR

Puedes hacer anotaciones en el mapa o borrarlas.

Tu posición

Vías

A medida que avances en el juego, descubrirás nuevas vías de tren por las que podrás viajar.

Estación

Acciones

Todas las acciones básicas de Link se pueden controlar tocando y deslizando el lápiz táctil por la pantalla inferior. Podrás usarlo para atacar a tus enemigos y hasta para resolver puzles.



Acciones básicas

🌀 Caminar / Correr / Saltar / Volteretas

Link caminará en la dirección que marques con el lápiz táctil. Cuanto más lejos toques, más rápido se moverá él.



Saltará automáticamente para salvar pequeñas distancias...

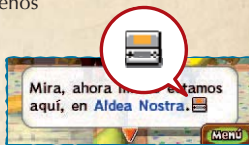



...y dará una voltereta si das dos toques rápidos en la pantalla táctil.

¡No le hagas dar muchas volteretas seguidas, que se marea!

🌀 Hablar / Explorar

Cuando quieras hablar con algún personaje o leer un letrero, simplemente tócalos. Trata de interactuar con todo lo que veas a tu alrededor... ¡a veces encuentras lo que andabas buscando donde menos te lo esperas!



Si ves  en un mensaje, ¡echa un vistazo a la pantalla superior!

🌀 Coger → Lanzar

Puedes coger vasijas y piedras con solo tocarlas. Después, toca cualquier punto y las lanzarás en esa dirección. Al caer, el objeto se romperá... ¡y es posible que encuentres alguna sorpresa!



¡Toca el lugar adonde quieras lanzar el objeto!



Blandir la espada

Conseguirás la espada cuando hayas avanzado lo suficiente en el juego. No solo te ayudará a librarte de tus enemigos, sino que también podrás utilizarla para abrirte paso entre la maleza, romper vasijas... ¡y hasta para resolver puzles!

Ataque a un objetivo fijado

Con solo tocar a un enemigo, Link se dirigirá automáticamente hacia él y lo atacará con la espada.



Tajo guiado

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

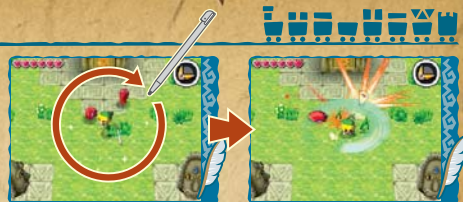


Desliza el lápiz táctil en perpendicular desde la posición de Link para que mueva su espada.

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

Ataque circular

Traza un círculo con el lápiz táctil alrededor de Link para que lleve a cabo un ataque circular. ¡Pero ten cuidado, porque se mareará si da demasiadas vueltas!



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 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.

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





Controlar a un espectro

En algunas mazmorras te toparás con unos enemigos invencibles llamados espectros. Si consigues tres lágrimas de la luz , tu espada absorberá el poder suficiente para paralizarlos, siempre que ataques por la espalda. En ese momento, ¡un espíritu aliado podrá colarse dentro de ellos y controlarlos!

Cuando controles a un espectro, este seguirá de forma automática a Link. No obstante, también puedes manejarlo tú mismo con el lápiz táctil, si lo deseas.

Mover al espectro

Toca  y se pondrá de color amarillo. Después, desliza el lápiz táctil para trazar la ruta que quieras que siga el espectro. Si deseas que se detenga, toca .




Traza una ruta y el espectro la seguirá.



Mientras no haya obstáculos en el camino, caminará exactamente por donde le hayas marcado.



Toca  para que se detenga.



Espectro




Si un espectro te descubre y logra golpearte, perderás salud y volverás a la entrada del nivel donde te encuentras. ¡Procura que no te pillen!



Cambiar la perspectiva

Toca  y  para que la cámara se centre en el espectro y en Link, respectivamente. Te resultará muy útil para tenerlos controlados cuando estén separados.




Cuando manejes a Link, toca ...



...¡y la cámara se centrará en el espectro!



Llamar al espectro

Toca  en el extremo inferior de la pantalla. El espectro acudirá a tu llamada y te seguirá.



Al acabar la partida...

Si tu indicador de salud (pág. 13) se agota, la partida acabará y aparecerán dos opciones en pantalla. Selecciona CONTINUAR para intentar superar de nuevo la zona en la que te encuentres, o bien GUARDAR Y SALIR para guardar la partida y regresar a la **pantalla del título**.

Nota: Si eliges GUARDAR Y SALIR, se te preguntará si quieres guardar tus avances. Si eliges NO, la próxima vez que reanudes la partida comenzarás desde el último punto donde hubieras guardado anteriormente.

Objetos

Existen dos tipos de objetos: aquellos con los que te equipas para usarlos de forma inmediata y los que solo puedes emplear en determinadas zonas. Prueba a utilizar los objetos de formas distintas y en diferentes situaciones.



Objetos de equipamiento

Toca un objeto en el menú de juego para equiparte con él. Verás que el icono correspondiente aparece en la parte superior de la pantalla. Si quieres usarlo, toca el icono y sigue las instrucciones de uso de ese objeto. También puedes usarlo manteniendo pulsado el Botón R o el Botón L.



Toca el objeto con el que quieras equiparte.



Si quieres guardarlo, toca de nuevo el icono.

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



Vórtice del viento



Para utilizarlo, marca primero la dirección que deseas y luego sopla en el micrófono. ¡Un pequeño torbellino saldrá disparado hacia donde estés apuntando!



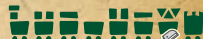
¡Toca un punto con el lápiz táctil y sopla!



¡El torbellino avanza y paraliza al monstruo!



Bumerán



Desliza el lápiz táctil para trazar la trayectoria y levántalo para que el bumerán salga volando. ¡Te servirá para atacar a tus enemigos, activar interruptores y muchas cosas más! Si se topa con algún obstáculo, no obstante, volverá a tus manos inmediatamente.



¿No lo tienes claro?

¿No encuentras el objeto que necesitas para avanzar? ¿No sabes cómo seguir adelante? Si te atascas, asegúrate de haber explorado bien la zona en la que te encuentres y obtén toda la información que puedas. Habla con otros personajes, lee los letreros... ¡mira hasta debajo de las piedras!

Flauta terrenal

Conseguirás este objeto mitológico cuando hayas avanzado lo suficiente en el juego. Para tocarla, selecciona el icono correspondiente en el menú de juego. Desliza el lápiz táctil a izquierda y derecha para elegir un tubo (cada uno de ellos equivale a una nota) y después sopla en el micrófono.



Notas

Desliza el lápiz táctil a izquierda y derecha para cambiar de nota.

¡Usa tus objetos!

Algunos objetos son necesarios para resolver ciertos puzzles. Prueba distintas combinaciones y échale imaginación. ¡Quizás obtengas resultados sorprendentes!



Corazones y rupias

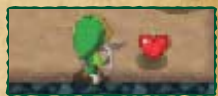
Encontrarás corazones y rupias al derrotar enemigos, cortar maleza y romper vasijas. De vez en cuando aparecerán también en los lugares más inesperados, ¡así que mantén los ojos bien abiertos!



Corazones



Restituyen un corazón del indicador de salud (pág. 13).



Rupias



La moneda oficial del Reino de Hyrule. Su valor cambia dependiendo del tamaño y el color.

Verde (1)

Azul (5)

Roja (20)



Contenedores de corazones

Cuando encuentres uno, tu indicador de salud aumentará en un corazón y se llenará por completo.



Viajar en tren

¡Vas a viajar en tren por todo el mundo! Y, de paso, podrás transportar personas y mercancías. ¡Descubre todas las vías para llegar a los lugares más recónditos!



Pantalla del tren

Tu posición

El área morada es tu campo de visión.

Indicador de estado del tren

Disminuirá si chocas con un animal o si te alcanza un enemigo. Si paras en una estación, volverá a llenarse por completo.

Mercancías restantes

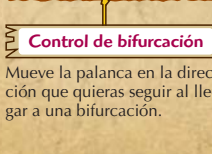
Perderás mercancías cada vez que el tren sufra daños. Algunas mercancías se van consumiendo automáticamente con el paso del tiempo.

Campo de visión

Toca los bordes de la pantalla para mirar en otras direcciones.

RUTA

Toca este icono para trazar una nueva ruta.



Silbato

Tira de la cuerda hacia abajo cuando quieras hacer sonar el silbato.

Caja de cambios

- A toda máquina
- Velocidad normal
- Punto muerto
- Marcha atrás/ Freno de emergencia

MENÚ

Toca este icono para abrir el menú de juego (pág. 13). No podrás ver tus objetos.

Control de bifurcación

Mueve la palanca en la dirección que quieras seguir al llegar a una bifurcación.



Mapa de ruta

Esta pantalla te permite trazar la ruta que desees seguir con el tren. Toca el icono de la pluma y desliza el lápiz táctil por las vías para marcar el trayecto. Cuando hayas acabado, levántalo y toca ¡VAMOS! para ponerte en marcha o CANCELAR para volver a trazar la ruta.



Pluma



¡No te despistes!

Presta atención a todo lo que te rodea cuando conduzcas el tren. Es posible que te encuentres con obstáculos en el camino o que te ataquen monstruos. Cambiar de vía o utilizar el silbato a tiempo puede sacarte del aprieto, ¡así que no bajes la guardia!





La Gran Sociedad Lineback





Lineback tiene montado un negocio que descubrirás cuando avances en la aventura. En él podrás canjear tus tesoros por distintas partes de tren. Selecciona el componente que te interese para ver si tienes lo que Lineback pide por él y, si es así, ¡no lo dudes y toca ACEPTAR! También puedes venderle tus tesoros a Lineback, que estará encantado de darte algunas rupias por ellos.



Casa de Bigboy

Bigboy vive en Aldea Nostra. Su hogar es también un taller donde podrás modificar tu tren con los componentes que tengas en tu inventario. Cuando elijas uno, podrás ver en la pantalla superior cómo quedaría el tren una vez instalado. Si te gusta, toca SELECCIONAR para completar el trabajo.

Tipos de componentes

-  Máquina
-  Vagón de batalla
-  Vagón de pasajeros
-  Furgón de mercancías



Modos multijugador

¡Enfrentate a tus amigos e intercambia objetos a través de la comunicación inalámbrica de Nintendo DS! También podrás jugar con tus amigos mediante el modo descarga DS.



Modo Duelo

Selecciona DUELO en la pantalla de selección de modo para disputar una batalla contra un máximo de tres jugadores. Aquí no se hacen equipos, ¡es todos contra todos!



Nombre → Link
Nombre de tu personaje.

Duelos ganados → 71
Número de victorias.

Duelos disputados → 117
Número de batallas disputadas.

Rango → A
El rango se mide en función del número de puntos de rango que hayas logrado. Cuantas más batallas disputes, ¡más puntos obtendrás!

Menú de Duelo (pág. 32) → Crear grupo, Unirse a grupo, Rivales



Menú de Duelo



El **menú de Duelo** consta de tres opciones.



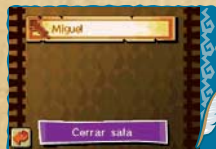
Crear grupo



Toca esta opción para abrir un grupo mediante la comunicación inalámbrica de Nintendo DS. Tú serás el anfitrión. Cuando se hayan unido otros jugadores, selecciona CERRAR SALA. A continuación, elige un escenario y toca ¡A LUCHAR! para comenzar a jugar.

Nota: Lee con atención las **págs. 37-39** antes de iniciar una partida a través de la comunicación inalámbrica de Nintendo DS.

Pantalla de la sala



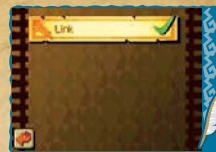
Pantalla de escenario



Unirse a grupo



Cuando quieras unirme a un grupo que ya esté creado, hazlo a través de esta opción. Si hay alguna sala abierta cerca de ti, verás el nombre del anfitrión en la pantalla táctil. Tócalo para entrar. El anfitrión cerrará la sala y elegirá un escenario para jugar cuando todo esté listo.



Rivales



Aquí se muestra una lista de todos los jugadores a los que te has enfrentado. Si tocas el nombre de un jugador, verás vuestro historial de enfrentamientos en la pantalla superior.



Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta)

Gracias a la comunicación inalámbrica de Nintendo DS, puedes jugar contra un máximo de tres jugadores que no tengan el juego. El anfitrión seleccionará la opción CREAM GRUPO y el resto de jugadores deberá seguir las instrucciones de la comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta) que se detallan en la **pág. 37**.





Los combates del modo Duelo

El objetivo del juego es hacerse con las fortianitas que van apareciendo por todo el escenario. Cuando acabe el tiempo, se hará un recuento de las que haya conseguido cada jugador. Gana la partida el que haya obtenido más.

Controles

Puedes mover a tu personaje por los distintos escenarios igual que en el **modo Historia**. El sistema de control es idéntico, salvo que no contarás con una espada para atacar a tus rivales.



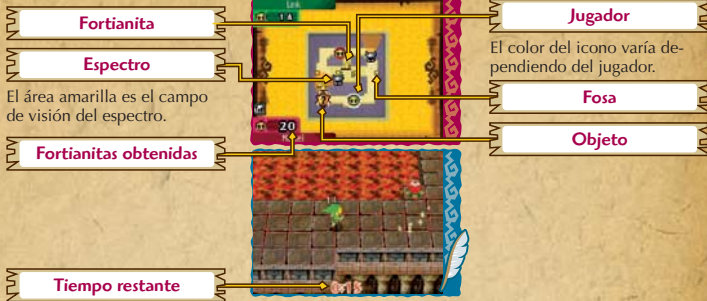
Colores de los jugadores:
J1, verde; J2, rojo; J3, azul
y J4, morado.

Fortianitas

Para recoger fortianitas solo tienes que tocarlas con tu personaje. Si lo ataca un espectro o cae en una trampa, se quedará paralizado y soltará sus fortianitas por el escenario.



Pantalla de Duelo



Objetos

Unas burbujas aparecerán en el escenario cada cierto tiempo. Si las recoges, obtendrás un objeto al azar. Todos los objetos se activan automáticamente.

Rayo	Un poderoso rayo fulminará a los rivales cercanos.
Fosa	Varias fosas aparecerán por el escenario. Los otros jugadores no podrán verlas.
Fortianitas (1/3/6)	Cada cierto tiempo aparecerán fortianitas repartidas aleatoriamente por el escenario.
Invencibilidad	Los espectros no podrán dañarte durante unos segundos. Además, si golpeas a otros jugadores, ¡soltarán fortianitas!



Modo Trueque



Este modo te permite intercambiar tesoros con otros jugadores a través de la comunicación inalámbrica de Nintendo DS. Consulta las **págs. 38-39** antes de iniciar la conexión.

1 Selecciona TRUEQUE en la **pantalla de selección de modo** (**pág. 11**).

2 Coloca los tesoros que desees intercambiar en las cajas y toca INTERCAMBIAR para iniciar el **modo Trueque**.



3 Toca FINALIZAR para cerrar el **modo Trueque**. Si has llegado a completar algún intercambio, los detalles se mostrarán en pantalla.

Nota:

- La batería se agota con mayor rapidez si estás utilizando el **modo Trueque**.
- Aunque cierres la consola cuando estés dentro del **modo Trueque**, no entrará en el **modo de espera** y seguirá buscando a otros jugadores para intercambiar tesoros.



Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta)

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

Equipo necesario

Consolas Nintendo DS	1 por jugador
Tarjetas de juego de THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS	1

Instrucciones para la conexión

Consola servidor:

1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta de juego en la consola servidor.
2. Enciende la consola. Se mostrará la **pantalla del menú** de la consola Nintendo DS.

Nota: Si la configuración de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite que estás utilizando está establecida en MODO AUTOMÁTICO, pasa directamente al punto 4.

3. Toca el panel THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS o el icono con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de las páginas 31–33.

Consola cliente:

1. Enciende la consola. Se mostrará la **pantalla del menú** de la consola Nintendo DS.

Nota: Si estás utilizando una consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite, asegúrate de que has configurado tu consola para que se inicie en MODO MANUAL cuando la enciendas. Para obtener más información sobre el **modo de inicio**, consulta el manual de instrucciones de tu consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite.

2. Toca DESCARGA DS con el lápiz táctil. Aparecerá la **pantalla de selección del juego**.
3. Toca el panel ZELDA: SPIRIT TRACKS o el icono 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 33.



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 de juego de THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS 1 por jugador

Instrucciones para la conexión


1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta de juego en cada una de ellas.
2. Enciende la consola. Se mostrará la **pantalla del menú** de la consola Nintendo DS.

Nota: Si la configuración de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite que estás utilizando está establecida en MODO AUTOMÁTICO, pasa directamente al punto 4.

3. Toca el panel THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS o el icono con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de las páginas 31–33.


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 la consola 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.). Si utilizas una consola Nintendo DSi en un hospital o en un avión, asegúrate de que has desactivado la comunicación inalámbrica en la configuración de la consola. Para obtener más información sobre la comunicación inalámbrica, consulta el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con las consolas 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 Nintendo DS original o DS Lite o el indicador de conexión inalámbrica de la Nintendo DSi parpadearán 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.
- Para poder utilizar la comunicación inalámbrica con la consola Nintendo DSi, debes activar esta función en la configuración de la consola.

Créditos

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 Pötl
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

Notas

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

Nintendo®