

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD

1 Información importante

Configuración

2 Mandos

3 Funciones en línea

4 Control parental

Introducción

5 Acerca del juego

6 Empezar una partida

7 Gestionar los datos de guardado

Pantallas de juego

8 Pantalla principal

9 Inventario

10 Pantalla del mapa

11 Pantalla de colección

En la aventura

12 Acciones básicas

13 Acciones especiales

14 Link Lobo

15 Objetos útiles

Miiverse

16 Publicar

Funciones de amiibo

17 Acerca de los amiibo

18 Qué puedes hacer con un amiibo

Información sobre el producto

19 Información de copyright

20 Información de contacto

Antes de utilizar este programa, lee atentamente este manual electrónico. Si un niño pequeño va a utilizar la consola, un adulto debería leerle y explicarle previamente el contenido del manual electrónico.

Salud y seguridad

Lee el contenido de la aplicación Información sobre salud y seguridad () en el menú de Wii U™: en ella encontrarás información y consejos para disfrutar aún más de tus programas.

Selección de idioma

El idioma del programa dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. Este programa está disponible en español, inglés, alemán, francés e italiano.

Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el programa.

Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del programa será el inglés. El idioma de la consola se puede cambiar en la configuración de la consola ()

- ◆ Las imágenes de este manual corresponden a la versión en inglés del programa.
- ◆ Cuando se necesite especificar a qué parte de una imagen se refiere una explicación del manual, las referencias al texto en pantalla de dichas imágenes incluirán el texto inglés entre corchetes.

Clasificación por edades

Para obtener información sobre la clasificación por edades de este o cualquier otro título, consulta el sitio web correspondiente a tu región.

PEGI (Europa):

www.pegi.info

USK (Alemania):

www.usk.de

Classification Operations Branch (Australia):

www.classification.gov.au

OFLC (Nueva Zelanda):

www.classificationoffice.govt.nz

Rusia:

minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id_4=883

Los mandos que se indican a continuación son compatibles con este programa. Para utilizarlos, deberás sincronizarlos previamente con la consola.



- ◆ No se puede usar más de un Wii U GamePad con este programa.

Cómo sincronizar los mandos

Para sincronizar un mando, abre el menú HOME y después selecciona

"Configuración de

mandos". Por último, elige "Sincronizar" y sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla.



Conéctate a internet para disfrutar de esta función:

- Miiverse™ 

- ◆ Para obtener información acerca de cómo conectar la consola Wii U a internet, consulta la guía rápida de Wii U.

Los padres y tutores pueden activar el control parental () desde el menú de Wii U para restringir el acceso a determinados contenidos de la consola.

Se pueden restringir las siguientes funciones:

Nombre	Descripción
Comunicación en línea (juegos)	Restringe todas las funciones que usan Miiverse.
Miiverse	Permite restringir la publicación y lectura (o solo la publicación) de mensajes en Miiverse.



THE LEGEND OF ZELDA™: TWILIGHT PRINCESS HD es la edición remasterizada para Wii U del juego de acción y aventuras creado originalmente para Nintendo GameCube™, THE LEGEND OF ZELDA™: TWILIGHT PRINCESS.

Resuelve puzles y derrota a temibles enemigos mientras te embarcas en una gran aventura para salvar a tus seres queridos.

Primero selecciona si quieres jugar con el Wii U GamePad o con un mando Pro de Wii U.



Después, para empezar una partida nueva, elige "Nuevo diario de viaje" [New Quest Log] en la pantalla de selección de diario. Para continuar una partida empezada, selecciona el diario correspondiente y elige "Comenzar".

◆ Selecciona  para ver el manual electrónico.

Nueva partida

Antes de empezar, deberás escribir un nombre para el héroe y tu yegua, y seleccionar el nivel de dificultad.

◆ No podrás cambiar los nombres o el nivel de dificultad una vez hayas empezado la partida.

Desplazarse por los menús

Toca la pantalla del Wii U GamePad para seleccionar una opción. En algunas pantallas también podrás utilizar estos controles:

Seleccionar una opción	+ / L / R
Confirmar	A
Atrás	B

Guardar la partida

Para guardar el progreso de tu aventura, elige la opción "Guardar" en la pantalla de colección.

→ 11

- ◆ También podrás guardar después de ciertos eventos.
- ◆ Es posible que, al cargar una partida, empieces en un punto diferente al que estabas cuando guardaste.

→ 10

Copiar y borrar datos

Para copiar o borrar datos de guardado, primero elige un diario de viaje.

Copiar	Copia los datos a otro diario de viaje.
Borrar	Borra los datos del diario seleccionado.

- ◆ **Ten cuidado cuando sobrescribas o borres los datos de guardado, porque no podrás volver a recuperarlos.**



1 Energía vital

Perderás energía vital cuando sufras daño, ya sea por los ataques del enemigo o porque te caigas por precipicios o sitios muy altos. Si te quedas sin energía, se acabará la partida.

2 Hablar con Midna → 14

Este icono parpadeará cuando Midna quiera llamar tu atención.

3 Cambiar de pantalla

Pulsa para ver la pantalla del mapa. → 10

Pulsa para ir a la pantalla de colección. → 11

Usa para mostrar u ocultar el minimapa.

4 Minimapa → 10

5 Iconos de acción

Indican los objetos y las acciones asignadas a cada botón.

6 Acciones contextuales

Muestran acciones específicas que puedes realizar en un momento dado.

7 Rupias (dinero)



A medida que avances en tu aventura, aparecerán en pantalla distintos indicadores e iconos. Podrás obtener más detalles en las explicaciones que se dan en el propio juego.

Racimo del rocío de luz

Muestra el número de gotas de rocío de luz que posees.



Indicador de oxígeno

Aparece cuando te sumerges en el agua. Si te quedas sin oxígeno, se acabará la partida.



Modo de juego sin televisor

En el GamePad se muestra generalmente la pantalla del mapa o la pantalla del inventario, pero si pulsas \ominus , se mostrará la pantalla principal y podrás jugar sin usar el televisor.

- ◆ Pulsa \ominus de nuevo para volver a mostrar la pantalla principal en el televisor.

Fin de la partida

Cuando te quedes sin corazones o sin oxígeno, se acabará la partida. Elige "Reintentar" para volver a intentarlo desde el punto donde acabaste la partida. Si seleccionas "Pantalla del título", volverás a la pantalla del título.

Toca "Objetos" [Items] en el Wii U GamePad para acceder a la pantalla del inventario. Pulsa ⊕ para acceder a esta pantalla en el modo de juego sin televisor o cuando juegues con el mando Pro de Wii U.



Asignar y usar objetos

Toca un objeto y arrástralo hasta un icono de botón para asignarlo. También puedes pausar el juego, seleccionar un objeto tocándolo y luego pulsar Y, X, o R para asignarlo a ese botón. Usa el objeto pulsando el botón correspondiente mientras juegas.

- ◆ Mientras el juego está pausado, selecciona un objeto y pulsa A para ver su descripción.
- ◆ Pulsa A para guardar un objeto cuando hayas terminado de usarlo.



La Ucayaya y el Ucanene

Cuando estés dentro de una mazmorra, usa a la Ucayaya para que te saque de ella. Para volver a la Ucayaya, usa al Ucanene, su hijo.

- ◆ Si vuelves a la mazmorra sin contar con la ayuda del Ucanene, no podrás transportarte al lugar donde dejaste a la Ucayaya.



Ucayaya



Ucanene



Caña de pescar

Tira el anzuelo a un río o un lago para pescar. Cuando pique un pez, mantén pulsado el botón al que hayas asignado la caña para pescarlo.

- ◆ Cuando tengas asignada la caña de pescar, usa como cebo larvas de abeja o una lombriz que tengas en una botella.



Tirachinas

Mantén pulsado el botón donde tengas asignado el tirachinas y mueve el GamePad o usa  para apuntar. Suelta el botón para disparar.

- ◆ Usa el tirachinas con  para apuntar automáticamente a tu objetivo.



Candil

Consume aceite y te ayudará a ver en cuevas y lugares oscuros, encender fuegos y quemar cosas. Además, el uso del candil no te impedirá que puedas usar otro objeto a la vez.

- ◆ Para rellenar el candil de aceite, usa una botella con aceite mientras tengas el candil asignado.



Botella vacía

Se usa principalmente para llevar líquidos. Puedes rellenarla con pociones con las que recuperar energía vital, aceite para tu candil o cebo para tu anzuelo, y hasta encerrar en ella un hada para momentos desesperados.



Bombas

Las bombas pueden usarse para dañar al enemigo o para abrir agujeros en paredes y otros lugares. Usa el botón donde las tengas asignadas para prender la bomba, para dejarla en el suelo o, si estás corriendo, para lanzarla.



Bumerán tornado

Lanza el bumerán y este creará un pequeño tornado a su paso que hará temblar a los enemigos e incluso te acercará objetos lejanos.

- ◆ Se maneja de manera parecida al tirachinas. Con esta arma, podrás fijar varios objetivos a la vez pulsando .



Arco del héroe

Con este arco, podrás atacar al enemigo desde lejos y accionar diversos mecanismos inaccesibles situados en algunas mazmorras.

- ◆ Se maneja de manera similar a como se maneja el tirachinas. Para combinar con el arco objetos como las bombas, asigna el arco, selecciona el objeto con el que lo quieras combinar y arrástralo al botón "Combinar", o selecciona el objeto con el que lo quieras combinar y pulsa .



Pulsa  en la pantalla principal para abrir el mapa del mundo (si estás en campo abierto) o de la mazmorra (si estás en una de ellas). Pulsa  de nuevo para volver a la pantalla principal. Pulsa  para acercar la vista del mapa y  para alejarla o para volver a la pantalla principal.

Mapa del mundo

Toca el mapa del mundo para colocar  en el lugar seleccionado. Mueve  con  y luego pulsa  o  para acercar o alejar la vista usando  como centro de la imagen.



-  : Punto por el que entraste al lugar en el que estás ahora
-  : Tu ubicación y dirección en la que estás mirando
-  : Lugar hacia el que has de dirigirte
-  : Mazmorra
-  : Último punto de guardado de la partida

Mapa de la mazmorra

Usa  en el mapa de la mazmorra para ver los diferentes niveles.



1 Niveles de la mazmorra

 : Nivel en el que estás

 : Nivel en el que está el jefe

2 Vista del mapa

 : Área en la que estás

 : Áreas que ya has visitado

 : Áreas que aún no has visitado

 : Puerta

 : Cofre (cuando tengas la brújula)

 : Jefe (cuando tengas la brújula)

3 Mapa de la mazmorra

Muestra las distintas cámaras de la mazmorra.

4 Brújula

Muestra la situación de los cofres y del jefe de la mazmorra.

5 Gran llave

Abre la puerta de la cámara en la que se encuentra el jefe de la mazmorra.

Minimapa

Toca "Minimapa" en el Wii U GamePad para ver un minimapa del lugar donde te encuentres. Toca  y  para acercar o alejar la imagen.

- ◆ Algunos de los iconos que aparecen en el mapa del mundo o de las mazmorras también aparecerán en el minimapa.

Pulsa  en la pantalla principal para abrir la pantalla de colección. Aquí podrás comprobar tu progreso en la aventura, guardar la partida o cambiar la configuración del juego.



1 Piezas de corazón

Consigue cinco de estos fragmentos para obtener un contenedor de corazón y poder aumentar tu energía vital.  15

2 Objetos conseguidos

3 Objetos equipados

Aquí podrás comprobar tu equipo. Los objetos equipados estarán resaltados.

4 Sombra Fundida

Midna busca sus misteriosos fragmentos.  14
Aquí podrás ver los que ya hayas conseguido.

5 amiibo

Cuando hayas avanzado lo suficiente en el juego, se mostrará aquí el icono de amiibo™ y podrás utilizar dicha función.  18

Opciones

Selecciona "Opciones" [Options] para cambiar la configuración de los siguientes ajustes:

Fijar objetivo	Selecciona "Mantener" para fijar objetivos manteniendo pulsado  . Selecciona "Pulsar" para fijarlos pulsando  (pulsas una vez para fijar y otra para cancelar).
Control de cámara	Puedes seleccionar cuatro tipos de control para la vista en primera persona.
Control en agua y aire	Puedes seleccionar cuatro tipos de control para el movimiento dentro del agua y por el aire.
Vista al apuntar	Puedes elegir entre usar la vista en primera o tercera persona al apuntar con armas como el tirachinas y el arco.
Vibración	Puedes activar o desactivar la vibración de los mandos.
Controles por movimiento	Activa o desactiva la opción de controles por movimiento.
Ajustes de brillo	Mueve las flechas a izquierda y derecha para ajustar el brillo de la pantalla.



Andar, correr, nadar y saltar

Usa  para moverte (o nadar cuando estés en el agua). Puedes cambiar la velocidad según la inclinación que des a . Si cuando vayas corriendo te encuentras con algún agujero en el terreno, saltarás automáticamente. Si pulsas  cuando te estés moviendo, rodarás hacia adelante. Puedes aprovecharte de ese movimiento para lanzarte contra muros y otros objetos.

Usar la espada

Cuando tengas una espada, podrás blandirla pulsando  repetidamente.

Corte horizontal	 o  +  + 
Ataque circular	Mantén pulsado  y luego suéltalo o gira  y pulsa  .



Fijar objetivo y defensa

Mantén pulsado  y la marca situada encima del enemigo pasará de  a , lo que indica que lo has fijado como objetivo. Fijar a un enemigo como objetivo te permite defenderte de sus ataques usando el escudo y además moverte a su alrededor sin perderlo de vista.

- ◆ También puedes fijar como objetivo a personajes que se encuentren lejos de ti y pulsar  para hablar con ellos.

Corte vertical	 + 
Estocada	 +  ↑ + 
Ataque en salto	 + 
Salto lateral	 + ←  → + 
Salto hacia atrás	 +  ↓ + 



Mirar

Cambiar la vista	
Mirar alrededor	

- ◆ También puedes mirar a tu alrededor moviendo el GamePad con la vista en primera persona activada.



Acciones contextuales

Pulsa **A** para realizar diversas acciones dependiendo de la situación.

Hablar/Leer/Abrir

Puedes hablar con la gente, echar un vistazo a carteles y objetos misteriosos o abrir puertas y cofres de tesoros.



Entrar

Entra por pequeños túneles. Pulsa **L** para moverte por el túnel y para elegir la dirección que quieras tomar.

Agarrar + Colocar/Lanzar

Puedes agarrar ciertos objetos, como piedras o tinajas, y pulsar **A** para situarlos enfrente de ti. Para lanzarlos, pulsa **A** mientras te mueves o fijas el blanco con **ZL**.



Agarrar + Empujar/Tirar

Puedes mover algunas cajas y otros objetos. Pulsa **A** para agarrar dichos objetos y empújalos o tira de ellos con **L**.

Silbato de hierba

En ciertos campos, encontrarás varios tipos de hierba con los que podrás silbar. Acércate a la



hierba y pulsa **A** para cogerla y poder usarla. Hay dos variedades de hierba: la que llama a tu yegua y la que llama a los azores.

Tomando las riendas

Para subir a tu montura, acércate a ella y pulsa **A**. Para desmontar, pulsa **A** cuando esté parada.

Cabalgar

Usa **L** para cabalgar. Inclina **L** lentamente para hacer que tu montura retroceda. Inclina **L** rápidamente para hacer que dé media vuelta.

Galopar

Pulsa **A** para espolear a Epona y hacer que galope por unos momentos. Cada vez que espolees a Epona,



desaparecerá uno de los seis iconos de que dispones. Al galope, podrás saltar vallas y otros obstáculos.

- ◆ Los iconos del galope muestran el número de veces que puedes espolear a Epona. Con el tiempo, Epona recuperará energías y volverás a disponer de todos los iconos.

En un momento de la aventura, Link se transformará en lobo. Bajo esta forma, las acciones que puede ejecutar son diferentes y no puede llevar armas.

Acciones contextuales

Pulsa **A** para realizar la acción adecuada en cada situación. Por ejemplo, si te estás moviendo, pulsa **A** para correr más deprisa. De lobo, Link no podrá hablar con las personas, pero sí con los animales.

Empujar/Agarrar

Agarra un objeto que pueda moverse, como un cajón de madera, manteniendo pulsado **A** y luego empujalo con **L**. Pulsa **A** para coger tinajas y otros objetos con las fauces.

Percibir

Pulsa **X** para hacer uso de tu percepción animal y ver cosas que normalmente no podrías ver o reconocer olores a los que podrás seguir la pista. Esta habilidad especial te será muy útil cuando estés buscando algo.



Escarbar

Pulsa **Y** para escarbar el suelo. También podrás escarbar túneles debajo de vallas y puertas para pasar al otro lado.



Movimientos de ataque

Mordisco	Ⓑ
Saltar a morder	Ⓩ + Ⓐ ◆ Contra ciertos enemigos, podrás pulsar Ⓐ repetidas veces para seguir mordiendo.
Ataque circular	Mantén pulsado Ⓑ y luego suéltalo o gira Ⓛ y pulsa Ⓑ.
Ataque múltiple	Cuando Midna esté a lomos de Link Lobo, mantén pulsado Ⓑ para crear un campo oscuro y suelta el botón para atacar.

Aullar

En su forma de lobo, Link puede aullar en los lugares donde crece el silbato de hierba. Aúlla pulsando Ⓐ y cambia el tono con Ⓛ↕ para adaptarte a la melodía del silbido (línea azul).



Hablar con Midna

Cuando ya conozcas a Midna, pulsa Ⓛ para hablar con ella y realizar acciones especiales.



Acciones especiales

En algunos lugares puedes fijar a Midna con Ⓩ y pulsar Ⓐ para que te ayude a realizar saltos más largos.



- ◆ Cuando llegues a cierto punto de tu aventura, podrás pedirle a Midna que te teletransporte por todo el mundo del juego.





Contenedores y piezas de corazón

Cuando consigas un contenedor de corazón o reúnas cinco piezas de corazón, aumentará tu energía vital disponible. 



Contenedor de corazón



Pieza de corazón

Pequeños objetos

Son objetos que pueden aparecer al derrotar a tus enemigos o al romper objetos más grandes.

Corazón

Rellena un poco tu energía vital.



Rupia

La rupia es la divisa en Hyrule. El color indica su valor.



1



5



10



20

Reunir sellos

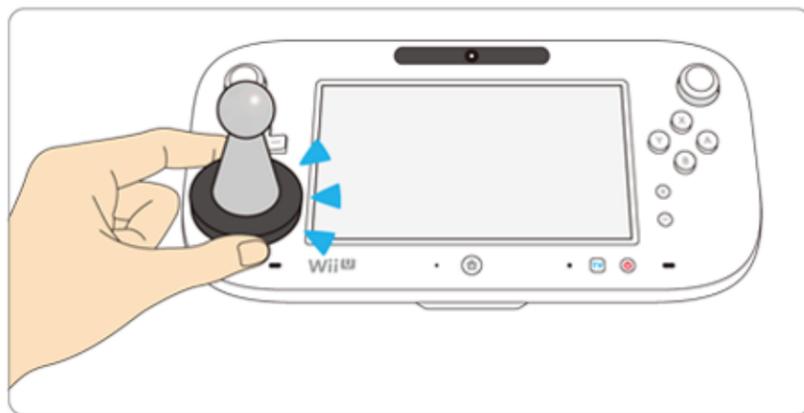
En algunos lugares o cofres de tesoro encontrarás sellos que podrás usar cuando publiques en Miiverse.



Publicar en Miiverse

Selecciona  en la pantalla de sellos para publicar en Miiverse. Podrás usar los sellos que hayas encontrado en los mensajes escritos a mano que publiques.

- ◆ Para disfrutar de las funciones en línea deberás conectarte a internet y configurar Miiverse.



Este programa es compatible con **amiibo**. Puedes utilizar accesorios amiibo compatibles acercándolos al punto de contacto NFC (☐) del Wii U GamePad.

Los amiibo son más de lo que parecen: puedes usarlos con programas compatibles si los conectas mediante el sistema de comunicación de corto alcance (NFC). Para obtener más información, visita <http://amiibo.nintendo.eu/>.

- ◆ Cada amiibo solo puede contener datos de un único programa. Para crear datos de un programa en un amiibo que ya contiene datos de guardado de otro programa, antes debes borrar los datos existentes. Para borrar los datos de un amiibo, accede a la configuración de la consola (🔧) desde el menú de Wii U y selecciona "Ajustes de amiibo".
- ◆ Varios programas compatibles pueden leer los datos de un amiibo.
- ◆ Si los datos de un amiibo resultan dañados y no se pueden restaurar, accede a la configuración de la consola (🔧) desde el menú de Wii U y reinícialos en los ajustes de amiibo.

Puedes usar un amiibo de Link Lobo para:

- ◆ Ten en cuenta que solo podrás leer y escribir datos en el amiibo una vez que hayas avanzado lo suficiente en la historia del juego.

Inicio rápido

Puedes guardar tu diario de viaje en un amiibo de Link Lobo. Una vez lo hayas hecho, podrás acceder a él directamente si mantienes el amiibo sobre el punto de contacto NFC mientras te encuentres en la pantalla del título.

Cueva de las Sombras

Usa el amiibo en la pantalla de colección para poner a prueba tu valor en la Cueva de las Sombras.

Acerca de la Cueva de las Sombras

En la Cueva de las Sombras deberás vencer a todos los enemigos que se encuentren en tu nivel para poder pasar al siguiente. Si consigues llegar hasta el final, ¡te llevarás una recompensa especial!

- ◆ Para obtener más información sobre amiibo compatibles, visita:
<http://amiibo.nintendo.eu/>

IMPORTANTE: Este programa está protegido por copyright. Su reproducción o distribución sin autorización podría derivar en responsabilidad penal o civil. Este programa, así como el manual y demás textos que lo acompañen, están protegidos por leyes de propiedad intelectual. El uso de dispositivos o programas no autorizados que permitan efectuar modificaciones técnicas de la consola Wii U o de sus programas podría inutilizar este programa.

Para ejecutarlo podría ser necesaria una actualización de la consola.

Este programa solo es compatible con las versiones europea y australiana de la consola Wii U.

© 2006-2016 Nintendo Co., Ltd.

Trademarks are property of their respective owners.

Wii U is a trademark of Nintendo.

Información de contacto

Para obtener más información sobre este producto, consulta el siguiente sitio web:

www.nintendo.com

Para obtener asistencia técnica, consulta el manual de instrucciones de la consola Wii U o visita:

support.nintendo.com