

1 Información importante

## Configuración

2 Mandos

3 Funciones en línea

4 Control parental

## Información básica

5 Juego

6 Antes de jugar

7 Guardar y borrar datos

## Pantallas de juego

8 Pantalla principal

9 Pantalla Inventario

10 Pantalla Mapas

## Durante la aventura

11 Movimientos básicos

12 Interactuar

13 Navegar

14 Utilizar la Batuta de los vientos

15 Botellas Tingle

16 Objetos

## Información sobre el producto

17 Información de copyright

18 Información de contacto

Gracias por elegir The Legend of Zelda™:  
The Wind Waker HD para Wii U™.

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

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.

Lee también 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 (🔧).

### 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](http://www.pegi.info)

USK (Alemania):

[www.usk.de](http://www.usk.de)

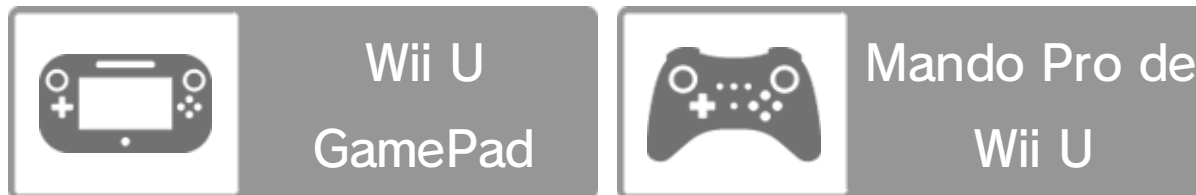
Classification Operations Branch (Australia):

[www.classification.gov.au](http://www.classification.gov.au)

OFLC (Nueva Zelanda):

[www.censorship.govt.nz](http://www.censorship.govt.nz)

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 uno de estos mandos simultáneamente 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.

### Sonido envolvente



Este programa es compatible con el sonido envolvente Linear PCM 5.1.




Para establecer la configuración de sonido envolvente, accede a la sección TELEVISOR desde la configuración de la consola (🔧), selecciona SONIDO DEL TELEVISOR y, por último, elige ENVOLVENTE.


- ◆ Para establecer la configuración de sonido envolvente con este programa, conecta la consola Wii U a un equipo de sonido compatible mediante un cable HDMI™.
- ◆ Para obtener más información acerca de la configuración y compatibilidad, consulta la documentación de tu equipo de sonido.

Conéctate a internet para disfrutar de la siguiente función:

### ■ Enviar y recibir mensajes

Escribe mensajes, guárdalos en una botella y publícalos en Miiverse™ () , o recibe mensajes de otros jugadores.  También puedes enviar luminografías (capturas de pantalla del juego) con mensajes.

- ◆ Para obtener información acerca de cómo conectar la consola Wii U a internet, consulta la guía rápida y la sección INTERNET de la configuración de la consola ().
- ◆ Para poder usar este servicio en línea, previamente deberás configurar los ajustes iniciales de Miiverse.
- ◆ Para obtener más información acerca de Miiverse, consulta el capítulo "Miiverse" del manual electrónico de Wii U. Para abrir el manual, pulsa  cuando estés en el menú de Wii U y, a continuación, selecciona MANUAL () en el menú HOME.

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
Miiverse	<p>Restringe el intercambio de mensajes en Miiverse.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>· Bloquear solo la publicación: Restringe la publicación de mensajes y el uso del botón "Mola".</li><li>· Bloquear publicación y lectura: Restringe la publicación y lectura de mensajes, así como el uso del botón "Mola".</li></ul>
Comunicación en línea (juegos)	<p>Restringe el intercambio de mensajes en Miiverse.</p>





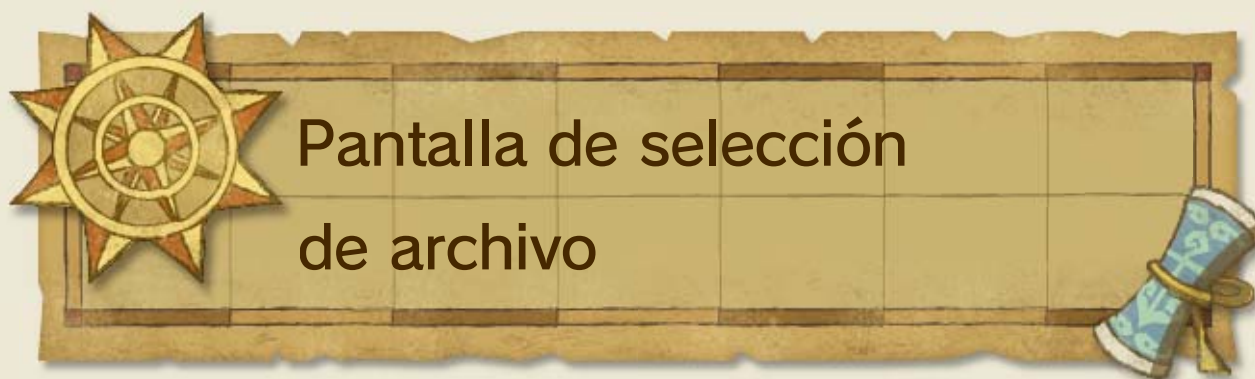
The Legend of Zelda: The Wind Waker HD es un juego de acción y aventuras creado originalmente para Nintendo GameCube™ que acaba de renacer para la consola Wii U en alta definición. Enfréntate a tus enemigos, utiliza objetos y resuelve rompecabezas mientras recorres diferentes islas y mazmorras.





Para empezar, elige si quieres utilizar el Wii U GamePad o el mando Pro de Wii U.

- ◆ Las instrucciones en este manual se refieren principalmente al juego con el GamePad. Los controles de acción son iguales para ambos mandos.  11
- ◆ Accede al menú Opciones para cambiar de mando durante el juego.  9



Para empezar una nueva partida, selecciona un diario de viaje con el mensaje Partida nueva. Para continuar una partida guardada, selecciona un diario de viaje con datos de guardado.



La pantalla de la derecha se mostrará cuando selecciones un diario de viaje.

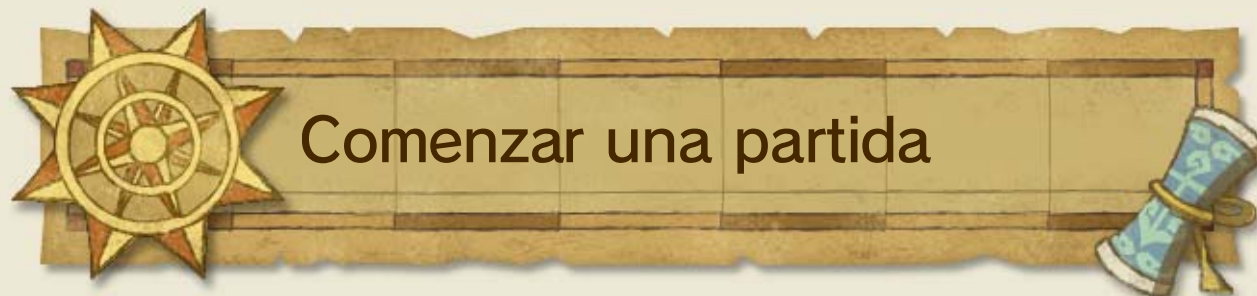


Selecciona MODO NORMAL o MODO HÉROE para cambiar la dificultad del juego.

## Controles del menú

Las opciones que aparecen en el GamePad pueden seleccionarse utilizando la pantalla táctil. En algunas ocasiones pueden usarse los siguientes controles:

Seleccionar	Ⓕ
Aceptar	Ⓐ
Volver	Ⓑ





La partida comenzará una vez que hayas introducido tu nombre.

- ◆ Cuando hayas confirmado un nombre, ya no podrás cambiarlo.



Los datos del juego se pueden guardar en los siguientes puntos:

- En la pantalla Inventario. 
- En la pantalla de fin de la partida. 
- ◆ Tras guardar y salir de la partida, es posible que vuelvas a empezar desde un punto de partida distinto a tu última posición en el juego.

## Copiar y borrar datos

Puedes llevar a cabo estas acciones tras seleccionar un diario de viaje en la pantalla de selección de archivo:

Copiar	Copia datos en un diario de viaje distinto, sobrescribiendo los datos que hubiera guardados anteriormente en ese diario de viaje.
Borrar	Borra los datos del diario de viaje seleccionado.

- ◆ Ten en cuenta que los datos borrados o sobrescritos no se pueden recuperar.



La pantalla principal se mostrará en la pantalla de tu televisor. Desde aquí, controla a Link y avanza en el juego.



### 1 Vitalidad

Si pierdes todos tus corazones (por ejemplo, al ser atacado por enemigos), aparecerá la pantalla de fin de la partida.

### 2 Barra de magia

Indica tu nivel de poder mágico. El nivel disminuye cuando usas determinados objetos.

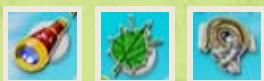
- ◆ Obtendrás poder mágico cuando hayas llegado a cierto punto en el juego.

### 3 Icono de botellas Tingle

Muestra el número de mensajes no leídos. → 15

- ◆ Aparecerá solamente cuando haya mensajes no leídos.

4

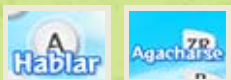


## Iconos de objetos

Indican los objetos asignados a

Y / X / R. → 9

5



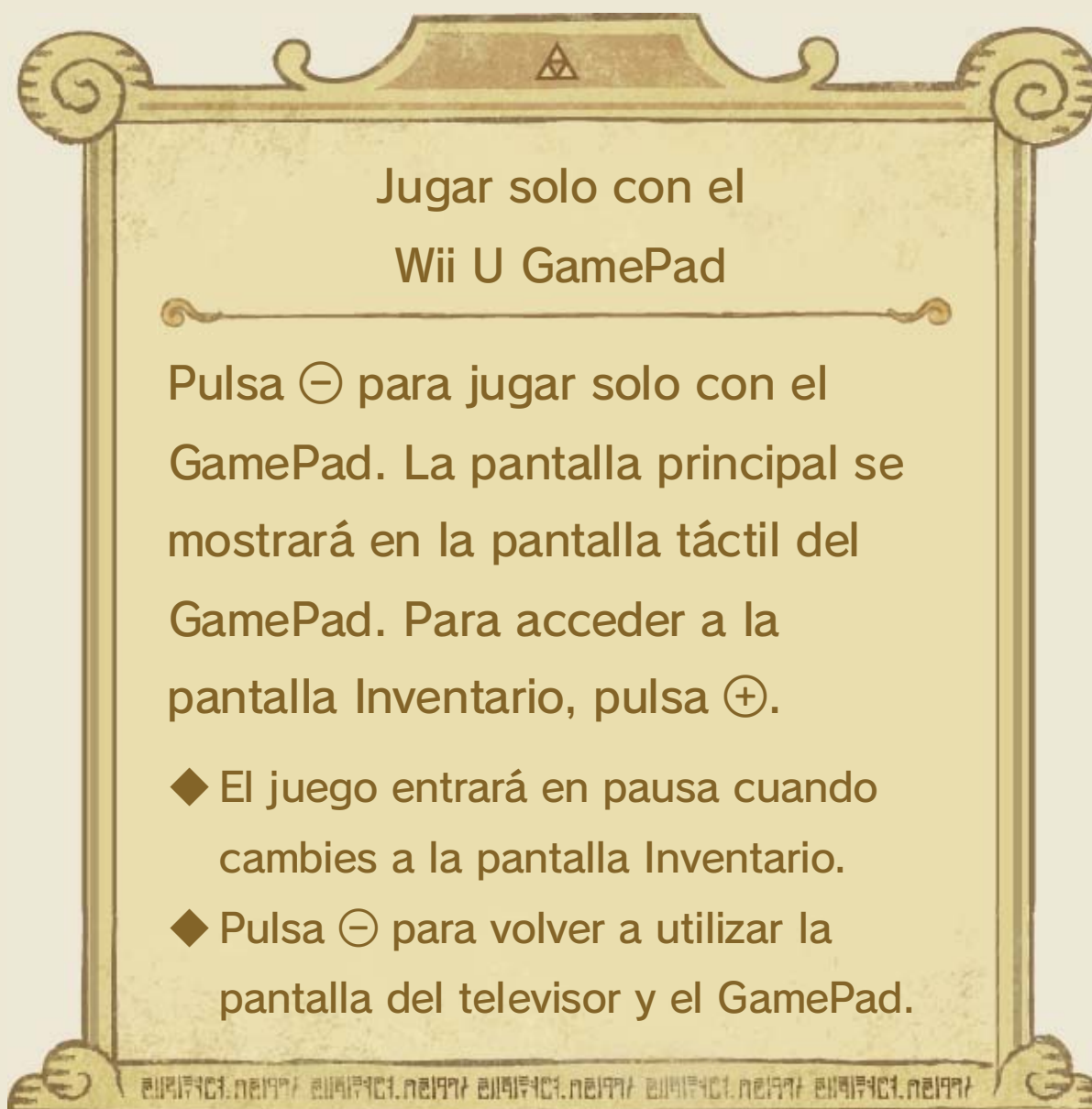
## Iconos de acción

Indican las acciones que se pueden realizar con

A / ZR. → 11

6

## Rupias (dinero)



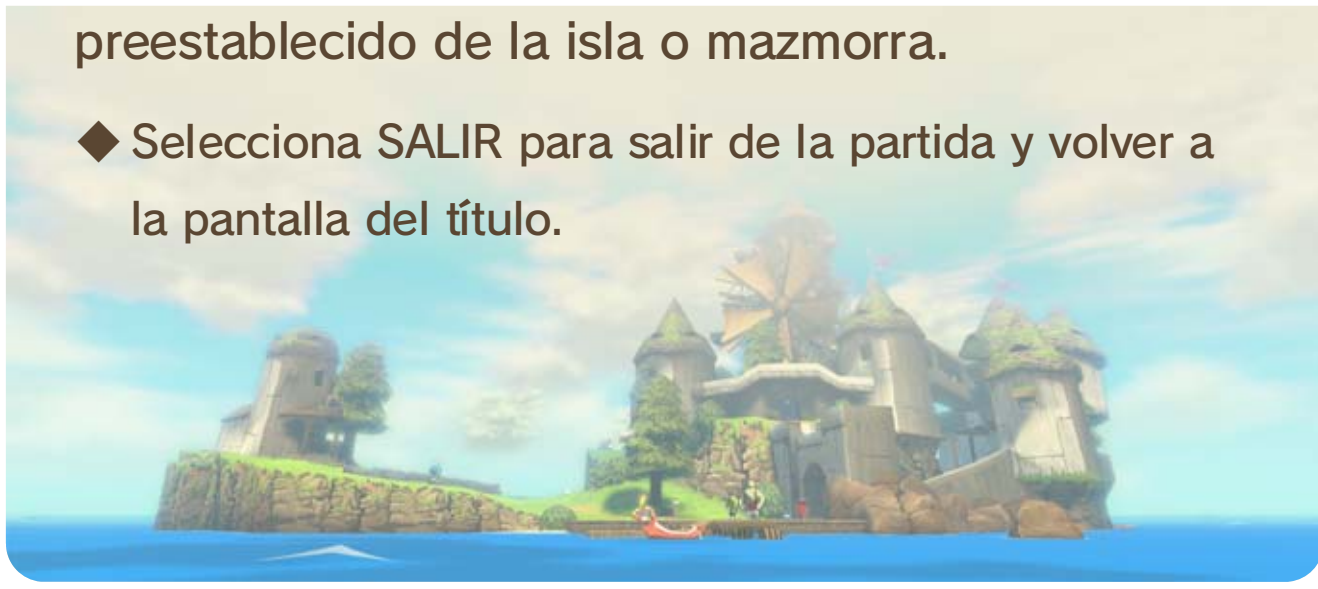
## Fin de la partida



Cuando aparezca el mensaje de fin de la partida, podrás guardar la partida antes de elegir si quieres seguir jugando. Selecciona SEGUIR para continuar jugando desde un punto de partida

preestablecido de la isla o mazmorra.

- ◆ Selecciona SALIR para salir de la partida y volver a la pantalla del título.



La pantalla Inventario se muestra en la pantalla táctil del Wii U GamePad. Puedes comprobar qué objetos tienes o asignarlos para poder utilizarlos en el juego. → 16

- ◆ Aparecerán nuevos elementos en esta pantalla a medida que prograses en la aventura.
- ◆ Cuando juegues con el mando Pro de Wii U, pulsa ⊕ para mostrar la pantalla Inventario.



### 1 Iconos de menú

Inventario	Asigna objetos para poder usarlos.
Mapas	Comprueba los mapas. → 10
Botellas	Lee los mensajes que hayas encontrado. ◆ El número de mensajes no leídos se indica mediante 1.
Guardar	Guarda tu progreso.
Opciones	Cambia, entre otras, las opciones de la cámara.

- ◆ Pulsa ⊞ para cambiar entre Inventario y Mapas.

## 2 Cambiar de página

### Asignar objetos

Arrastra objetos a los espacios de  $\text{Y}$  /  $\text{X}$  /  $\text{R}$  para asignarlos. Una vez que los hayas asignado, podrás utilizarlos pulsando los botones correspondientes.



### Detener la partida



Pulsa  $\oplus$  durante la partida para detenerla y organizar objetos, etc. Mientras la partida está detenida, puedes llevar a cabo las siguientes acciones:



Desplazarse	$\text{L}$ / $\oplus$
Asignar objetos	Elige un objeto y pulsa $\text{Y}$ / $\text{X}$ / $\text{R}$
Ver detalles	$\text{A}$ (cuando has seleccionado un objeto)
Volver	$\text{B}$





Cuando estés en una isla o en el mar, se mostrará en pantalla la carta náutica y cuando estés en una mazmorra, se mostrará el mapa de la mazmorra.



Toca una de las coordenadas del mapa para ver esa área. Puedes aumentar un área hasta dos escalas más.



1 Nombre de la isla

2 Mapas

Toca  para elegir otro mapa.

3 Posición actual

El icono  indica hacia dónde se dirige Link.

4 Mapas del tesoro obtenidos

5 Cofres sumergidos rescatados

6 Hombres pez

Puedes comprobar pistas que hayas recibido de los hombres pez.

7 Dirección del viento



Comprueba la disposición de la mazmorra, etc.

◆ La información se actualizará cuando consigas la brújula o el mapa de la mazmorra.



8 Nombre de la mazmorra

9 Pisos de la mazmorra

Toca para ver cada piso.

 : Piso en el que te encuentras

 : Piso donde espera el jefe de la mazmorra

10 Objetos obtenidos en la mazmorra → 16

11 Leyenda

 : Posición actual

 : Salas que has visitado


 : Salas que no has visitado


 : Puertas

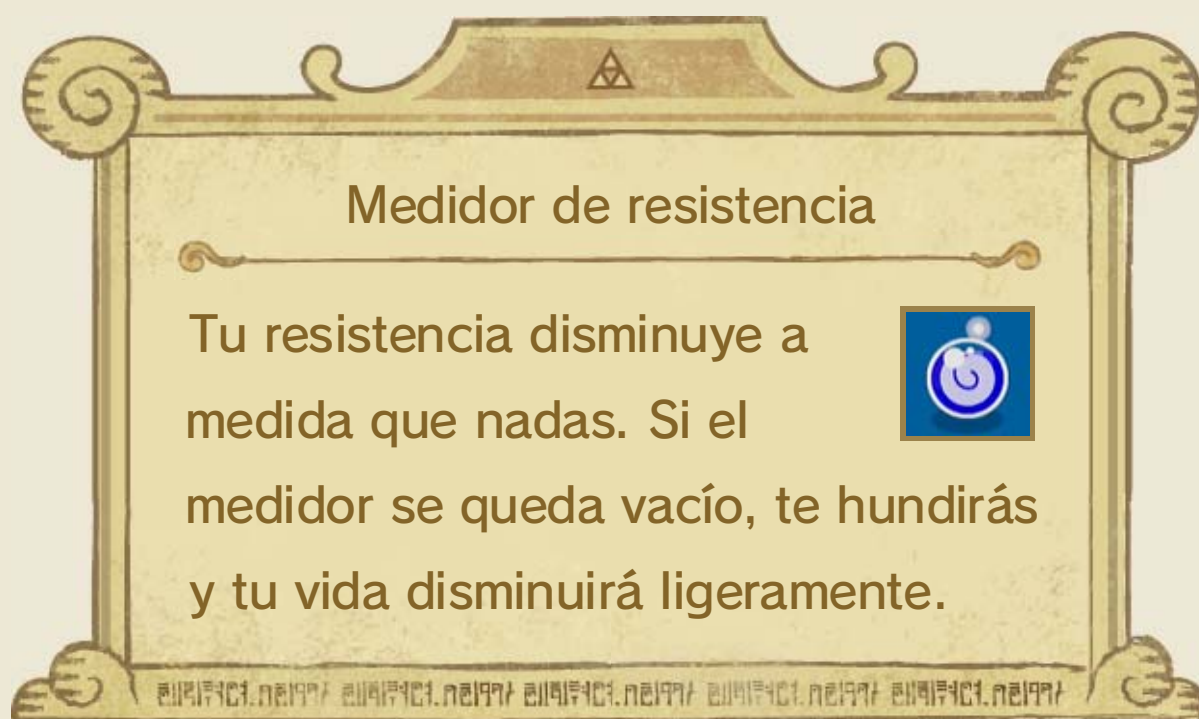
 : Cofres del tesoro





## Caminar/Correr/Nadar/Saltar

Para desplazarte, mantén inclinado  en la dirección deseada. Saltarás automáticamente si corres hacia un hueco o un borde.


- ◆ Varía la presión que ejerces sobre  para regular la velocidad.



## Agacharse → Arrastrarse

Mantén pulsado  para agacharte e inclina  mientras estás agachado para arrastrarte. Así podrás escurrirte por agujeros pequeños y acercarte a tus enemigos sin ser advertido.



- ◆ No podrás agacharte ni arrastrarte mientras tengas algún objeto en las manos.
- ◆ Utiliza  cuando te arrastres a través de un túnel para cambiar de dirección.

## Blandir la espada

Desenvaina tu espada con **B** para llevar a cabo las siguientes acciones:



Corte horizontal	<b>B</b> o <b>ZL</b> + <b>L</b> ↔+ <b>B</b>
Corte vertical	<b>ZL</b> + <b>B</b>
Estocada	<b>ZL</b> + <b>L</b> ↑+ <b>B</b> o <b>L</b> + <b>B</b>
Ataque circular	Mantén pulsado <b>B</b> brevemente y suéltalo, o gira <b>L</b> (una vez) + <b>B</b>
Corte volador	<b>ZL</b> + <b>A</b>

## Bloquear

Mantén pulsado **ZR** cuando tengas la espada u otro objeto en tus manos, o mientras mantienes pulsado **ZL**, para levantar tu escudo y bloquear ataques. Utiliza **L** para ajustar el ángulo del escudo.

## Otros movimientos

Voltereta del  
guerrero

Ⓛ+Ⓐ, o ⓏⓁ+Ⓐ con la espada  
envainada

Caminar de  
lado

ⓏⓁ+Ⓛ↔ (ⓏⓁ+Ⓛ↔+Ⓐ para dar  
un salto de costado)

Salto mortal  
hacia atrás


ⓏⓁ+Ⓛ↓+Ⓐ



## Cambiar el ángulo de visión (Mover la cámara)



### Fijar un blanco

Para fijar un blanco, mantén pulsado **ZL** cuando tengas cerca gente o enemigos con una . Fijar un blanco te permitirá atacar a tus enemigos sin necesidad de apuntarles de forma manual.



### Mirar

Utiliza **R** para mirar a tu alrededor. Pulsa **R** para mirar desde la perspectiva de Link.

- ◆ Cuando estás mirando desde el ángulo de visión de Link, puedes mover el Wii U GamePad a tu alrededor para mover la cabeza de Link. (Puedes hacer lo mismo si has utilizado algún objeto para mirar desde la perspectiva de Link).



Lleva a cabo acciones para interactuar con tu entorno.

## Iconos de acción

Pulsa **A** / **ZR** para actuar dependiendo de cada situación.

### Recoger

Pulsa **A** para coger un objeto. Pulsa de nuevo **A** para lanzarlo, o **ZR** para soltarlo y dejarlo en el suelo.

### Agarrar

Sitúate delante de un objeto, como por ejemplo un bloque, y mantén pulsado **A** para agarrarlo. A continuación, utiliza **L** para empujar o tirar del objeto hacia ti.




### Pegarse

Acércate a una superficie vertical, como por ejemplo una pared, y mantén pulsado **A** mientras mantienes inclinado **L** para pegarte a ella. Puedes utilizar esta técnica para atravesar cornisas estrechas.







## Agarrarse

Link se agarrará al saltar hacia o desde un bordillo. Utiliza  para moverte a lo largo del borde mientras te sujetas con la punta de los dedos. Después, utiliza  para subirte, o  para soltarte.



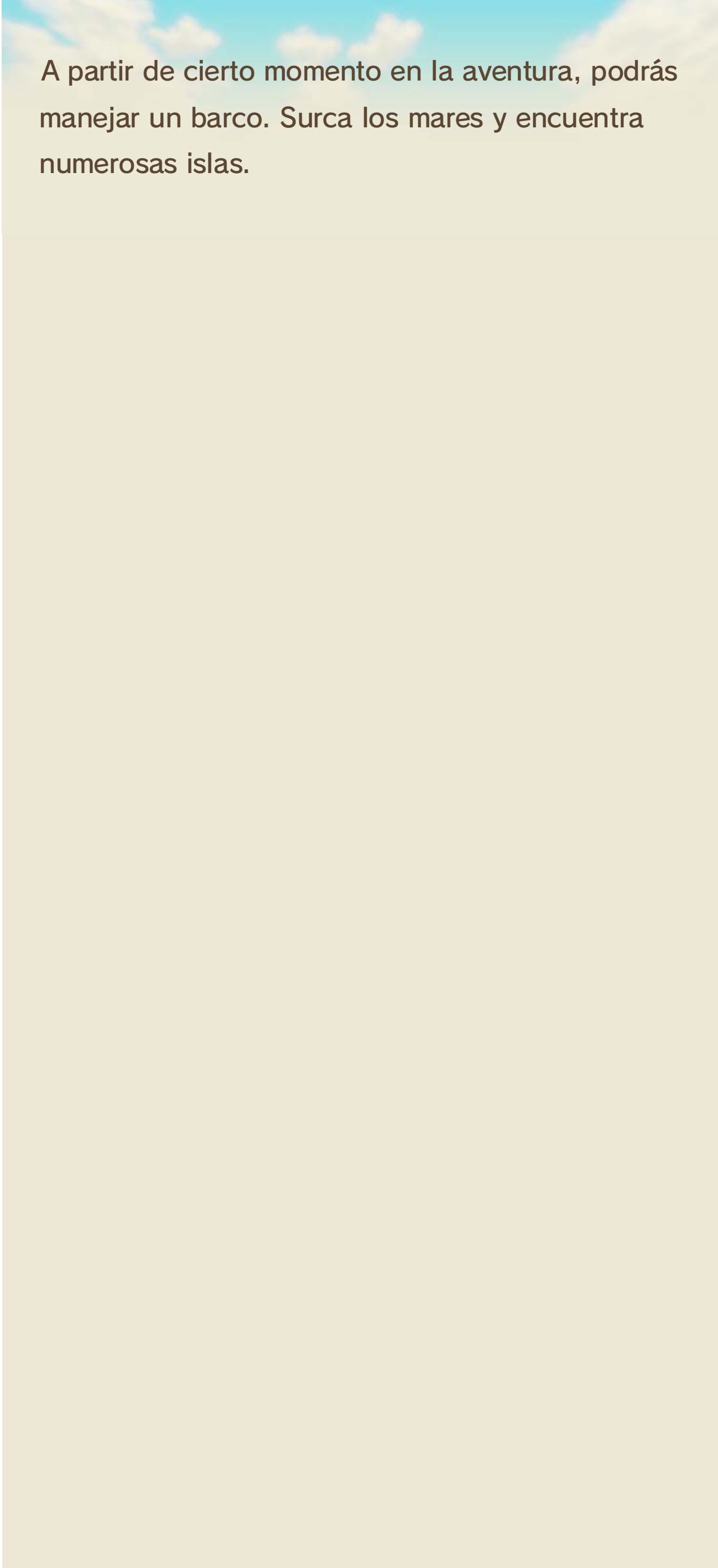
## Utilizar las cuerdas

Salta hacia una cuerda para agarrarte a ella. Utiliza  para impulsarte hacia delante o hacia atrás y pulsa  en el momento adecuado para dar un gran salto.



Cambiar de dirección	
Detener el impulso	
Subir o bajar	 (cuando la cuerda haya dejado de oscilar)





A partir de cierto momento en la aventura, podrás manejar un barco. Surca los mares y encuentra numerosas islas.



## Manejar el barco



Pulsa **A** cuando estés junto al barco para subir a bordo y **B** para bajarte cuando el barco se haya detenido.

### Cómo navegar

Pulsa **A** para izar la vela y aprovechar el viento. Para ir más rápido, orienta el barco en la dirección en la que sopla el viento. Si el viento sopla en contra, será más difícil avanzar.



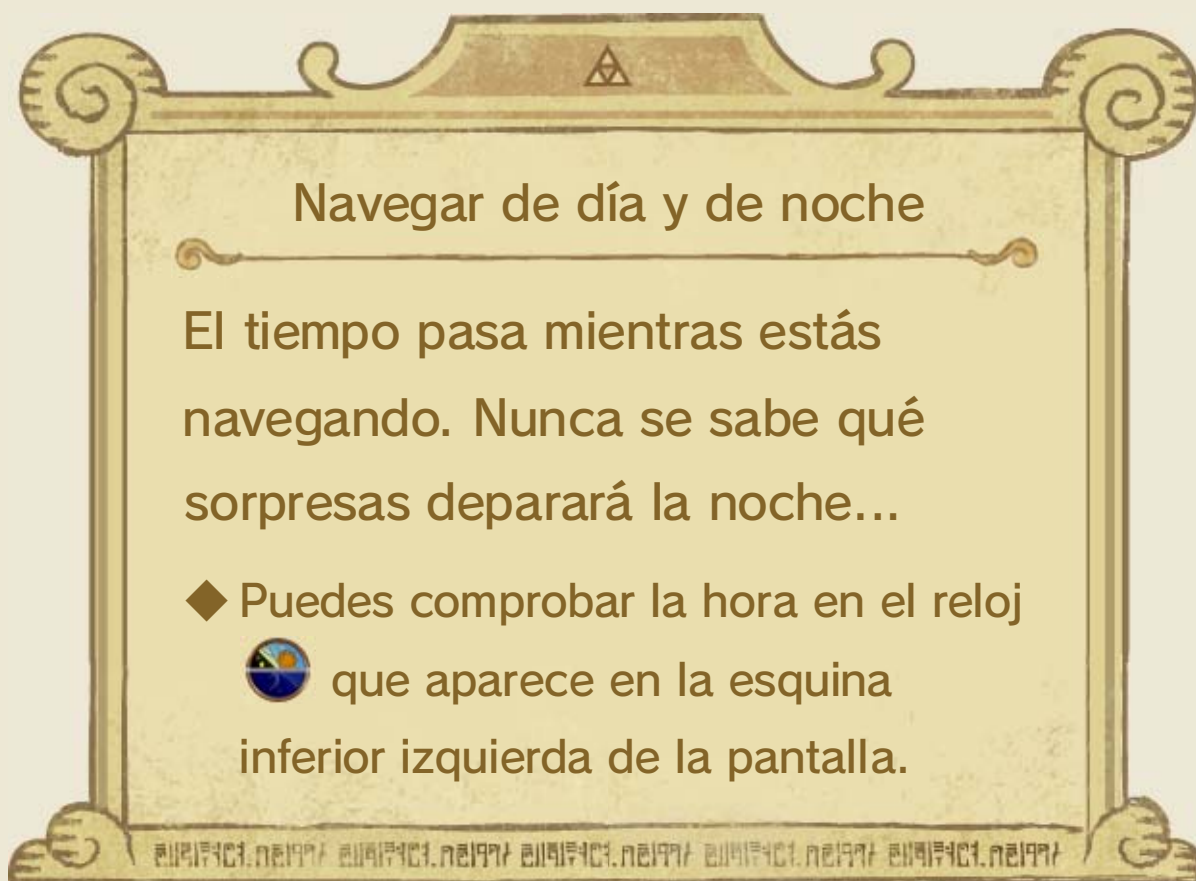
Dirección del viento

Cambiar el rumbo	<b>L</b>
Avanzar	Mantén pulsado <b>ZR</b> con la vela arriada.

◆ Cuando navegas con la vela arriada no puedes aprovechar el viento.

### Cómo detener el barco

Mantén pulsado **B** para reducir la velocidad y detener el barco.



## Navegar de día y de noche

El tiempo pasa mientras estás navegando. Nunca se sabe qué sorpresas deparará la noche...



◆ Puedes comprobar la hora en el reloj



que aparece en la esquina inferior izquierda de la pantalla.






## Rescatar tesoros

Pulsa  cuando tengas la garra  para convertirla en un gancho y extraer tesoros.



## Extraer tesoro (Rescatar)





Mantén pulsado  donde creas que puede haber un tesoro para tirar el gancho. Si el gancho encuentra un tesoro, lo arrastrará hasta la superficie.

◆ Utiliza   para mover el gancho a la izquierda y a la derecha.




## Disparar el cañón



En alta mar también hay enemigos. Si tienes bombas  16 en la pantalla Inventario, pulsa  para preparar el cañón. Utiliza  para apuntar y  para disparar.









Una vez que hayas obtenido la Batuta de los vientos, podrás utilizarla para hacer que ocurran muchas cosas. Saca la batuta con  y sigue el compás.



- ◆ Las melodías que hayas aprendido aparecerán en la pantalla táctil del Wii U GamePad cuando estés utilizando la Batuta de los vientos.



## 1. Marcar el compás

Inclina  para marcar el compás.


3 tiempos 	 (no lo toques)
4 tiempos 	Mantén inclinado  ←
6 tiempos 	Mantén inclinado  →

- ◆ Mantén inclinado  ↑ para que las notas suenen más fuerte y  ↓ para hacer que suenen más débilmente.













## 2. Dirigir la melodía



Mantén inclinado  en la dirección adecuada cuando la luz amarilla pase por el centro del metrónomo para hacer sonar la nota deseada.



Metrónomo

 (Centro)	 (no lo toques)
 (Arriba)	 ↑
 (Abajo)	 ↓
 (Izquierda)	 ←
 (Derecha)	 →

Utilizar la Batuta de los vientos con la pantalla táctil del GamePad

Desliza el dedo o el lápiz por la pantalla




táctil del GamePad para mover la batuta en la dirección que quieras.








Cuando obtengas tu propia botella Tingle , podrás intercambiar mensajes a través de Miiverse con otros jugadores de tu región que tengan la consola configurada en el mismo idioma.

## Enviar mensajes

Asigna la botella Tingle a  $\text{Y}$  /  $\text{X}$  /  $\text{R}$  y pulsa el botón correspondiente para escribir y enviar un mensaje. También puedes añadir luminografías, si tienes alguna.



## Adjuntar y enviar luminografías

Pulsa  $\text{ZR}$  cuando estés utilizando la caja luminográfica  para ver tu álbum. Selecciona una luminografía con  $\text{+$  y pulsa  $\text{A}$  para enviarla.



## Leer mensajes

En la playa o en alta mar puedes encontrar botellas Tingle con mensajes enviados por otros jugadores. Una vez que las hayas



recogido, podrás leer los mensajes en la pantalla Botellas.

## Pantalla Botellas

Se mostrarán un máximo de diez mensajes. Toca un mensaje para publicar un comentario a través de Miiverse. Desliza el dedo o el lápiz por la pantalla táctil para ver más mensajes.

- ◆ Los mensajes desaparecerán de esta pantalla cuando salgas de la partida.



### 1 Mensaje

Muestra el contenido del mensaje. También muestra la posición en el juego del remitente y el número de mensajes y "Mola" que haya recibido.

### 2 Luminografías

Toca para ver una luminografía adjunta. Puedes guardar la luminografía en tu álbum.

## Ajustes de Miiverse



Toca AJUSTES en la parte inferior de la pantalla Botellas para modificar los ajustes.

Puedes elegir con quién quieres intercambiar mensajes y descartar las botellas Tingle con revelaciones sobre la trama.






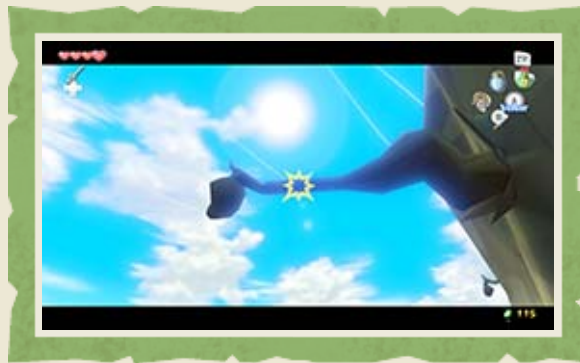
## Catalejo

Con él puedes ver cosas que están a gran distancia. Inclina  para mirar a tu alrededor, y  para hacer zoom.



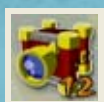
## Garra

Lánzala hacia donde veas  para engancharte y utiliza la cuerda para balancearte.





## Botella vacía

Las botellas sirven para guardar pociones, agua o hadas, entre otras cosas.



## Caja luminográfica

Haz luminografías. Utiliza  para centrar el objetivo y  para sacar la luminografía.

- ◆ En el álbum podrás guardar un máximo de doce luminografías.




## Armas





## Bumerán

Ataca a tus enemigos desde lejos. Los objetivos que puedas atacar mostrarán . Podrás golpear a varios enemigos a la vez.





## Hoja deku

Utiliza esta hoja para enviar ráfagas de viento y derribar enemigos u objetos que estén cerca de ti. Si la utilizas cuando estás en el aire, podrás planear mientras caes lentamente.

- ◆ Tu poder mágico disminuirá cuando planees con tu hoja deku.



## Bombas

Utilízalas para romper rocas y dañar a tus enemigos. Pulsa  mientras sostienes una bomba para lanzarla o  para soltarla.



## Bolsas



Puedes guardar un máximo de ocho objetos diferentes en cada una de tus tres bolsas.



## Bolsa de trofeos

Aquí puedes guardar los trofeos que hayas arrebatado a tus enemigos.



## Saco de cebos

Aquí puedes guardar diferentes cebos.



## Saca de cartero

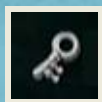
Aquí puedes guardar objetos que te hayan dado otros. Puedes dejar algunos de estos objetos en un buzón para que sean entregados a su destinatario en tu nombre.



## Objetos de las mazmorras



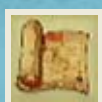
Son objetos que solo se pueden utilizar en las mazmorras donde los has encontrado.



## Llave pequeña

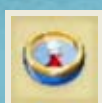
Utilízalas para abrir puertas que estén cerradas con llave.

◆ Solo podrás utilizar una vez cada llave.



## Mapa de la mazmorra

La pantalla del mapa de la mazmorra muestra toda la mazmorra.



## Brújula

Podrás ver la posición de los cofres del tesoro y

del jefe de la mazmorra en la pantalla del mapa de la mazmorra.



Gran llave



Utilízala para abrir la puerta de la sala del jefe.

Hay muchos más objetos por descubrir.



**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.

© 2002-2013 Nintendo Co., Ltd.

Trademarks are property of their respective owners.

Wii U is a trademark of Nintendo.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.



### Información de contacto

Para obtener más información sobre este producto, consulta el siguiente sitio web:  
[www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

Para obtener asistencia técnica, consulta el manual de instrucciones de la consola Wii U o visita:  
[support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)