

1 | Belangrijke informatie

Instellen

2 | Controllers

3 | Onlinefuncties

4 | Ouderlijk toezicht

Inleiding

5 | Over het spel

6 | Om te beginnen

7 | Gegevens opslaan/verwijderen

Schermuitleg

8 | Hoofdscherm

9 | Voorwerpenscherm

10 | Kaartscherm

Op avontuur

11 | Basis-acties

12 | Situatiegebonden acties

13 Zeilen

14 De Wind Waker gebruiken

15 Tingle-flessen

16 Voorwerpen

Productinformatie


17 Copyrightinformatie

18 Ondersteuning

Bedankt dat je hebt gekozen voor The Legend of Zelda™: The Wind Waker HD voor Wii U™.

Deze software werkt alleen met de Europese/ Australische versie van het Wii U-systeem.


Lees deze handleiding zorgvuldig door voordat je begint met spelen. Als kinderen deze software gebruiken, dient een ouder of voogd deze handleiding te lezen en aan hen uit te leggen.

Lees voor het spelen ook de informatie in de applicatie  Gezondheids- en veiligheidsinformatie in het Wii U-menu, voor meer informatie en tips om meer plezier met deze software te hebben.

Taalkeuze

De taal in het spel is afhankelijk van de taal die is ingesteld voor het systeem. Het spel ondersteunt vijf verschillende talen: Engels, Duits, Frans, Spaans en Italiaans.

Als een van deze talen is ingesteld voor het Wii U-systeem, wordt die automatisch gebruikt in het spel.

Als voor het Wii U-systeem een andere taal is ingesteld, wordt in het spel Engels als taal gebruikt. Je kunt de taal van het systeem wijzigen in de  systeeminstellingen.

Leeftijdsclassificatie

Informatie over de leeftijdsclassificatie voor deze en andere software vind je op de website van het in jouw regio gebruikte classificatiesysteem.

PEGI (Europa):

www.pegi.info

USK (Duitsland):

www.usk.de

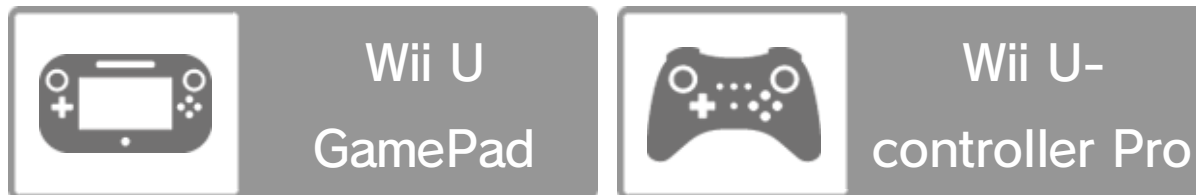
Classification Operations Branch (Australië):

www.classification.gov.au

OFLC (Nieuw-Zeeland):

www.censorship.govt.nz

De volgende controllers kunnen met deze software worden gebruikt wanneer ze met het systeem zijn gesynchroniseerd:



- ◆ Er kan slechts één controller tegelijk met deze software worden gebruikt.

Controllers synchroniseren

Ga naar het HOME-menu en kies CONTROLLER-INSTELLINGEN, gevolgd door SYNCHRONISEREN.



Volg de instructies op het scherm om je controller te synchroniseren.

Surroundweergave

Deze software ondersteunt geluidswaergave in lineaire PCM 5.1-surround.


Om het geluid in surround weer te geven ga je naar de categorie 'Televisie' in de

 systeeminstellingen en stel je de waergave in op SURROUND.

- ◆ Om voor deze software surroundwaergave te gebruiken moet je je Wii U-systeem via een HDMI™-kabel aansluiten op audioapparatuur die surroundwaergave ondersteunt.
- ◆ Lees de handleiding van je audioapparatuur voor informatie over compatibiliteit en instellingen.

Maak verbinding met het internet om van de volgende functie gebruik te maken:

■ Tingle Bottles (Tingle-flessen) versturen en ontvangen

Schrijf flessenpost en post deze op  Miiverse™ en ontvang flessenpost van anderen.  Je kunt tevens Pictographs (schermafbeeldingen van je spelvoortgang) met berichten versturen.

- ◆ Lees de Wii U-snelstartgids en raadpleeg de categorie 'Internet' in de  systeeminstellingen voor informatie over hoe je met je Wii U-systeem verbinding kunt maken met het internet.
- ◆ Om op Miiverse te posten, moet je van tevoren verbinding maken met het internet en Miiverse opstarten en instellen.
- ◆ Lees het gedeelte over Miiverse in de elektronische Wii U-handleiding voor meer informatie over Miiverse. Druk op  en kies  HANDLEIDING in het HOME-menu om de elektronische Wii U-handleiding te bekijken.

Ouders/voogden kunnen bepaalde functies van het Wii U-systeem beperken via het

 ouderlijk toezicht in het Wii U-menu.

De volgende functies kunnen worden beperkt:

Functie	Omschrijving
Miiverse	<p>Beperkt het uitwisselen van Tingle Bottles (Tingle-flessen) op Miiverse.</p> <ul style="list-style-type: none">• Alleen posten beperken: Beperkt het sturen van Tingle-flessen en het gebruik van de Yeah button (Ja-knop).• Posten en bekijken beperken: Beperkt het sturen en ontvangen van Tingle-flessen en het gebruik van de Ja-knop.
Online interactie in games	Beperkt het uitwisselen van Tingle-flessen op Miiverse volkomen.





The Legend of Zelda: The Wind Waker HD is een actie-avonturenspel wat oorspronkelijk op de Nintendo GameCube™ is uitgebracht, en nu in HD herboren op de Wii U uitkomt!

Bevecht vijanden, gebruik voorwerpen en los puzzels op in een reis door allerhande eiland- en kerkerlocaties.



Kies eerst tussen de Wii U GamePad en de Wii U-controller Pro.

- ◆ De uitleg in deze handleiding heeft voornamelijk betrekking op de GamePad. De actieknoppen zijn voor beide controllers hetzelfde.  11
- ◆ Je kunt van controller veranderen in het Options (opties) menu.  9

File Selection-Scherm

Kies in het scherm voor File Selection

(bestandskeuze) een Quest Log (logboek) waar New Game (nieuw spel) op staat om een nieuw spel te beginnen. Om

verder te gaan met een eerder opgeslagen spel kies je een logboek met opgeslagen gegevens.

Het scherm dat rechts te zien is, zal weergegeven worden wanneer je een logboek kiest. Kies NORMAL

MODE (normale stand) of HERO MODE (heldenstand) om de moeilijkheidsgraad te veranderen.



Besturing in het menu

De op de GamePad getoonde opties zijn over het algemeen te selecteren met gebruik van het

touchscreen. Af en toe kan echter de volgende besturing gebruikt worden:

Selecteren	(L)
Bevestigen	(A)
Terug	(B)





Het spel begint zodra je je naam hebt ingevoerd.

- ◆ Zodra je eenmaal je naam bevestigd hebt, kan deze niet veranderd worden.



Spelgegevens kunnen op de volgende punten opgeslagen worden:

- In het scherm voor Items (voorwerpen). 
- In het scherm van Game Over (spel voorbij). 
- ◆ Als je het spel opslaat en vervolgens afsluit, is het mogelijk dat je de volgende keer begint vanaf een punt dat afwijkt van je laatste positie.

Gegevens kopiëren en verwijderen

Je kunt de volgende acties uitvoeren na het kiezen van een Quest Log (logboek) met opgeslagen gegevens in het scherm voor File Selection (bestandskeuze):

Copy (kopiëren)	Kopieer gegevens naar een ander logboek, waardoor je de al bestaande gegevens overschrijft.
Erase (verwijderen)	Verwijder de gegevens in het geselecteerde logboek.

- ◆ Wees alsjeblieft voorzichtig wanneer je gegevens overschrijft of verwijdert. Overgeschreven of verwijderde gegevens kunnen niet worden teruggehaald.



Het hoofdscherm zal op je televisiescherm te zien zijn. Je kunt Link voortbewegen en je zo door het avontuur begeven.



1 Life Gauge

Als je alle hartjes in je Life Gauge (levensmeter) verliest (bijvoorbeeld door aanvallen van vijanden), zal het Game Over (spel voorbij) zijn.

2 Magic meter

Je magische kracht wordt weergegeven op de Magic Meter (magiemeter). Het gebruik van bepaalde voorwerpen onttrekt aan deze kracht.

- ◆ De magiemeter zal te zien zijn naarmate je verder gevorderd bent in je avontuur.

3 Tingle-flespictogram


Geeft het aantal ongelezen Tingle Bottles (Tingle-flessen) weer. → 15

- ◆ Dit zal enkel worden getoond wanneer je ongelezen Tingle-flessen hebt.

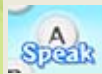
4




Voorwerppictogrammen

Voorwerpen die zijn ingesteld onder \odot / \otimes / R worden hier weergegeven. 

5



Actiepictogrammen

Acties die je kunt uitvoeren met A / ZR worden hier weergegeven. 

6

Rupees (geld dat je bij je draagt)

Uitsluitend op de Wii U GamePad spelen

Druk op \ominus om uitsluitend op de GamePad te spelen. Het hoofdscherm zal dan getoond worden op het touchscreen van de GamePad. Je kunt op \oplus drukken om naar het scherm voor Items (voorwerpen) te wisselen.

- ◆ Het spel wordt gepauzeerd wanneer je naar het voorwerpenscherm wisselt.
- ◆ Druk op \ominus om terug te gaan naar spelen met zowel het televisiescherm als de GamePad.




Game Over




Nadat het scherm van Game Over (spel voorbij) te zien is, zul je de mogelijkheid hebben het spel op te slaan voordat je gevraagd wordt of je verder wilt spelen. Kies CONTINUE (verdergaan) om verder te spelen vanaf een vastgesteld punt van een eiland of kerker.

- ◆ Kies TO TITLE SCREEN (naar titelscherm) om met het spel te stoppen en terug te keren naar het titelscherm.




Het scherm voor Items (voorwerpen) wordt weergegeven op het touchscreen van de Wii U GamePad. Je kunt hier je voorwerpen bekijken of instellen welke voorwerpen in het spel worden gebruikt.  16

- ◆ Naarmate je vordert in je avontuur zal er meer op dit scherm getoond worden.
- ◆ Als je met een Wii U-controller Pro speelt, druk dan op  om het voorwerpenschermb weer te geven.




1 Menu-pictogrammen

Items (voorwerpen)	Wijs voorwerpen toe aan knoppen.
Map (kaart)	Bekijk kaarten. 
Bottles (flessen)	Bekijk Tingle Bottles (Tingle-flessen) die je hebt gevonden. ◆ Het aantal ongelezen Tingle-flessen wordt weergegeven door  .
Save (opslaan)	Sla je voortgang op.
Options (opties)	Verander je camera-instellingen, enz.

- ◆ Druk op  om te wisselen tussen voorwerpen en kaarten.

2 Wissel van pagina

Voorwerpen aan knoppen toewijzen

Wijs voorwerpen toe aan knoppen door ze naar de -vakjes te verslepen. Eenmaal ingesteld, kun je een voorwerp gebruiken door op de betreffende knop te drukken.





Het spel pauzeren



Druk op ⊕ om het spel te pauzeren, voorwerpen in te stellen, enz. Tijdens het pauzeren, kunnen de volgende handelingen worden uitgevoerd:



Selecteren	Ⓛ/⊕
Voorwerpen aan knoppen toewijzen	Kies een voorwerp en druk op Ⓨ/Ⓧ/Ⓡ
Info	Ⓐ (als er een voorwerp is geselecteerd)
Terug	Ⓑ



In het scherm voor Maps (kaarten) zul je Sea Charts (zeekaarten) kunnen bekijken als je op een eiland of op zee bent. Als je in een kerker bent, zal in dit scherm een Dungeon Map (kerkerplattegrond) te zien zijn.



Raak een vierkantje op de kaart aan om het gekozen gebied te bekijken. Het gebied kan twee keer uitvergroot worden.




1 Naam van het eiland

2 Kaarten

Raak  aan om te wisselen naar andere kaarten.

3 Huidige locatie

De kant die Link opkijkt wordt aangegeven door .

4 Treasure Charts (schatkaarten) in bezit

5 Geborgen Sunken Treasure (gezonken schatkisten)

6 Fishmen

Hier kun je hints bekijken die je van Fishmen (het visvolk) ontvangt.

7 Huidige windrichting



Bekijk de layout van de kerker, etc.

- ◆ Als je een kerkerplattegrond of Compass (kompas) vindt, zal de informatie worden geüpdate.



8 Naam van de kerker

9 Verdiepingen

Raak deze aan om van weergegeven verdieping te veranderen.

 : Huidige verdieping

 : Verdieping van de Boss (eindbaas)

10 In de kerker verkregen voorwerpen ➔ 16

11 Kaartweergave

 : Huidige positie

 : Verkende kamers


 : Onverkende kamers

 : Deuren

 : Treasure Chests (schatkisten)





Lopen/rennen/zwemmen/springen

Ga de richting op waarin  gekanteld is. Je zult automatisch springen als je bij spleten of randen belandt.


- ◆ Varieer de druk op  om je snelheid aan te passen.



Bukken→Kruipen

Houd  vast om te bukken, en kantel  terwijl je bukt om te kruipen. Je kunt je zo door krappe openingen wurmen en vijanden besluipen.



- ◆ Je kunt niet bukken en kruipen terwijl je een voorwerp vasthoudt.
- ◆ Gebruik  tijdens het kruipen door tunnels om van richting te veranderen.

Zwaardtechnieken

Trek je zwaard met **(B)** om vervolgens de volgende acties uit te kunnen voeren:



Horizontale zwaai	(B) of (ZL)+(L)↔+(B)
Verticale slag	(ZL)+(B)
Steken	(ZL)+(L)↑+(B) of (L)+(B)
Draaiaanval	Houd kort (B) vast en laat los, of roteer (L) (een enkele keer) +(B)
Sprongaanval	(ZL)+(A)

Verdedigen

Houd **(ZR)** vast als je bent uitgerust met een zwaard, een ander voorwerp of terwijl je iemand in het vizier hebt om je schild op te tillen en jezelf te verdedigen. Gebruik **(L)** om de hoek waaronder je het schild houdt aan te passen.

Overige acties


Rollen	(L)+(A) , of (ZL)+(A) wanneer je zwaard niet getrokken is
Opzij stappen	(ZL)+(L)↔ ((ZL)+(L)↔+(A) om opzij te springen)
Achterwaartse salto	(ZL)+(L)↓+(A)



Oogpunt wijzigen (de camera besturen)



Target

Houd  ingedrukt als je dichtbij mensen of vijanden staat die een



 hebben om ze als Target

(doelwit) in te stellen. Door

vijanden als doelwit in te stellen, kun je ze in het vizier houden terwijl je vecht.



Rondkijken

Gebruik  om rond te kijken. Druk op  om vanuit het oogpunt van Link te kijken.

- ◆ Als je vanuit het oogpunt van Link kijkt, kun je de Wii U GamePad bewegen om het hoofd van Link te laten bewegen. (Als je een voorwerp hebt gebruikt wat je door de ogen van Link laat kijken, kun je de GamePad op dezelfde manier gebruiken om rond te kijken.)



Voer acties uit in contact met je omgeving.

Actiepictogrammen

Druk op A / ZR om situatiegebonden acties uit te voeren.

Pick Up (oppakken)

Druk op A om een voorwerp op te pakken. Druk daarna op A om het te gooien met Throw, of op ZR om het neer te zetten met Drop.

Grab (vastpakken)

Ga voor een object staan, zoals een blok, en houd A ingedrukt om het vast te pakken. Je kunt vervolgens L gebruiken om het te duwen met Push of te trekken met Pull.

Side (schuifelen)

Sta voor een verticaal oppervlak zoals een muur, en houd A vast om jezelf ertegenaan te drukken. Kantel L om erlangs te schuifelen. Hierdoor kun je je over nauwe richels begeven.





Hangen

Link zal zich aan een rand vasthouden wanneer hij ernaartoe springt of er vanaf valt. Gebruik L ↔ om al hangend langs de rand te klimmen. Gebruik L ↑ om je op te trekken en A




om los te laten met Let Go.

Acties terwijl je aan een touw hangt

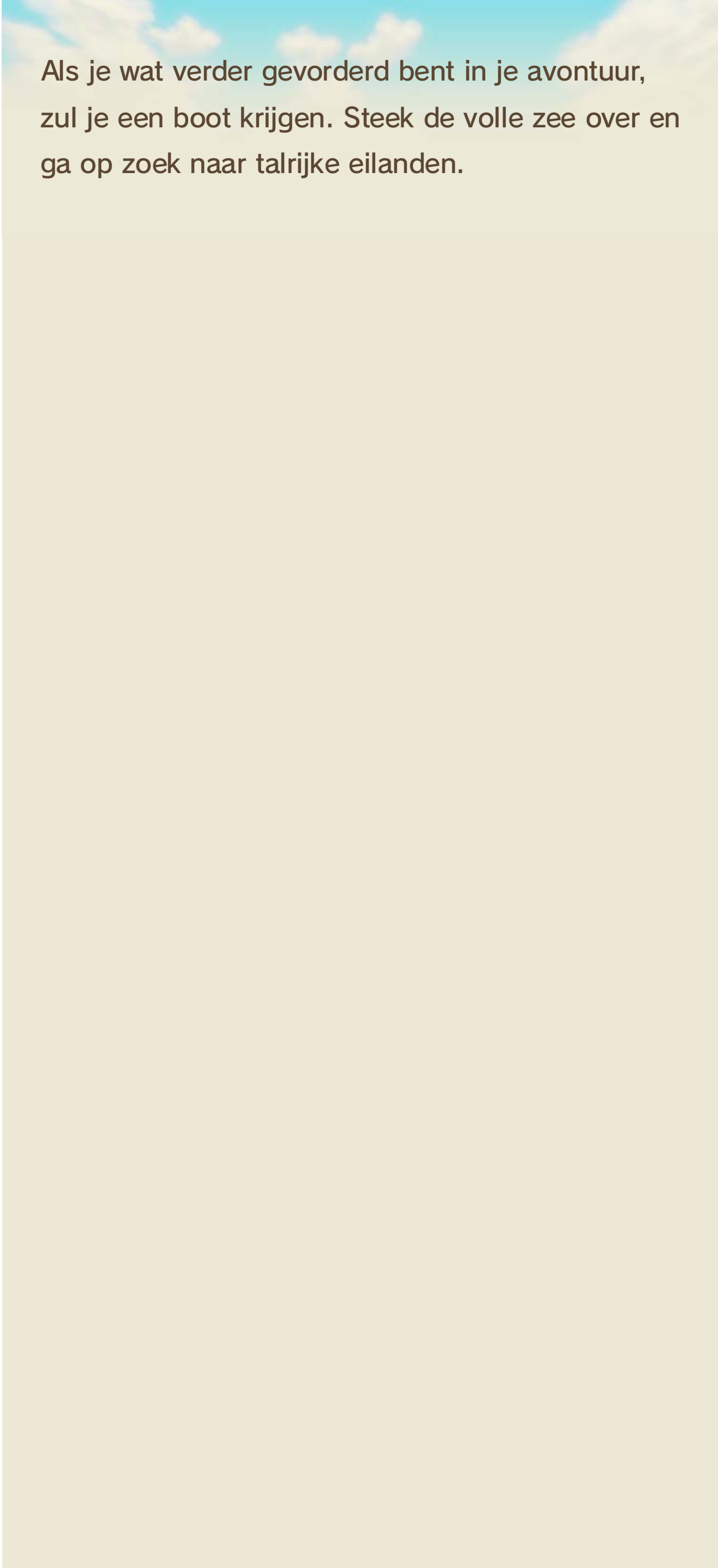
Spring naar een touw toe om het beet te pakken. Gebruik   om van voren naar achteren te zwaaien en



druk met de juiste timing op  om een grote sprong te maken met Let Go.

Van richting veranderen	 
Stoppen met zwaaien	
Omhoog of omlaag klimmen	 +   (als het touw stil hangt)





Als je wat verder gevorderd bent in je avontuur, zul je een boot krijgen. Steek de volle zee over en ga op zoek naar talrijke eilanden.



De boot besturen



Druk op **A** als je dichtbij de zijkant van de boot staat om aan boord te gaan. Druk wanneer de boot gestopt is op **B** om van boord te gaan.

Hoe te zeilen

Druk op **A** om het zeil te hijsen en de wind te gebruiken om je boot voort te stuwten. Je zult sneller zeilen met de wind in de rug. Als je wind tegen hebt, zal het niet opschieten.



Windrichting

Van koers veranderen	L
Nauwkeurig stuurwerk	Houd ZR vast als het zeil gestreken is

◆ De wind zal geen invloed op je hebben terwijl je nauwkeurig stuurwerk verricht.

Hoe te stoppen

Houd **B** vast om vaart te minderen en uiteindelijk te stoppen.

Zeilen bij dag en nacht



De tijd zal verstrijken terwijl je zeilt.
Als het nacht wordt, kan er iets
onverwachts gebeuren...

- ◆ Je kunt de tijd zien op de 🌍 die zich linksonder in het scherm bevindt.




Schatten bergen




Druk op  als je de Grappling Hook (enterhaak)  16 bij je draagt om hem als Salvage Crane (bergingskraan) te gebruiken en op zoek te gaan naar schatten.



Schatten binnenhalen (bergen)





Houd  vast op verdachte plaatsen om de haak in zee te laten zinken. Als de haak op een schat stuit, zal deze automatisch worden binnengehaald.

- ◆ Beweeg de kraan naar links of rechts met  .




Het kanon afvuren




Ook op zee zijn er vijanden. Als je Bombs (bommen)  hebt, kun je het kanon gebruiken door op  te drukken. Gebruik  om te richten en  om te vuren met Fire.





Als je de Wind Waker eenmaal in je bezit hebt, kun je van alles laten gebeuren. Breng het stokje tevoorschijn met  en dirigeer de melodieën die je hebt geleerd.

- ◆ Melodieën die je hebt geleerd, zullen getoond worden op het touchscreen van de Wii U GamePad als je de Wind Waker gebruikt.



Kantel  om het ritme te bepalen.


3/4 maat 	 (Doe niets)
4/4 maat 	Houd  ← vast
6/4 maat 	Houd  → vast

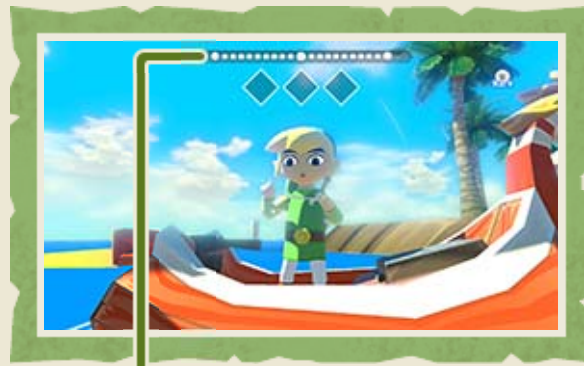
- ◆ Houd  ↑ vast om de noten luider te laten klinken, en  ↓ om ze zachter te laten klinken.



2. De melodie dirigeren



Zorg dat  gekanteld is wanneer het gele licht het midden van de metronoom bereikt, om de noten van de melodie te dirigeren.



Metronoom

 (Midden)	 (Doe niets)
 (Omhoog)	 ↑
 (Omlaag)	 ↓
 (Links)	 ←
 (Rechts)	 →

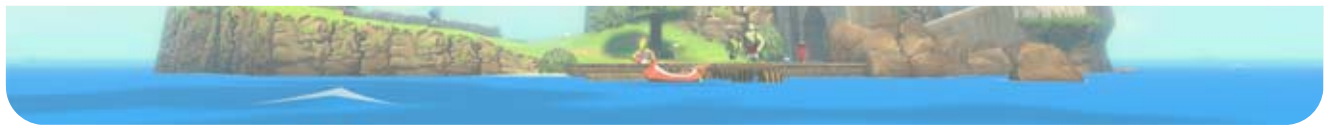
De Wind Waker gebruiken met het touchscreen van de GamePad


Sleep met je vinger of de stylus over het touchscreen van de GamePad om het stokje in die richting te laten bewegen.



Small decorative text at the bottom of the scroll frame





Nadat je een Tingle Bottle (Tingle-fles)  ontvangt van Tingle, kun je berichten uitwisselen met spelers in je regio die ook verbonden zijn met Miiverse en dezelfde systeemtaal hebben ingesteld.

Tingle-flessen versturen

Rust de Tingle-fles uit en gebruik deze om een bericht te schrijven en versturen.



Pictographs toevoegen en versturen

Druk op  als je de Picto Box (het fotokastje)  16 gebruikt om het album weer te geven. Kies een Pictograph (foto) met  en druk op  om haar te versturen.



Tingle-flessen lezen

Je kunt Tingle-flessen van andere spelers aangespoeld op de kust vinden of dobberend in zee. Als je

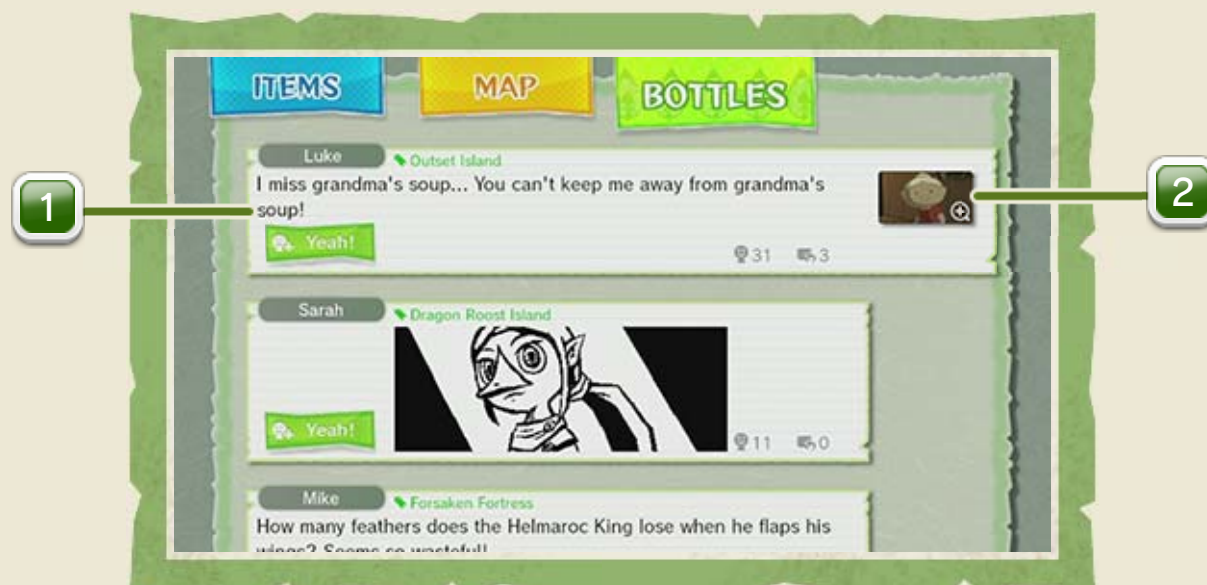


ze oppakt, kun je de berichten lezen in het scherm voor Bottles (flessen).

Flessenscherm

Hier kunnen maximaal tien Tingle-flessen opgeslagen worden. Raak een fles aan om een reactie te posten op Miiverse. Beweeg de stylus of je vinger over het touchscreen om andere Tingle-flessen te bekijken.

- ◆ Tingle-flessen in dit scherm zullen verdwijnen wanneer je met het spel stopt.



1 Bericht

Toont de inhoud van de Tingle-fles. De locatie in het spel en het aantal gegeven Yeahs (Ja's) en reacties van de zender worden ook weergegeven.

2 Pictograph Attachments

Raak deze aan om een bijgevoegde Pictograph (foto) te bekijken. Je kunt de foto opslaan in je eigen album.

Miiverse-instellingen

Raak SETTINGS
(instellingen) aan
onderaan het
flessenscherf om
instellingen te

veranderen. Je kunt kiezen met wie je Tingle-
flessen uitwisselt en Tingle-flessen blokkeren die
spelbederf bevatten.





Telescope

Gebruik de Telescope (telescoop) om dingen te zien die ver weg zijn. Kantel \textcircled{R} om rond te kijken, en \textcircled{L} om het zoomen aan te passen.



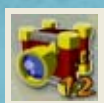
Grappling Hook

Gooi de Grappling Hook (enterhaak) naar met  aangegeven plekken om de haak daar vast te zetten, en gebruik vervolgens het touw om te zwaaien.



Empty Bottle

Gebruik de Empty Bottle (lege fles) om allerlei dingen in op te slaan, zoals toverdrankjes, water of elfjes.



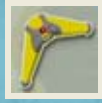
Picto Box

Gebruik de Picto Box (het fotokastje) om Pictographs (foto's) te nemen. Gebruik \textcircled{R} om het kader aan te passen en \textcircled{A} om de foto te nemen.


◆ Je kunt maximaal twaalf foto's opslaan in het album.



Aanvalsvoorwerpen



Boomerang

Val met een Boomerang (boemerang) vijanden van een afstand aan. Bereikbare doelwitten worden gemarkeerd met een . Je kunt zo meerdere vijanden tegelijk aanpakken.



Deku Leaf

Gebruik het Deku Leaf (Dekublad) om windvlagen naar vijanden of objecten te sturen die hen van de sokken blazen. Als je het al in de lucht hangend gebruikt, kun je met de wind mee zweven en terug naar de grond glijden.

◆ Glijden met het Dekublad verbruikt magische kracht.



Bombs

Gebruik Bombs (bommen) om rotsen te breken en vijanden te beschadigen. Terwijl je een bom vasthoudt, druk je op **A** om hem te gooien met Throw of **ZR** om hem neer te zetten met Drop.



Item Bags



Je kunt tot wel acht verschillende voorwerpen in

elk van je drie item bags (voorwerpzakken)
plaatsen.



Spoils Bag

Bewaar Spoils (buit) van je vijanden in deze tas.



Bait Bag

Bewaar Bait (aas) in deze zak.



Delivery Bag

Sla voorwerpen die anderen je hebben gegeven
op in de Delivery Bag (leveringstas). Als je
bepaalde voorwerpen uit deze tas in een postbus
doet, zullen ze voor je bezorgd worden.



Dungeon Items



Voorwerpen die alleen in de Dungeons (kerkers) kunnen worden gebruikt waar ze zijn gevonden.



Small Key

Gebruik de Small Key (kleine sleutel) om deuren open te maken.

- ◆ Deze sleutels kunnen slechts één keer worden gebruikt.



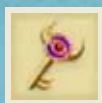
Dungeon Map

De Dungeon Map (kerkerplattegrond) geeft elk gebied van de kerker weer.



Compass

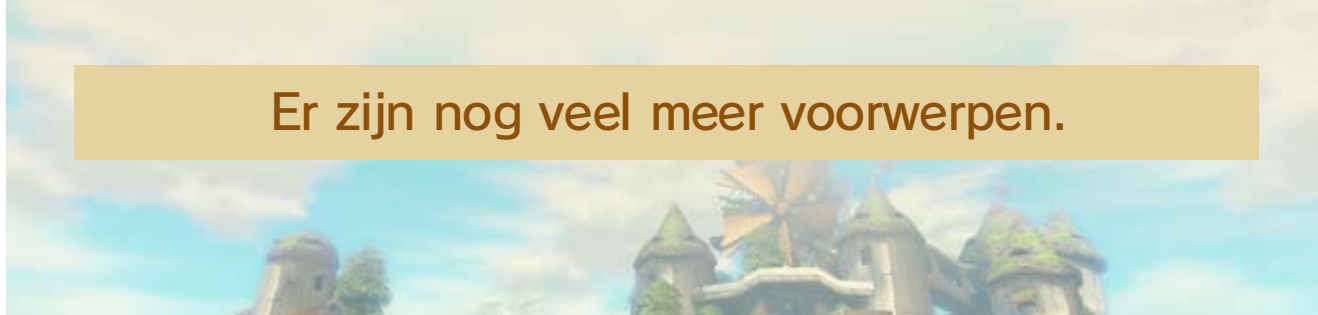
Met het Compass (kompas) kun je alle locaties van Treasure Chests (schatkisten) en Bosses (eindbazen) zien op de kerkerplattegrond.



Big Key

Gebruik de Big Key (grote sleutel) om de kamer van de eindbaas te openen.

Er zijn nog veel meer voorwerpen.





BELANGRIJK: deze software is auteursrechtelijk beschermd! Het ongeoorloofd kopiëren van deze software en/of het verspreiden van kopieën kan resulteren in strafrechtelijke en/of civielrechtelijke aansprakelijkheid. Deze software, de handleiding en ander schriftelijk materiaal dat bij deze software wordt geleverd, worden beschermd door wetgeving voor intellectuele eigendommen.

Het gebruik van ongeoorloofde apparatuur of software die technische wijzigingen van het Wii U-systeem of de software mogelijk maakt, kan tot gevolg hebben dat deze software onspeelbaar wordt.

Om deze software te kunnen gebruiken is mogelijk een systeemupdate vereist.

Alleen voor gebruik met de Europese/
Australische versie van het Wii U-systeem.

© 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.

Contactgegevens

Meer informatie over onze producten is te vinden op de Nintendo-website:

www.nintendo.com

Voor hulp bij het oplossen van problemen lees je de handleiding van je Wii U-systeem, of ga je naar:

support.nintendo.com