

1 Información importante

Configuración

2 Intercambio de información

3 Control parental

Información básica

4 Inicio

5 Guardar y borrar datos

Cómo jugar

6 Juego

7 Pantalla de exploración

8 Pantalla de la mazmorra

9 Acciones de Link

10 Inventario

Comunicaciones

11 StreetPass

Solución de problemas



12 Información de ayuda

Lee con atención este manual antes de usar el programa. Lee también el manual de instrucciones de la consola para obtener más detalles y consejos que te ayudarán a disfrutar más de tu experiencia de juego.

Para los efectos de este manual, el término "Nintendo 3DS" se refiere tanto a la consola Nintendo 3DS como a la consola Nintendo 3DS XL.

IMPORTANTE

Lee todo el contenido de la aplicación **Información sobre salud y seguridad** dentro del menú HOME antes de usar este título.

Para entrar en esta aplicación, toca el icono  en el menú HOME, luego toca **Abrir** y lee cuidadosamente el contenido de cada sección. Cuando hayas terminado, oprime  HOME para volver al menú HOME.

También deberías leer detenidamente el manual de instrucciones de la consola, incluida la sección de información sobre salud y seguridad, antes de usar este programa.

IMPORTANTE

La consola Nintendo 3DS y este programa no fueron diseñados para usarse con dispositivos no autorizados o accesorios sin licencia. Su uso podría ser ilegal, anula la garantía e incumple las obligaciones aceptadas en el contrato de uso. Además, dicho uso podría causar lesiones a ti o a terceros y podría causar problemas de funcionamiento y/o daño a la consola Nintendo 3DS y los servicios relacionados. Nintendo (así como sus concesionarios o distribuidores autorizados) no es responsable de ningún daño o pérdida causada por el uso de dichos dispositivos no autorizados o accesorios sin licencia. A menos que se autorice, el copiar programas de Nintendo es ilegal y está estrictamente prohibido por las leyes de propiedad intelectual tanto nacionales como internacionales. Las copias de seguridad o de archivo no están autorizadas.

Nintendo respeta la propiedad intelectual de otros, y solicitamos a los proveedores de contenido de Nintendo 3DS que hagan lo mismo. De acuerdo con la Digital Millennium Copyright Act (Ley de Derechos de Autor del Milenio Digital) en los Estados Unidos, la Directiva sobre el Comercio Electrónico en la Unión Europea y otras leyes aplicables, hemos decidido adoptar la política de eliminar, bajo las circunstancias apropiadas y a nuestro criterio exclusivo, cualquier programa para la consola Nintendo 3DS que se considere infractor de la propiedad intelectual de otros. Si crees que tus derechos de propiedad intelectual están siendo infringidos, visita www.nintendo.com/ippolicy para ver la política completa y conocer tus derechos.

© 2013 Nintendo

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

CTR-P-BZLE-00

2 Intercambio de información

El contenido generado por usuarios, o CGU, se refiere a cualquier contenido creado por los usuarios como mensajes, personajes Mii, imágenes, fotos, video, audio, etc.

Advertencia sobre el intercambio de información

El grado de intercambio de CGU varía según el programa.

- Nintendo no se hace responsable de cualquier problema que resulte del uso de internet (por ejemplo: el envío de información por internet o el intercambio de contenido con otras personas).

3 Control parental

Se pueden restringir ciertas funciones mediante las opciones correspondientes del control parental que se enumeran más abajo.

- ◆ Para obtener más información acerca del uso del control parental, consulta el manual de instrucciones de la consola.
- StreetPass
Restringe el intercambio de datos de Links Oscuros mediante StreetPass (pág. 11).




Después de iniciar el programa, oprime **(A)** en la pantalla del título para pasar a la de selección de archivo.

▲ Seleccionar un archivo

Selecciona uno de los tres archivos para empezar a jugar.



◆ Controles de la pantalla de selección de archivo

Navegar	
Confirmar	
Atrás	

Empezar una partida nueva

Selecciona Nueva partida para empezar la aventura desde el principio.

Oprime **START** y selecciona Omitir para saltar escenas.

Cargar una partida guardada

Selecciona un archivo con datos guardados para seguir jugando desde donde guardaste por última vez.

▲ Guardar datos

Acércate a una veleta y oprime **(A)** para guardar tu progreso.



Los datos también se guardarán automáticamente en ciertas situaciones.

- Para evitar perder datos debido a acciones realizadas por el usuario, no apagues y enciendas la consola repetidamente ni saques una tarjeta de juego/tarjeta SD mientras se guardan los datos. La pérdida de datos también puede ser ocasionada por problemas de conexión, debido a la presencia de polvo o suciedad en los terminales. En estas situaciones, los datos no podrían recuperarse.

▲ Borrar datos


Elige un archivo en la pantalla de selección de archivo (pág. 4), selecciona **Borrar** y luego mantén oprimidos **(X) + (L) + (R)** simultáneamente para borrar ese archivo.

Ten en cuenta que los datos borrados no se pueden recuperar.

Controla al héroe, Link, en *The Legend of Zelda™: A Link Between Worlds* mientras exploras las mazmorras y resuelves enigmas. Utiliza una gran variedad de objetos en este juego de acción y aventuras.



▲ Corazones

Los corazones  representan tu salud, que irá descendiendo si te ataca un enemigo, te caes al vacío, etc.

Puedes encontrar corazones cuando derrotas a enemigos o rompes vasijas y otros objetos. Recoge los corazones que encuentres para recuperar tu salud.


Fin de la partida

La pérdida de todos tus corazones supondrá el fin de la partida. Selecciona



Continuar para retomar el juego desde la casa de Link o la entrada de la mazmorra en la que te encontrabas, o selecciona **Salir** para volver a la pantalla del título sin guardar.

▲ Rupias

Las rupias  son la moneda del mundo en el juego. Utilízalas para comprar objetos en las tiendas y también para otras cosas. Encontrarás rupias por todas partes. El valor dependerá del color de la rupia.

▼ Menú de pausa

Oprime **START** para detener la partida. Selecciona



Continuar para seguir jugando, o **Salir** para volver a la pantalla del título sin guardar.

Algunos de los detalles mencionados abajo aparecerán a medida que avances en el juego.



1 Corazones

2 Indicador de vigor

Tu vigor irá disminuyendo cuando seas una pintura en la pared o uses ciertos objetos. Irás recuperándolo poco a poco, aunque si el indicador se vacía, no podrás usar algunos objetos hasta que no tengas vigor suficiente.

3 Lupa

Toca para acercar o alejar el mapa.



4 Maimapa

Toca para comprobar cuántos bebés maimai perdidos hay en cada zona. Si encuentras suficientes bebés y se los llevas a la mamá maimai, algo bueno pasará.

5 Chinchetas

Arrastra una chincheta por el mapa para marcar un punto (puedes colocar hasta 20 por mundo). Toca una chincheta en el mapa para cambiarle el color o quitarla.

6 Mapa

La posición actual de Link se indica con , mientras que  muestra la ubicación del objetivo.

7 Acción que se lleva a cabo oprimiendo (A)

8 Tus rupias

9 Objetos equipados

Muestra los objetos que tienes equipados actualmente en cada casilla.

10 Icono de cambio de mapa

Toca sin levantar el dedo o el lápiz de la pantalla para ver la otra cara del mapa.

11 Campana

Toca para llamar a Airín. Ella te puede llevar a cualquiera de las veletas con las que hayas interactuado antes.

12 Equipo

Toca para ver el equipo que has recogido. Los efectos del equipo que lleves contigo y puedas utilizar se aplicarán automáticamente.



13 Inventario

Toca este icono u oprime **SELECT** para ver tus objetos. Asígnalos a distintas casillas para equiparlos y poder usarlos (pág. 10).



Hay algunas acciones que solo estarán disponibles a medida que avances en el juego.

▲ Desplazarse

Desliza **C** para moverte.

▲ Mover la cámara

Utiliza **+** para mover la cámara.

▲ Usar la espada

Oprime **B** para blandir la espada delante de ti.



Ataque giratorio

Si mantienes oprimido **B**, la espada soltará un destello de luz. Después de que esto suceda, suelta el botón y realizarás un poderoso ataque giratorio.



Ataque con rayo

Si utilizas la Espada Maestra cuando tu indicador de salud esté lleno, podrás disparar un rayo.



▲ Usar el escudo

Una vez que tengas un escudo, mantén oprimido **R** para protegerte de ataques.



▲ Correr

Cuando tengas las botas de Pegaso, mantén oprimido **L** para correr en la dirección en la que estés mirando. Puede que algunas cosas caigan de los árboles y de otros objetos si chocas contra ellos cuando estás corriendo.



▲ Interactuar con gente/objetos

Habla con la gente acercándote a ella y oprimiendo **A**. Puedes leer los carteles si te sitúas cerca de ellos y oprimes **A**. Oprime **A** o **B** para hacer que el texto avance.



▲ Recoger/Lanzar

Oprime **A** cuando te encuentres cerca de una vasija u objeto similar para recogerlo y llevarlo por encima de tu cabeza. Oprime **A** de nuevo para lanzar el objeto.



▲ Fundirte con la pared

A medida que avances en el juego, obtendrás la habilidad de fundirte con las paredes. Sitúate delante de una pared y oprime **A** para fundirte con ella y convertirte en una pintura. Usa **C** para moverte a la izquierda o a la derecha cuando te hayas fundido con la pared, y oprime **A** de nuevo para salir de ella. Tu indicador de vigor se irá vaciando cuando seas una pintura. Si tu vigor se termina mientras estás en ese estado, saldrás de la pared automáticamente.



▲ Equipar objetos

Toca Inventario u oprime **SELECT** para ver tus objetos.

Selecciona un objeto con **○** y oprime **X** o **Y**

para asignarlo a una casilla.

La casilla X estará disponible a medida que avances en el juego.



🐉 Usar objetos

Oprime **X** para utilizar el objeto asignado a la casilla X e **Y**

para utilizar el objeto asignado a la casilla Y.



▲ Alquiler de objetos

Puedes alquilar objetos a cambio de rupias en la tienda de Ravio. Los objetos de alquiler se

utilizan de la misma manera que los objetos normales. Sin embargo, si se acaba la partida, se devolverán automáticamente a la tienda.



▼ Lentes de las pistas

Usa estos lentes y podrás ver a los fantasmas de las pistas.



Estos te darán pistas sobre el juego a cambio de monedas de juego.

Puedes obtener estas monedas caminando con tu consola Nintendo 3DS. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola.

▲ Combates contra Links Oscuros (StreetPass)

Este programa emplea el servicio StreetPass (comunicación inalámbrica local). Este servicio permite el intercambio de datos de Links Oscuros si te encuentras con otros jugadores que también tengan StreetPass activado para este programa en sus consolas. La información de otros jugadores aparecerá como un Link Oscuro en algún lugar del juego. Habla con un Link Oscuro y podrás desafiarlo a un combate.

- ◆ Para usar esta función, todos los jugadores deben activar el uso de StreetPass en el programa.



Activar StreetPass

Habla con el abuelo StreetPass en Kakariko y selecciona **Ajustes** para realizar la configuración de StreetPass.



Desactivar StreetPass

Para desactivar StreetPass, accede a la configuración de la consola, selecciona **Gestión de datos** y luego elige **Gestión de StreetPass**. A continuación, toca el icono de este programa y, por último, toca **Desactivar StreetPass**.

Puedes restringir el uso de StreetPass a través del control parental.

- ◆ Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola.

Servicio al cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

EE. UU./Canadá:
1-800-255-3700

Latinoamérica:
(001) 425-558-7078