

1 Información importante

## Configuración

2 Controles y accesorios

3 Funciones en línea

4 Aviso para padres o tutores

## Introducción

5 Juego

6 Inicio

7 Guardar datos

## Pantallas de juego

8 Pantalla principal

9 Pantalla de inventario

10 Pantalla del mapa

## Durante la aventura

11 Movimientos básicos

12 Interactuar

13 Navegar

14 Utilizar la Batuta de los Vientos

15 Botellas de Tingle

16 Objetos

### Acerca de este producto

17 Avisos legales

### Solución de problemas

18 Información de asistencia

## 1 Información importante

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

### Información importante

Lee detenidamente este manual antes de usar este programa. Si un niño va a utilizar este programa, un adulto debe leerle y explicarle el contenido de este manual.

Además, antes de usar este programa asegúrate de leer el contenido de la aplicación **Información sobre salud y seguridad** (⚠️) a la que puedes acceder desde el menú de Wii U. Esta aplicación contiene información importante sobre el uso seguro de la consola Wii U y sus componentes.

## 2 | Controles y accesorios

Este programa es compatible con los siguientes controles (para poder usar un control, este debe estar sincronizado con la consola Wii U).



◆ Solo se puede usar un control Wii U GamePad.

### Sincronización de control Wii U Pro

Elige Configuración de controles desde el menú HOME para acceder a la pantalla que se muestra a la derecha. Elige



Sincronizar y sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla para completar el proceso de sincronización.

### Información sobre la salida de audio

Este programa es compatible con el sonido envolvente PCM lineal de 5.1 canales. Para poder disfrutar del sonido envolvente, selecciona  (configuración de la consola) en el menú de Wii U y elige la opción **Televisor**. Luego elige la opción **Sonido del televisor** y a continuación **Envolvente**.

◆ Para escuchar el sonido envolvente con este programa, debes usar un cable HDMI™ de alta velocidad para conectar tu consola Wii U a un receptor que tenga un puerto HDMI. Para obtener más información sobre cómo configurar y conectar el receptor, consulta su manual.

## 3 Funciones en línea

Si conectas tu consola a internet podrás disfrutar de la siguiente función en línea:

### ■ Botellas de Tingle

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.

- ◆ Consulta la sección **Configuración de internet** del manual de instrucciones de la consola Wii U para obtener más información sobre los requisitos para conectarse a internet. Cuando tengas todo lo necesario, selecciona  (configuración de la consola) en el menú de Wii U y elige **Internet** para configurar la conexión a internet.

Accede al control parental () desde el menú de Wii U para restringir las siguientes funciones.

Nombre	Funciones
Comunicación en línea (juegos)	Restringe el intercambio de mensajes (botellas de Tingle) en Miiverse.
Miiverse	Restringe el intercambio de mensajes (botellas de Tingle) en Miiverse. <ul style="list-style-type: none"><li>• Bloquear solo publicación: Restringe el envío de mensajes (botellas de Tingle) y el uso del botón "Ajá".</li><li>• Bloquear publicación y lectura: Restringe el envío y lectura de mensajes (botellas de Tingle), así como el uso del botón "Ajá".</li></ul>

- ◆ El acceso a este u otros juegos también se puede restringir a través de la opción **Clasificación por edades** del control parental.

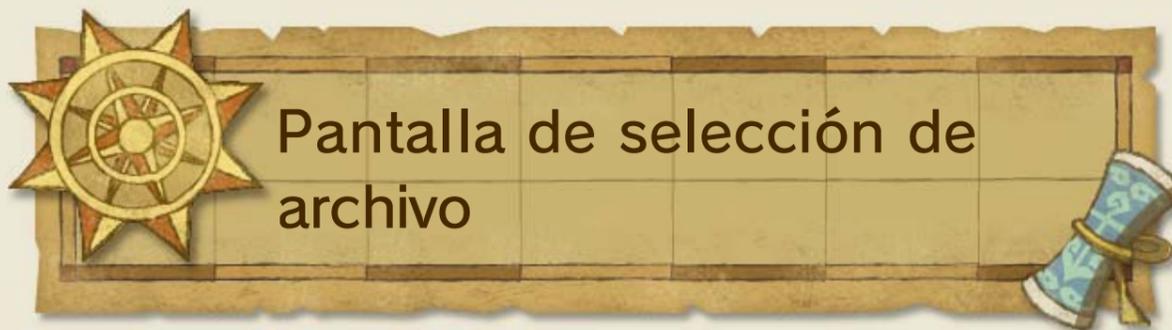


The Legend of Zelda: The Wind Waker HD es un juego de acción y aventuras creado originalmente para Nintendo GameCube™ que acaba de renacer para la consola Wii U en alta definición. Enfréntate a tus enemigos, utiliza objetos y resuelve rompecabezas mientras recorres diferentes islas y mazmorras.



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

- ◆ Las instrucciones en este manual se refieren principalmente al juego con el GamePad. Los controles de acción son iguales para ambos controles.  11
- ◆ Accede al menú Opciones en la pantalla de inventario para cambiar de control 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	Ⓛ
Confirmar	Ⓐ
Volver	Ⓑ



Cuando hayas introducido tu nombre, toca **Empezar** desde el diario de viaje para comenzar el juego.

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



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

- En la pantalla de inventario. 
- En la pantalla de fin de la partida. 
- ◆ Tras guardar y salir de la partida, volverás a empezar desde la isla más cercana al punto donde guardaste. Si guardaste y saliste de la partida desde una mazmorra, empezarás desde el principio de la mazmorra.

### Copiar y borrar datos

Puedes llevar a cabo estas acciones 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	Selecciona un diario de viaje para borrar sus datos.

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



## 8 Pantalla principal

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



### 1 Indicador de salud

Si pierdes todos los 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 de Tingle

Muestra el número de mensajes no leídos. → 15

- ◆ Aparece solamente cuando hay mensajes no leídos.

4

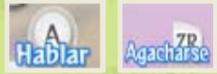


## Iconos de objetos

Indican los objetos asignados a  $\odot$  /  $\otimes$  /  $\text{R}$ .

→ 9

5



## Iconos de acción

Indican las acciones que se pueden realizar con

$\odot$  /  $\text{ZR}$ . → 11

6

## Rupias (dinero)

### Jugar solo con el Wii U GamePad

Oprime  $\ominus$  para jugar solo con el GamePad. La pantalla principal se mostrará en la pantalla táctil del GamePad. Para acceder a la pantalla de inventario, oprime  $\oplus$ .

- ◆ Oprime  $\ominus$  para volver a utilizar la pantalla del televisor y el GamePad.
- ◆ El juego entrará en pausa cuando cambies a la pantalla de inventario.

→ 9



## Fin de la partida



Cuando aparezca el mensaje de fin de la partida, tendrás la opción de guardar tu progreso antes de elegir si quieres seguir jugando. Selecciona **Seguir** para seguir jugando desde un punto de partida preestablecido de la isla o mazmorra, o cerca del lugar donde caíste derrotado si estabas en el océano.

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



La pantalla de inventario se muestra en la pantalla del Wii U GamePad. Puedes comprobar qué objetos tienes o asignarlos para poder utilizarlos en el juego. 

- ◆ Aparecerán nuevos elementos en esta pantalla a medida que prograses en la aventura.
- ◆ Cuando juegues con el control Wii U Pro, oprime  para mostrar la pantalla de inventario.



### Iconos de menú

Inventario	Asigna objetos para poder usarlos.
Mapas	Comprueba los mapas. 
Botellas de Tingle	Lee los mensajes que hayas encontrado. <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ El número de mensajes no leídos es indicado mediante un número dentro de un círculo.</li> </ul>
Guardar	Guarda tu progreso.
Opciones	Cambia las opciones de la cámara y otros ajustes.

Oprime  para cambiar entre el inventario y los mapas.

 Ver la pantalla de colección

## Asignar objetos

Arrastra objetos a los espacios de  /  /  para asignarlos. Una vez que los hayas asignado, podrás utilizarlos oprimiendo los botones correspondientes.



## Pausar el juego



Oprime  durante el juego para pausarlo. Mientras el juego está pausado, puedes llevar a cabo las siguientes acciones:



Desplazarse

 / 

Asignar objetos

Elige un objeto y oprime  
 /  / 

Ver descripción



Volver







## 10 | Pantalla del mapa

Cuando estés en una isla o en el mar, se mostrará en pantalla la carta náutica. 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 Cartas de navegación

Toca  para elegir otra carta de navegación.

3 Posición actual

El icono  indica hacia dónde está mirando Link.

4 Mapas del tesoro obtenidos

5 Cofres sumergidos rescatados

6 Carpógrafos

Puedes comprobar pistas que hayas recibido de los carpógrafos.

7 Dirección del viento



Mapa de mazmorra

Comprueba la disposición de la mazmorra y otros detalles.

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



8 Nombre de la mazmorra

9 Plantas de la mazmorra

Toca para ver cada planta.

 : Planta en la que te encuentras

 : Planta 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

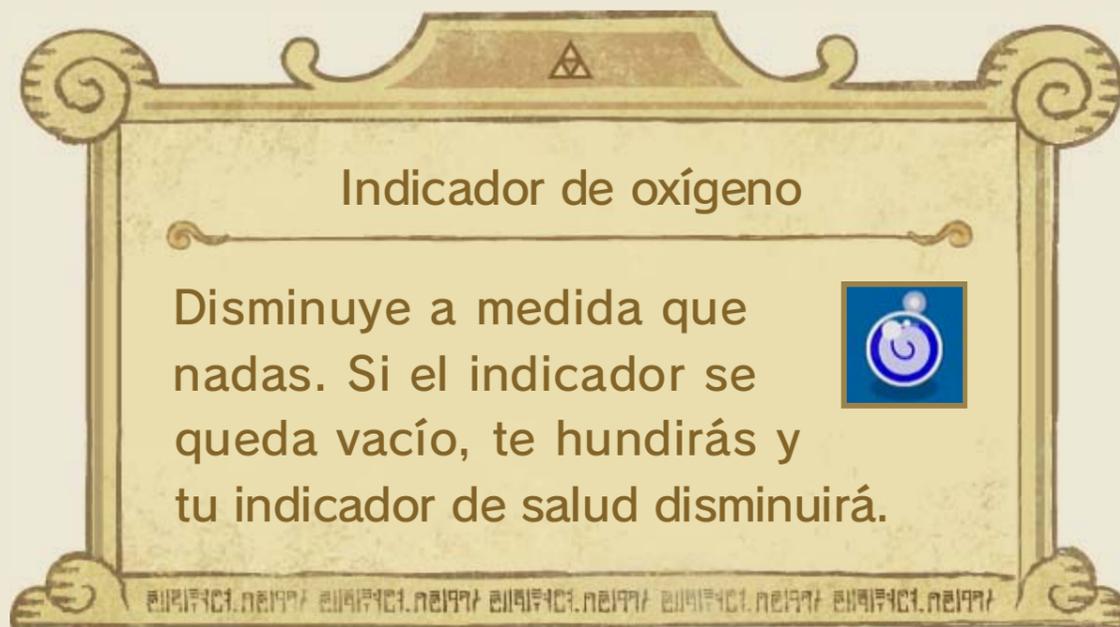
 : Cofres del tesoro



## Caminar/Correr/Nadar/Saltar

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

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



## Agacharse→Arrastrarse

Mantén oprimido  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.

## Empuñar 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 giratorio	Sujeta <b>B</b> brevemente y suéltalo, o gira <b>L</b> (una vez) y oprime <b>B</b>
Ataque en salto	<b>ZL</b> + <b>A</b>

## Bloquear

Mantén oprimido **ZR** cuando tengas la espada u otro objeto en las manos para levantar tu escudo y bloquear ataques. Utiliza **L** para ajustar el ángulo del escudo.

## Otros movimientos

Voltereta

Ⓛ+Ⓐ, o ⓏⓁ+Ⓐ con la espada  
envainada

Caminar de  
lado

ⓏⓁ+Ⓛ↔ (ⓏⓁ+Ⓛ↔+Ⓐ para dar  
un salto lateral)

Salto hacia  
atrás

ⓏⓁ+Ⓛ↓+Ⓐ



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



### Fijar un objetivo

Para fijar el blanco, mantén oprimido **ZL** cuando tengas cerca gente o enemigos con una . Fijar el blanco te permitirá atacar a tus enemigos sin necesidad de apuntarlos de forma manual. Si has fijado el blanco y ves que el icono **A** empieza a parpadear, puedes oprimir ese botón para realizar el ataque especial.



### Mirar

Utiliza **R** para mirar a tu alrededor. Oprime **R** para mirar desde el punto de vista de Link. También puedes moverte mientras miras desde el punto de vista de Link usando **L**.

- ◆ Cuando estás mirando desde el punto de vista 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 el punto de vista de Link).



Lleva a cabo acciones para interactuar con tu entorno.

### Iconos de acción

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

#### Recoger

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

#### Agarrar

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

#### Pegarse

Acércate a una superficie vertical (por ejemplo una pared) y mantén oprimido **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  $\text{L} \leftrightarrow$  para moverte a lo largo del borde mientras te sujetas con la punta de los dedos. Después, utiliza  $\text{L} \uparrow$  para subirte, o  $\text{A}$  para soltarte.



## Utilizar las cuerdas

Salta hacia una cuerda para agarrarte a ella. Utiliza  $\text{L} \updownarrow$  para impulsarte hacia delante o hacia atrás y oprime  $\text{A}$  en el momento adecuado para dar un gran salto.



Cambiar de dirección	$\text{L} \leftrightarrow$
Detener el impulso	$\text{ZR}$
Subir o bajar	$\text{ZR} + \text{L} \updownarrow$ (cuando la cuerda haya dejado de oscilar)



## 13 | Navegar

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



## Manejar el barco



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

### Cómo navegar

Oprime **A** para izar la vela y aprovechar el viento. Para ir más rápido, orienta la vela 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 oprimido <b>ZR</b> con la vela arriada.

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

### Cómo detener el barco

Mantén oprimido **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 traerá la noche...

- ◆ Puedes comprobar la hora en el reloj  que aparece en la esquina inferior izquierda de la pantalla.

## Rescatar tesoros

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



## Extraer tesoro (Rescatar)

Mantén oprimido  cuando estés en un círculo de luz para tirar el gancho al mar. Si el gancho encuentra un tesoro, lo arrastrará hasta la superficie. Los círculos de luz desaparecerán cuando te acerques, así que tendrás que prestar atención al sonido que se escucha mientras buscas el lugar exacto.

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



## Disparar el cañón



En alta mar también hay enemigos. Si tienes bombas  en el inventario, oprime  para preparar el cañón. Utiliza  para apuntar y  para disparar.



## 14 Utilizar la Batuta de los Vientos

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 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  ↑ 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 el GamePad

Desliza el dedo o el lápiz por la pantalla del GamePad



para mover la batuta en la dirección que quieras.

Small decorative text at the bottom of the scroll.





## 15 Botellas de Tingle

Después de que Tingle te dé una botella de Tingle , podrás intercambiar mensajes con otros jugadores de tu región a través de Miiverse.

### Enviar mensajes

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



### Adjuntar y enviar luminografías

Oprime  $\text{ZR}$  cuando estés utilizando la caja luminográfica  16 para ver tu álbum. Selecciona una luminografía con  $\text{+}$  y oprime  $\text{A}$  para enviarla.



### Leer mensajes

Puedes encontrar botellas de Tingle en la playa o en alta mar con mensajes enviados por otros jugadores. Una vez que las hayas recogido, podrás leer los mensajes en la pantalla de botellas.



## Pantalla de 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 para ver más mensajes.

- ◆ Las botellas desaparecerán de esta pantalla cuando salgas de la partida.



### 1 Mensaje

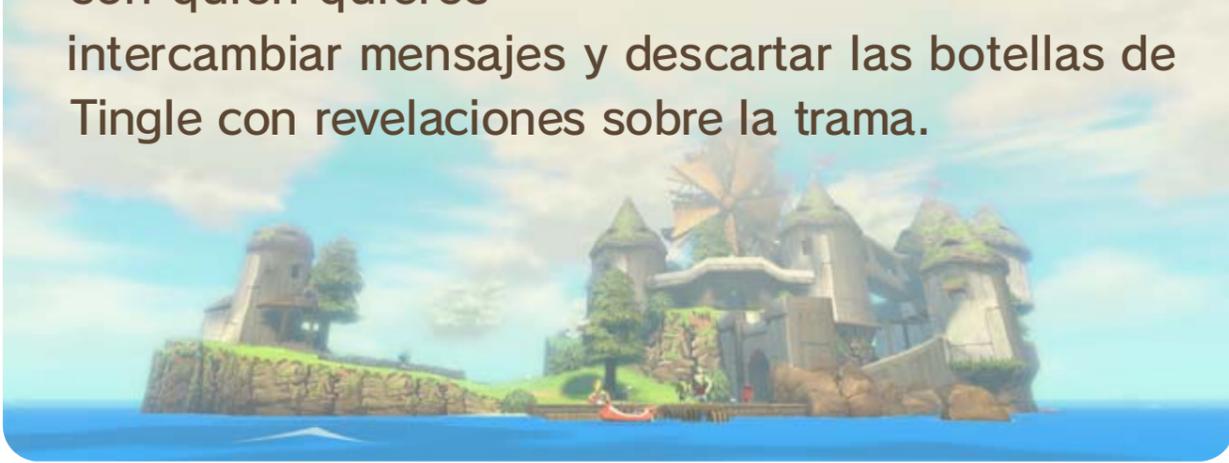
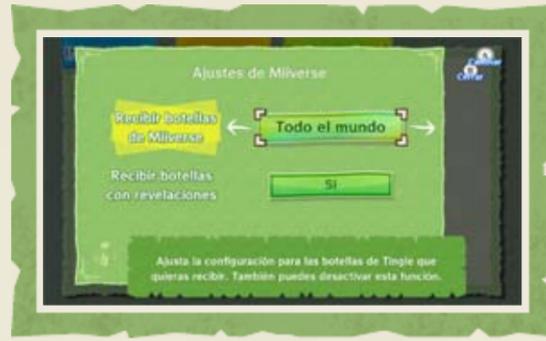
Muestra el contenido del mensaje. También muestra la posición dentro del juego del remitente y el número de mensajes y "Ajá" que haya recibido.

### 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 de botellas para modificar los ajustes. Puedes elegir con quién quieres intercambiar mensajes y descartar las botellas de Tingle con revelaciones sobre la trama.





### Catalejo

Con él puedes ver cosas que están a gran distancia. Inclina  $\textcircled{R}$  para mirar a tu alrededor, y  $\textcircled{L}$  para acercar o alejar.



### Garra

Lánzala hacia donde veas  $\text{☀}$  para engancharse y utiliza la cuerda para balancearte.



### Botella vacía

Utilízala para guardar muchas cosas, como pociones, agua o hadas.



### Caja luminográfica

Toma luminografías. Utiliza  $\textcircled{R}$  para centrar el objetivo y  $\textcircled{A}$  para tomar 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 un máximo de cinco 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 la hoja deku.



### Bombas

Utilízalas para romper rocas y dañar a los enemigos. Oprime **A** mientras sostienes una bomba para lanzarla o **ZR** 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. Si dejas alguno de estos objetos en un buzón, dicho objeto será entregado al 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 cada llave una vez.



### Mapa de la mazmorra

La pantalla del mapa de la mazmorra muestra toda la mazmorra. Mientras estés en la mazmorra, esta pantalla reemplazará a la carta náutica.



### Brújula

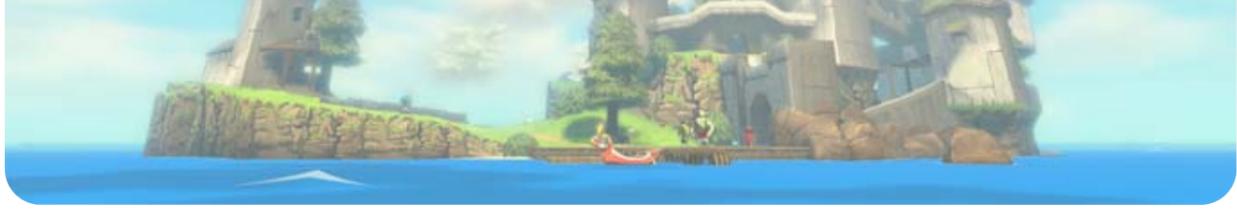
Podrás ver la posición de los cofres del tesoro y del jefe de la mazmorra en la pantalla del mapa de la mazmorra.



### Gran llave

Utilízala para abrir la puerta de la sala del jefe.

¡Hay muchos más objetos por descubrir!



## IMPORTANTE

Este juego no ha sido diseñado para utilizarse con aparatos no autorizados. El uso de dichos aparatos cancelará la garantía de Nintendo de tu producto. La duplicación y/o la distribución de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual.

Está prohibido copiar o distribuir este producto sin autorización. Este producto contiene medidas técnicas de protección. La consola Wii U y este programa no están diseñados para usarse con dispositivos o accesorios no autorizados. Dicho uso podría ser ilegal, anula cualquier garantía y es un incumplimiento de tus obligaciones bajo el Contrato de licencia del usuario final. Además, el uso de un dispositivo o programa no autorizado hará que este juego o la consola Wii U dejen de funcionar permanentemente y tendrá como consecuencia el borrado del contenido no autorizado. Nintendo (así como cualquier concesionario o distribuidor de Nintendo) no es responsable de ningún daño o pérdida causados por el uso de dichos dispositivos o accesorios no autorizados. Es posible que debas realizar una actualización de la consola para jugar este juego.

© 2002-2013 Nintendo.

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.

## 18 Información de asistencia

Servicio al cliente de Nintendo  
SUPPORT.NINTENDO.COM

EE. UU./Canadá:  
1-800-255-3700

Latinoamérica:  
(001) 425-558-7078