



NINTENDO DS™

NTR-ASFP-ESP

STARFOX™ COMMAND

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.



Gracias por adquirir STAR FOX™ COMMAND para tu consola Nintendo DS™.

IMPORTANTE: lee con atención el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, una tarjeta, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El folleto contiene información importante para tu salud y seguridad. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El manual también contiene información importante sobre la garantía y el Servicio de Atención al Consumidor. Por favor, guárdalo como referencia.

Esta tarjeta solo es compatible con la consola Nintendo DS.



JUEGO CON UNA TARJETA CON CONEXIÓN INALÁMBRICA

ESTE JUEGO PERMITE JUGAR DE FORMA INALÁMBRICA EN MODO MULTIJUGADOR UNA VEZ DESCARGADO DE UNA TARJETA DS.



JUEGO MULTITARJETA CON CONEXIÓN INALÁMBRICA

ESTE JUEGO PERMITE JUGAR DE FORMA INALÁMBRICA EN MODO MULTIJUGADOR INSERTANDO UNA TARJETA DS EN CADA CONSOLA NINTENDO DS.



CARTUCHO DE VIBRACIÓN DE NINTENDO DS

ESTE JUEGO ES COMPATIBLE CON EL CARTUCHO DE VIBRACIÓN DE NINTENDO DS.



CONEXIÓN WI-FI DE NINTENDO

ESTE JUEGO ESTÁ DISEÑADO PARA USAR LA CONEXIÓN WI-FI DE NINTENDO.

© 2006 NINTENDO.

ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 2007 NINTENDO.



This product uses the LC Font by Sharp Corporation, except some characters. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.



Índice



■ Fox ante el peligro...	5
■ Los controles	6
■ Cómo empezar	8
■ La pantalla de combate	10
■ Acciones en combate	12
■ El modo individual	16
■ Cómo jugar en el modo individual	18
■ El mapa estratégico	20
■ Reglamento del modo individual	22
■ Batallas del modo individual	26
■ Descarga DS	28
■ Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta)	30
■ Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego multitarjeta)	31
■ Batalla Wi-Fi	33
Modos Wi-Fi	35
Clave de amigo	37
■ Conexión Wi-Fi de Nintendo	39
■ Nintendo DS Rumble Pak (cartucho de vibración de Nintendo DS)	40
■ Opciones	41
■ Los personajes	44



Fox ante el peligro...



En tiempos pasados, el obsesivo deseo del Dr. Andross de dominar el sistema Lylat sumió toda la galaxia en el caos de la guerra. Este lunático simio lanzó oleadas de ataques desde su fortaleza del planeta Venom y utilizó formas únicas de radiación para crear horribles monstruos y siniestros soldados. Su ambición empujó a su ejército a través de toda la galaxia... hasta el planeta Corneria.

Sin embargo, allí chocó con un cuarteto de mercenarios, conocido como Star Fox, que logró detener su avance. En efecto, el líder de este extraordinario equipo, Fox McCloud, derrotó al mismo Andross en un combate singular.

En los años que siguieron, Venom fue declarado territorio prohibido y colocado bajo la estrecha vigilancia de las patrullas de Corneria. Todo iba bien... hasta ahora. Un oscuro ejército ha surgido repentinamente de los mares tóxicos del planeta y, bajo el mando del misterioso emperador Anglar, está arrasando de forma brutal e inexorable el sistema Lylat. Este inesperado ataque podría acabar para siempre con los habitantes, las ciudades y la cultura del sistema Lylat.

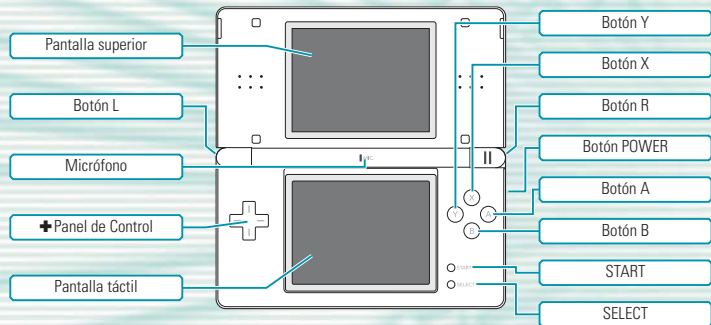
Por si esto fuera poco, los pueblos de Lylat se sienten desamparados ante esta nueva amenaza, ya que el equipo Star Fox se ha disuelto... Tan solo Fox McCloud se interpone en el camino del ejército anglar. Y, aunque todo parece estar en su contra, Fox se lanza heroicamente al combate. Pero, ¿podrá sobrevivir sin la ayuda de sus antiguos compañeros?



Los controles



Podrás controlar STAR FOX™ COMMAND tanto con la pantalla táctil como con los botones. Para obtener más información sobre los controles de la pantalla táctil, consulta las páginas 12 – 14.



Si cierras la consola Nintendo DS™ durante una partida, se activará el **modo de espera** para ahorrar batería. Abre la consola para reanudar la partida.

Controles de combate

En la **pantalla de combate** (ver pág. 10) deberás utilizar los Botones A, B, X, Y, L o R (o bien el + Panel de Control) para fijar objetivos y disparar el láser. Pulsa START para abrir el **menú de pausa** (ver pág. 11). Todas las demás acciones se ejecutan en la pantalla inferior con el lápiz táctil.



Otros controles

En las **pantallas de menú** podrás elegir opciones y cambiar de pantalla tocando iconos o barras. También podrás tocar la pantalla para ir pasando los diálogos o tomar decisiones para avanzar en el juego. Si lo prefieres, podrás pulsar los Botones A, B, X, Y, L o R (o bien el + Panel de Control) para leer los diálogos, o saltártelos directamente tocando el icono SALTAR.



En este manual, las imágenes de la pantalla superior de la consola aparecen enmarcadas en **naranja**, y, las de la pantalla táctil, en **verde**.



Cómo empezar



Da inicio a STAR FOX COMMAND para acceder a la **pantalla de selección de modo**, donde podrás elegir la modalidad en la que quieres jugar.

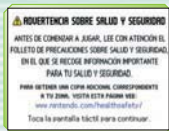
Encendido de la consola

Antes de empezar, asegúrate de que tu consola Nintendo DS está apagada. Inserta la tarjeta DS de STAR FOX COMMAND en la ranura para tarjetas de la consola hasta que haga clic. Si quieres utilizar el accesorio Nintendo DS™ Rumble Pak (cartucho de vibración de Nintendo DS), insértalo en la ranura para cartuchos de Game Boy Advance™ antes de encender la consola.

Cuando enciendas la consola, aparecerá la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** que te mostramos a la derecha. Lee este mensaje con atención y luego toca la pantalla táctil para pasar a la **pantalla del menú de Nintendo DS**.

En la **pantalla del menú de Nintendo DS**, toca el panel STAR FOX COMMAND para abrir la **pantalla del título** y empezar a jugar.

Si la consola Nintendo DS está configurada en MODO AUTOMÁTICO, el juego se cargará automáticamente. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS.



El idioma del juego dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. En este juego, puedes elegir entre inglés, alemán, francés, español e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego. (Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del juego será el inglés.) Para cambiar el idioma del juego, deberás modificar el que está configurado en tu consola. Consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS para obtener más información.

Pantalla de selección de modo

Una vez en la **pantalla del título**, toca la pantalla táctil para abrir la pantalla de **selección de modo**. Selecciona la modalidad en la que quieras jugar.



UN JUGADOR Juega en el **modo historia** para un jugador (ver pág. 16).

DESCARGA DS Utiliza la comunicación inalámbrica de Nintendo DS para jugar partidas multijugador contra un máximo de 6 jugadores (ver pág. 28).

BATALLA Wi-Fi Mide tu habilidad como piloto con hasta 3 amigos por medio de la Conexión Wi-Fi de Nintendo (ver pág. 33).

OPCIONES Configura varios ajustes del juego (ver pp. 41–43).

Cómo guardar

Este juego dispone de una función de guardado automático. Los progresos del juego se guardarán automáticamente cuando superes una misión o cuando modifiques algún ajuste en el **menú de opciones**.



La pantalla de combate



En la **pantalla de combate**, pilotarás un caza para hacer frente al enemigo. Aprende a dominar todos los movimientos que tienes a tu disposición (ver pp. 12–14) para sacar el máximo provecho de tu nave.

Elementos de la pantalla de combate



- Escudos**
Tus escudos se debilitarán cuando impactes contra algún objeto o seas alcanzado por fuego enemigo. Si te quedas sin ningún escudo..., ¡tu nave se estrellará!
- Tiempo restante**
Si este indicador llega a cero, te quedarás sin tiempo ni combustible y perderás la batalla (ver pág. 19).
- Barra de turbo**
Este indicador se irá consumiendo a medida que utilices el turbo, frenes o hagas toneles. Se irá llenando con el tiempo.
- Indicador de objetos**
Cada vez que elimines a 5 enemigos, aparecerá un objeto. Este contador te va indicando el número de enemigos que has eliminado.
- Localizadores de núcleos de enemigos**
Los identificarás por el icono

- Núcleos recogidos (ver pág. 15)**
Indica el número actual de núcleos recogidos y los que se necesitan para cumplir la misión.
 - Mirilla**
Utilízala para fijar objetivos. Se volverá roja cuando bloquee la mirilla sobre objetivos enemigos.
 - Velocímetro**
El icono se iluminará cuando aceleres y el icono lo hará cuando frenes.
 - Icono de rizo (ver pág. 13)**
Tócalo para efectuar un rizo.
 - Marcador**
Te indica el número de enemigos que has derribado.
 - Icono de cambio de sentido (ver pág. 13)**
Tócalo para ejecutar un cambio de sentido.
 - Icono de bomba (ver pág. 14)**
Toca este icono y, sin levantar el lápiz táctil, arrástralo hasta el área que quieras atacar para lanzar una bomba. ¡Recuerda que dispones de un número limitado de bombas!
 - Radar**
Te muestra todo el campo de batalla. Los objetos (ver pág. 15) y los enemigos están representados por símbolos.
- Símbolos del radar**
- Tu nave
 - Nave enemiga
 - Aro de objeto
 - Bomba
 - Combustible
 - Aro de recarga
 - Núcleo enemigo
- (Cuando solo quede un enemigo con un núcleo, aparecerá resaltado en el radar.)

Menú de pausa

Pulsa START cuando estés en la **pantalla de combate** para detener el juego y abrir el **menú de pausa**. Elige CONTINUAR para reanudar la partida, OTRA VEZ para volver a empezar la misión y SALIR para regresar a la **pantalla del título**. Aquí también podrás ver cuántas naves te quedan (ver pág. 27).





Acciones en combate



La mayoría de las acciones en combate se efectúan tocando la pantalla táctil o deslizando el lápiz táctil por ella.

Moverse

Deslizar el lápiz táctil o tocar la pantalla táctil en una dirección

Tu nave se moverá hacia delante de forma automática. Para cambiar de dirección, desliza el lápiz táctil desde el centro de la pantalla inferior hacia la dirección deseada.

Si quieres, puedes invertir los controles en la opción CONTROL del **menú de opciones**. Allí podrás seleccionar el TIPO DE CONTROL B o D.

Turbo / Frenar

Dar dos toques sobre la pantalla táctil

Para acelerar, da dos toques en la parte superior de la pantalla táctil y mantén el lápiz táctil sobre la pantalla. Para frenar, da dos toques con el lápiz táctil y luego mantenlo en contacto con la parte inferior de la pantalla. Seguirás acelerando o frenando hasta que levantes el lápiz táctil de la pantalla o hasta que consumas el turbo (ver pág. 10).



Turbo

Freno

Hacer toneles

Frotar la pantalla táctil con el lápiz

Frota la pantalla táctil con el lápiz táctil dos o tres veces para efectuar un tonel. Cuando realices uno, tu nave desviará el fuego enemigo y la barra de turbo se consumirá. Seguirás girando hasta que la barra de turbo se consuma o hasta que vuelvas a tocar la pantalla. Si ejecutas bien la maniobra y desvías el fuego enemigo, recibirás tiempo extra. Además, podrás hacer toneles cerca de objetos que quieras recoger (ver pág. 15) para atraerlos hacia tu nave.



Rizo / Cambio de sentido

Tocar el icono de rizo o de cambio de sentido

Toca el icono de rizo para ejecutar un rizo o el icono de cambio de sentido para hacer un cambio de sentido y volar en dirección contraria. ¡Ejecuta estas maniobras cuando tengas naves enemigas persigiéndote!



Rizo



Cambio de sentido

Sobre los cambios de sentido automáticos

Tu nave hará un cambio de sentido automático si llegas al final del mapa de juego. Utiliza el radar (ver pág. 11) para consultar tu posición.

Láser / Bloquear la mirilla

Todos los botones

Pulsa los Botones A, B, X, Y, L y R (o bien el **+** Panel de Control) para disparar el láser. Mantén pulsado cualquiera de estos botones para bloquear la mirilla sobre un objetivo enemigo y suéltalo para disparar un rayo que lo perseguirá sin descanso.

Recuerda que no todos los personajes tienen la habilidad de fijar objetivos.

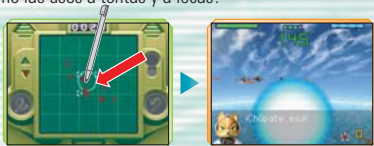


Objetivo fijado

Bombas

Tocar el icono de bomba

Cuando tengas bombas en reserva, toca el icono correspondiente y, sin levantar el lápiz de la pantalla, arrastra la bomba sobre el radar hasta el punto en el que quieras lanzarla. De esta forma dejarás caer una bomba en esa posición exacta. Las bombas son muy potentes, pero tienes una reserva limitada, ¡no las uses a tontas y a locas!



Sobre los objetos

Para recoger objetos, solo tienes que entrar en contacto con ellos. También puedes atraerlos hacia ti ejecutando toneles (ver pág. 13) cuando pases cerca de ellos.



Núcleos enemigos

Los núcleos enemigos aparecen cuando destruyes determinados objetivos enemigos. Tendrás que recoger un número determinado de núcleos para cumplir cada misión.



Combustible

Recoge combustible para aumentar en 25 segundos el tiempo del que dispones para acabar la misión (ver pág. 10).



Aros de recarga

Recoge un aro de recarga para restaurar los escudos de tu nave (ver pág. 10).



Bombas

Recoge una bomba para aumentar tu suministro en una unidad.

Monedas

Aparecerán cuando hayas abatido a 100 enemigos. Recógelas antes de que desaparezcan y ganarás una nave extra.

Sobre los aros de objeto

Vuela a través de los aros para encontrar combustible, bombas o aros de recarga ocultos. En el **modo de un jugador**, aparecerá uno de esos objetos por cada cinco enemigos que destruyas. ¡Echa un vistazo de vez en cuando al indicador de objetos (ver pág. 10)!



Aro de objeto



El modo individual



Pulsa START para jugar en el **modo historia**, ir a la **pantalla de selección de nivel**, ver la GALERÍA o acceder al ENTRENAMIENTO.

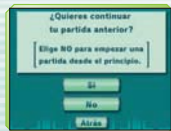
Un jugador

La primera vez que selecciones UN JUGADOR, verás una secuencia de vídeo que dará inicio al **modo historia**. La siguiente vez que elijas esta opción, aparecerá el menú que ves a la derecha.



Atrás

Toca ATRÁS para volver a la **pantalla de selección de modo**.



Empezar

Cuando aparezca la pantalla que ves a la derecha, elige **SÍ** para continuar una partida que hayas empezado anteriormente. Si eliges **NO**, podrás volver a empezar desde el principio. En este caso, si superas una misión y guardas la partida, sobrescribirás los datos que tuvieras guardados previamente, ¡tenlo en cuenta!

Elegir nivel

Aquí puedes ver una lista de las misiones cumplidas anteriormente. Toca la misión que quieras afrontar para seleccionarla.



Avanzar / Retroceder

Toca las flechas para pasar de página.

Galería

Visítala para ver los perfiles de Fox y de sus compañeros. También podrás ver los finales que hayas desbloqueado.

Cuando estés viendo el perfil de un personaje, oírás de fondo la música que tenga asociada.



Entrenamiento

Accede a él para perfeccionar tus habilidades de vuelo y combate. Hay cuatro niveles de entrenamiento entre los que elegir.

Cómo jugar en el modo individual

Acepta una misión para desplegar el mapa estratégico (ver pág. 20). En él podrás dirigir a Fox y a sus compañeros en combate. Destruye a todos los enemigos y recoge sus núcleos para acabar la misión.

Evolución del modo historia

El **modo historia** se juega por turnos (ver pág. 22) en los que diriges a tus pilotos a través del mapa estratégico y combates a tus enemigos (ver pág. 26) cuando entras en contacto con ellos. Debes completar cada misión en el número de turnos establecido.

Protege el Great Fox

Tus enemigos intentarán derribar el Great Fox enviando tropas o disparando misiles de largo alcance. Si el Great Fox es destruido, tu misión fracasará. Tendrás que valerte de sólidas maniobras tácticas para mantener al enemigo centrado en tus pilotos y luego derrotarlo en combate antes de que se convierta en una amenaza.



Destruye naves nodrizas enemigas y libera bases capturadas

Las naves nodrizas se encuentran en todas las bases que están bajo control enemigo. Utiliza tus naves para destruir las naves nodrizas y debilitar al enemigo. Ganarás turnos extra cuando liberes una base y, además, podrás controlarla y utilizarla (ver pág. 23).



¡Misión cumplida! / La pantalla de resultados

Cumple los objetivos de cada misión para superarla y pasar a la siguiente. El Great Fox puede llevar hasta tres misiles de misión a misión. La misión fracasará si se da cualquiera de las circunstancias que se enumeran abajo. En este caso, podrás volver a comenzar la misión desde el principio o dejar de jugar y regresar a la **pantalla del título**.

Una misión fracasa si:

- Pierdes todas tus naves.
- Pierdes el Great Fox.
- Agotas los turnos.





El mapa estratégico



El mapa estratégico muestra el área en la que se desarrolla la misión. En este mapa, las misiones están estructuradas por turnos.

Vista del mapa estratégico

Tiempo restante

Te indica el tiempo que te queda para luchar en la **pantalla de combate**.

Cápsulas de turnos

Te indica el número de turnos de los que dispones para completar una misión. Cada vez que un turno dé comienzo, uno de estos iconos desaparecerá.




Núcleos enemigos restantes

Estado de tus aliados

Aquí puedes ver cuántas bombas tienen tus aliados, además de comprobar la capacidad de sus escudos. También puedes ver cuántos misiles lleva el Great Fox.



Mapa estratégico

Este mapa te muestra la posición de tus naves, enemigos y objetos. El Great Fox estará representado por el icono  y los pilotos aliados como iconos de personaje.

Informes de inteligencia

Durante la fase de trazado de la ruta de vuelo (ver pág. 22) de cada turno, podrás tocar los objetos y enemigos que haya en pantalla para ver los informes de inteligencia correspondientes en la pantalla superior. Toca a tus pilotos para ver los informes de las naves que están pilotando.



Datos de las naves

LÁSER

Es el tipo de láser con el que está equipada la nave: SENCILLO (un solo rayo), DOBLE (dos rayos), PLASMA (dos rayos circulares), ARCO (un rayo curvado) y RÁFAGA (un potente rayo de gran alcance).

Bloqueo (BLOQ.)

Es el tipo de habilidad de fijación de objetivos: SENCILLO (un objetivo fijado), MÚLTIPLE (hasta 5 objetivos fijados) y ANCHO (bloquea su mirilla en todos los enemigos visibles).

BOMBA

El número de bombas restantes.

ESCUDO

La capacidad del escudo.

TURBO

La capacidad de la barra de turbo.

TIEMPO EXTRA

Muestra el tiempo extra que esta nave recibirá por ejecutar toneles (ver pág. 13) que logren desviar el fuego enemigo.

Habilidades del enemigo

ESCUDO

Muestra la capacidad del escudo del enemigo.

ARMA

Muestra la capacidad de ataque del enemigo.

“X2” etc. indica el número de enemigos que deberás destruir.

Reglamento del modo individual

Cada turno del **modo de un jugador** se divide en tres fases. Es especialmente importante recordar los detalles de la fase de trazado de la ruta de vuelo.

Sobre los turnos y las fases

Los turnos siguen el orden que ves a continuación. Una vez se hayan completado todas las batallas de la fase de combate, el turno se acabará.

Fase de trazado de ruta

Traza las rutas de vuelo de todas las naves que participarán en la misión y dispararán misiles.

Fase de movimiento

Todos los aliados, enemigos y misiles se moverán siguiendo sus respectivas rutas de vuelo.

Fase de combate

Todas las batallas se desarrollarán en el orden que tú elijas.

Fase de trazado de ruta

En esta fase del turno trazas las rutas de vuelo de todas las naves del campo de batalla. También puedes ver información sobre los enemigos y los objetos del mapa (ver pág. 20), o disparar misiles desde el Great Fox. Además, puedes abrir el **menú de pausa** (ver pág. 11) pulsando START.

Cómo trazar una ruta de vuelo

Toca una nave y luego desliza el lápiz táctil en cualquier dirección para trazar la ruta de vuelo. La longitud máxima de la ruta estará determinada por la cantidad de combustible de la que disponga la nave en cuestión. Si quieres cambiar la ruta de vuelo de una nave, solo tendrás que volver a tocar la nave y dibujar una nueva ruta. Cuando tu nave pase sobre una base aliada, se recargarán sus reservas de combustible, lo que te permitirá cubrir distancias mayores.

Cuando hayas acabado de trazar todas las rutas de vuelo, da dos toques a la pantalla táctil para que aparezca el icono de TURNO. Tócalo para pasar a la fase de movimiento.

Indicador de combustible

Aparece cuando te mueves y se va vaciando a medida que se alarga la ruta.



Base aliada

Pasa por una base aliada para reabastecerte de combustible.

Lanzamiento de misiles desde el Great Fox

Para disparar un misil, toca el Great Fox y arrastra el misil hasta un enemigo. Los misiles son extremadamente potentes, pero su número es muy limitado, así que selecciona cuidadosamente tus objetivos.



Fase de movimiento

Durante esta fase, todas tus naves se moverán simultáneamente por sus respectivas rutas de vuelo y también lo harán los enemigos y los misiles. Además, podrás apropiarte de cualquier objeto que recojas.


Pulsa START para acceder al **menú de pausa** durante la fase de movimiento.



Los cuatro tipos de enemigos que puedes encontrarte en esta fase aparecen enumerados abajo. Si cumples ciertas condiciones mientras te desplazas, entablarás combate con ellos. Una vez en la fase de combate, afronta cada batalla por separado hasta que hayas completado todas.



Nave enemiga

Si uno de estos enemigos cruza la ruta de vuelo de una nave, entablarán combate. El número del icono  indica la fuerza del enemigo; una mayor cantidad de puntos rojos representa un alto número de núcleos de enemigos.



Misil enemigo

Si una nave y un misil entran en contacto, empezará el combate. Ten en cuenta que, a diferencia de los cazas enemigos, los misiles nunca cambian de rumbo para seguir la ruta de vuelo de un personaje.



Bases enemigas

Si una nave pasa sobre una de estas bases, se detendrá y entablará combate con la nave nodriza enemiga que proteja la base.

Fase de combate

Si el combate se inicia durante la fase de movimiento, las pantallas superior y táctil se intercambiarán. La pantalla táctil mostrará los paneles de combate de las batallas que deberás entablar.



Paneles de batalla

El personaje que va a combatir se mostrará en la esquina superior derecha del panel. El número de núcleos necesarios para ganar (ver pág. 18) aparecerá en la esquina inferior derecha.

Toca un panel de batalla para dar inicio a la batalla correspondiente. Una vez terminada, toca otro panel para luchar en una nueva y así sucesivamente, hasta que no quede ninguna.

Cuando los paneles se encuentren unos encima de otros, solo podrás seleccionar el panel superior.

Cuando aparezcan dos personajes en un panel, podrás elegir cuál de los dos va a combatir.





Batallas del modo individual



Cuando te encuentres con un enemigo en el mapa estratégico, selecciona uno de los paneles de batalla que aparecerán en pantalla para iniciar la fase de combate (ver pág. 25) y luchar.

Reglas del combate

Antes de que empiece el combate, verás en pantalla el objetivo enemigo. Pilota tu nave por la pantalla hasta dar con él y destruirlo. Cuando hayas reunido el número fijado de núcleos enemigos (ver pág. 18), la batalla habrá acabado.



Persecuciones y balizas

En las persecuciones, deberás dar caza a las naves nodrizas y los misiles enemigos. Sigue el rastro de las balizas para alcanzar al objetivo y destrúyelo siguiendo las instrucciones en pantalla. Si pierdes las señales de las balizas, tu rival escapará ¡o serás alcanzado por el fuego enemigo!



Baliza

Cómo completar la batalla

Una vez finalizado el combate, aparecerá la **pantalla de resultados**. Recibirás tiempo extra en función del número de enemigos que hayas derribado y luego volverás a la **pantalla de los paneles de batalla** (ver pág. 25).

El tiempo restante es el tiempo que queda para acabar todos los combates de la misión.

Si completas todas las batallas con una puntuación perfecta, el Great Fox recibirá un misil (ver pág. 23).



Penalizaciones

Si una nave es derribada o se queda sin tiempo, el piloto perderá la batalla que estaba combatiendo y la flota del jugador perderá una nave. Además, la ruta que le quedara por recorrer a dicha nave se cancelará y el enemigo que derrotó a la nave continuará su ruta de vuelo original. Si no te quedan naves y cae algún personaje, ya no podrás seguir utilizándolo. Y, si caen todos, la misión fracasará.



Cómo ganar turnos

Libera una ciudad aliada y ganarás dos cápsulas de turnos (ver pág. 20). Así aumentarás el número de turnos con los que cuentas para completar la misión.





Descarga DS



Este modo es para un máximo de seis jugadores. Para obtener más información, consulta la página 30.

Consola servidor

En el **modo multijugador**, la consola del jugador que tenga la tarjeta DS será la consola servidor y creará el grupo de combate. Todos los demás jugadores deberán unirse a él. Selecciona DESCARGA DS para abrir la pantalla que ves a la derecha y, una vez en ella, elige BÚSQUEDA.



Participantes

Espera a que aparezcan otros adversarios en la **pantalla de participantes**. Toca YA cuando quieras cerrar el grupo y dar inicio a la descarga del juego. Configura la nave y el combate comenzará automáticamente.

En la **pantalla de configuración de la nave** podrás elegir entre tres tipos de escudo: CORTO, MEDIO y LARGO. También podrás escoger el tipo de CONTROL entre NORMAL o INVERTIDO.



Consola cliente

En este modo podrás descargar el juego de una consola servidor y unirte a un grupo de combate. Cuando la consola servidor haya seleccionado YA, empezará el proceso de descarga. Una vez completada esta fase y la de configuración de la nave, dará inicio el combate.

Recuerda que perderás los datos descargados cuando apagues la consola Nintendo DS.



Reglamento de la descarga DS



Estrella

Vuela contra otros pilotos en la **pantalla de combate**. Si derribas una nave, aparecerá una estrella. El jugador que tenga más estrellas al final de la partida será el vencedor. En el modo multijugador, podrás encontrar los objetos mostrados a continuación.



Plasma

Recoge este objeto para transformar tu láser en un rayo de plasma.



Láser doble

Consíguelo para equiparte con un potente láser doble.



Invisibilidad

Recoge este objeto para que el radar enemigo no pueda detectarte durante un corto período de tiempo.



Bomba temporal

Hazte con esta bomba exclusiva del modo multijugador y que comience la cuenta atrás para la destrucción total.

En las partidas multijugador no hay **menú de pausa**. Si se produce un empate, nadie recibirá puntos por la victoria.

Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta)

Aquí tienes toda la información necesaria sobre el juego con una tarjeta.

Equipo necesario

Consolas Nintendo DS	1 por jugador
Tarjetas DS de STAR FOX COMMAND	1

Instrucciones para la conexión

Consola servidor:

1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta DS en la consola servidor.
2. Enciende la consola. Si el **modo de inicio** de la consola está establecido en M – MODO MANUAL, se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**. En caso de que esté establecido en A – MODO AUTOMÁTICO, pasa directamente al punto 4.
3. Toca el panel STAR FOX COMMAND con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de la página 28.

Consola cliente:

1. Enciende la consola. Se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**.

NOTA: asegúrate de que has configurado tu consola para que se inicie en M – MODO MANUAL cuando la enciendas. Para obtener más información sobre el **modo de inicio**, consulta el manual de instrucciones de Nintendo DS.

2. Toca DESCARGA DS con el lápiz táctil. Aparecerá la **pantalla de selección del juego**.
3. Toca el panel STAR FOX COMMAND con el lápiz táctil.
4. Confirma tu elección y toca SÍ para descargar los datos desde la consola servidor.
5. A continuación sigue las instrucciones de la página 28.

Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego multitarjeta)

Aquí tienes toda la información necesaria sobre el juego multitarjeta.

Equipo necesario

Consolas Nintendo DS	1 por jugador
Tarjetas DS de STAR FOX COMMAND	1 por jugador

Instrucciones para la conexión

1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta DS en cada una de ellas.
2. Enciende todas las consolas. Si el **modo de inicio** de la consola está establecido en M – MODO MANUAL, se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**. En caso de que esté establecido en A – MODO AUTOMÁTICO, pasa directamente al punto 4.
3. Toca el panel STAR FOX COMMAND con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de la página 33.

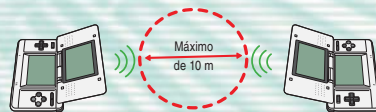
Consejos para la conexión

Para mantener una comunicación inalámbrica óptima entre las consolas, ten en cuenta las siguientes recomendaciones.

El icono  indica que existe la posibilidad de establecer una comunicación inalámbrica. Puedes encontrarlo en la **pantalla del menú de Nintendo DS** o en una **pantalla de juego**.

Cuando lo veas, sabrás que la función inalámbrica está disponible.

NO uses esta función en los lugares donde esté prohibido el uso de dispositivos inalámbricos (hospitales, aviones, etc.). Para obtener más información sobre la comunicación inalámbrica, consulta el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con la consola Nintendo DS.



Durante una comunicación inalámbrica, verás el icono  que indica cuál es la intensidad de la señal inalámbrica. El icono incluirá un máximo de tres barras, dependiendo de la intensidad de la señal. Cuanto más intensa sea la señal, más fluida será la comunicación inalámbrica.



Cuando tu consola esté efectuando algún tipo de comunicación inalámbrica, el indicador de encendido de la consola (verde o rojo) parpadeará rápidamente.

Sigue los siguientes consejos:

- Los jugadores deberán situarse a una distancia media de unos 10 metros o menos al comenzar, pero luego podrán acercarse o alejarse cuanto deseen, siempre que la intensidad de la señal se mantenga estable (mínimo de dos barras).
- La distancia máxima entre consolas no debe superar los 20 metros.
- Las consolas deberán mirarse entre sí de la manera más directa posible.
- Procura que no se interpongan personas ni obstáculos entre las consolas Nintendo DS.
- Se debe evitar cualquier interferencia provocada por otros dispositivos electrónicos. Si se detectaran signos de interferencias de alguna fuente externa (redes locales inalámbricas, hornos microondas, dispositivos sin cables, ordenadores, etc.), los jugadores tendrán que trasladarse a otro lugar o bien desconectar la fuente de interferencias.



Batalla Wi-Fi



La Conexión Wi-Fi de Nintendo permite que varios pilotos combatan entre sí en STAR FOX COMMAND a través de internet, sea cual sea la distancia que los separe.


Configuración Wi-Fi

Para jugar una BATALLA Wi-Fi, primero tendrás que completar la configuración de la Conexión Wi-Fi de Nintendo. Abre el **menú de la batalla Wi-Fi**, selecciona AJUSTES Wi-Fi y sigue las instrucciones que verás en la pantalla de la derecha. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo incluido con este juego.



Menú de la batalla Wi-Fi

Selecciona BATALLA Wi-Fi en el **menú de selección de modo**. A continuación, aparecerá el menú que ves aquí.

STAR FOX COMMAND clasifica tu habilidad como piloto con rangos que van de la Z a la A. El número que verás a la derecha de tu rango representa tu progreso dentro del mismo. Cuanto mayor sea, más cerca estarás de avanzar. El número que haya cerca de la  indicará el número de estrellas que hayas reunido. Aquí también aparecerán las estadísticas de VICTORIAS, ABANDONO y TOTAL.



Rango

PARTIDA Wi-Fi

Conéctate a la CWF de Nintendo para jugar combates multijugador (ver pág. 35).

CLAVE DE AMIGO

Consulta tus claves de amigo o añade una nueva a tu lista de amigos (ver pág. 37).

AJUSTES Wi-Fi

Selecciona esta opción para ajustar la configuración de la CWF de Nintendo.

Después de conectarte a la Conexión Wi-Fi de Nintendo por primera vez, es importante que sigas utilizando la misma consola Nintendo DS y la misma tarjeta DS de STAR FOX COMMAND. La Conexión Wi-Fi de Nintendo requiere que la información de usuario Wi-Fi de la consola y la de la tarjeta DS coincidan. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.



Modos Wi-Fi



En las batallas Wi-Fi podrás jugar contra un máximo de tres jugadores.

Configuración de la Conexión Wi-Fi de Nintendo

Selecciona PARTIDA Wi-Fi en el **menú de la batalla Wi-Fi** y confirma tu selección con ACEPTAR para iniciar la configuración de la CWF de Nintendo.

Si es la primera vez que te conectas a la CWF de Nintendo, tu clave de amigo (ver pág. 37) se creará automáticamente.

Accediendo a la
Conexión Wi-Fi de
Nintendo...
Espera unos instantes...

Solución de problemas

Si no puedes conectarte a la CWF de Nintendo, verás en pantalla un mensaje y un código de error. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

Partida Wi-Fi

En el **modo de partida Wi-Fi** podrás elegir dos modalidades multi-jugador: ESCARAMUZA y BATALLA LIBRE. En esta última podrás elegir entre cuatro partidas diferentes. Una vez se haya encontrado un adversario, aparecerá la **pantalla de participantes**. Cuando se hayan encontrado jugadores suficientes, comenzará la partida.

ESCARAMUZA

Elige ESCARAMUZA para entablar combate con otros tres pilotos. Los resultados afectarán al rango de cada jugador (ver pág. 33).

BATALLA LIBRE

Selecciona BATALLA AMIGOS para enfrentarte a un máximo de tres jugadores que estén registrados en tu lista de amigos. Si eliges ENCUENTRO, podrás seleccionar el número de jugadores de cada partida. Elige entre **1** dos jugadores, **2** tres jugadores y **3** cuatro jugadores.



Reglamento de las partidas Wi-Fi

En este modo competirás tres veces contra el mismo adversario. Las reglas del **modo de partida Wi-Fi** son esencialmente las mismas que las del **modo de descarga DS** (ver pág. 29): derriba las naves enemigas y recoge las estrellas que aparezcan en pantalla. Ganará el piloto que reúna más estrellas dentro del plazo de tiempo establecido.



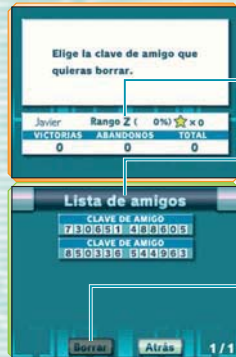
Clave de amigo



Si otro jugador y tú intercambiáis vuestras respectivas claves de amigo, podréis enfrentaros en una partida de BATALLA AMIGOS, dentro de la opción BATALLA LIBRE del **modo de partida Wi-Fi**.

Lista de amigos

Aquí encontrarás información sobre tus amigos. Puedes registrar un máximo de 30 nombres.



Rango del amigo seleccionado

LISTA DE AMIGOS

Aquí puedes ver información sobre tus amigos.

BORRAR

Selecciona un nombre y toca BORRAR para eliminarlo de la lista.

Introducir la clave

Aquí puedes introducir las claves de amigo de otros jugadores para que se añadan a tu lista de amigos. No te olvides de consultar tu propia clave en VER CLAVE.

1 Introduce una clave de amigo

Cuando se abra la pantalla que ves a la derecha, podrás introducir una clave de amigo. Una vez hayas introducido los 12 dígitos, selecciona ACEPTAR.



Teclado numérico

Toca los números para introducirlos. Selecciona para mover el cursor.

Ver clave

Aquí podrás ver tu propia clave de amigo.

Intercambiar clave

Puedes intercambiar claves de amigo por medio de la comunicación inalámbrica de Nintendo DS (ver pp. 30 – 32).

1 Para intercambiar claves de amigo, selecciona en primer lugar BATALLA Wi-Fi en el **menú principal**. A continuación, elige CLAVE DE AMIGO en el **menú de la batalla Wi-Fi** y, después, INTERCAMBIAR CLAVE en el **menú de la clave de amigo**. La consola servidor accederá al CENTRO DE CLAVES y, la consola cliente, a BUSCAR CLAVE.

2 Si la búsqueda tiene éxito, el apodo de la consola servidor aparecerá en la pantalla inferior de la consola cliente. Selecciona el apodo de la consola servidor para intercambiar claves de amigo con esa consola. Puede haber hasta cuatro apodos de consolas servidor a la vez en una misma consola cliente, pero el intercambio de claves de amigos solo se puede hacer con una consola servidor cada vez.



Conexión Wi-Fi de Nintendo



Gracias a la Conexión Wi-Fi de Nintendo, los jugadores de STAR FOX COMMAND podrán jugar juntos a través de internet, sin importar la distancia que los separe.

- Para jugar a juegos de Nintendo DS a través de internet, deberás configurar en primer lugar la Conexión Wi-Fi de Nintendo (CWF de Nintendo) en tu consola Nintendo DS. Consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo que se incluye con este juego para ver cómo hay que realizar la configuración.
- Para realizar la configuración de la CWF de Nintendo, necesitarás un ordenador con una Conexión Wi-Fi (un enrutador o router inalámbrico, por ejemplo) y acceso a internet de banda ancha.
- Si no tienes ningún dispositivo Wi-Fi en tu ordenador, necesitarás un Conector USB Wi-Fi de Nintendo (se vende por separado). Para más información, consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.
- Si juegas por internet mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo, gastarás más batería que en otros modos de juego. Para evitar quedarte sin batería en estos casos, puedes usar el bloque de alimentación de Nintendo DS mientras juegas.
- También es posible disfrutar de juegos compatibles con la CWF de Nintendo accediendo a internet en determinadas Zonas Wi-Fi (también llamadas Hotspots), sin necesidad de realizar ninguna configuración adicional.

Nintendo DS Rumble Pak (cartucho de vibración de Nintendo DS)



ESTE JUEGO ES COMPATIBLE CON EL NINTENDO DS™ RUMBLE PAK (CARTUCHO DE VIBRACIÓN DE NINTENDO DS) (Model No.: NTR-008).

El cartucho de vibración de Nintendo DS tiene la capacidad de hacer vibrar la consola mientras juegas, lo que da mayor realismo al juego. El cartucho de vibración de Nintendo DS no está incluido. Ponte en contacto con el Servicio de Atención al Consumidor de Nintendo si deseas adquirirlo.

Lee las siguientes instrucciones antes de jugar usando el cartucho de vibración de Nintendo DS.

1. Asegúrate de que la consola Nintendo DS (NTR-001, USG-001) está apagada.
2. Inserta el cartucho de vibración de Nintendo DS, con la etiqueta hacia abajo, en la ranura para cartuchos (SLOT-2) situada en la parte frontal de la consola Nintendo DS, tal como lo harías con un cartucho de Game Boy Advance.
3. Cuando quieras utilizar el cartucho de vibración de Nintendo DS con la consola Nintendo DS™ Lite, retira la tapa de la ranura para cartuchos (USG-005) de la ranura para cartuchos (SLOT-2). Consulta el manual de instrucciones de tu consola Nintendo DS para obtener más información.
4. Antes de retirar el cartucho de vibración, asegúrate de apagar la consola.

El cartucho de vibración de Nintendo DS está diseñado para su uso exclusivo con la consola Nintendo DS. No es compatible con ninguna otra consola.

Solución de problemas

El cartucho de vibración de Nintendo DS hace ruido.

- Cuando juegas con la función de vibración activada, es normal que el cartucho de vibración de Nintendo DS haga ruido.

El cartucho de vibración no vibra.

- Asegúrate de que la función de vibración está activada en el juego. Consulta la página 42 para saber cómo activar y desactivar la función de vibración.
- Comprueba que los terminales del cartucho de vibración y de la ranura para cartuchos (SLOT-2) de la consola Nintendo DS están limpios.

El cartucho de vibración no deja de vibrar.

- Comprueba que los terminales del cartucho de vibración y de la ranura para cartuchos (SLOT-2) de la consola Nintendo DS están limpios.

Si no puedes solucionar el problema siguiendo estos consejos, ponte en contacto con el Servicio de Atención al Consumidor de Nintendo. Consulta igualmente el manual de instrucciones del cartucho de vibración de Nintendo DS.



Opciones



Selecciona OPCIONES en la **pantalla de selección de modo** (ver pág. 9) para acceder a los ajustes del **menú de opciones**.

Sonido

Aquí podrás ajustar el sonido del juego. En primer lugar, elige el MODO; tienes a tu disposición las opciones ESTÉREO, ENVOLVENTE o AURICULARES. También podrás ajustar la VOZ de los personajes. Podrás elegir entre JUGADOR (voces basadas en tu propia voz), NORMAL (voces predeterminadas) o MÁQUINA (sin voz).

Tipo de control

Aquí podrás elegir el tipo de control que quieras utilizar en la **pantalla de combate**. Los tipos de control disponibles son: TIPO A (normal con vibración), TIPO B (invertido con vibración), TIPO C (normal sin vibración) y TIPO D (invertido sin vibración).

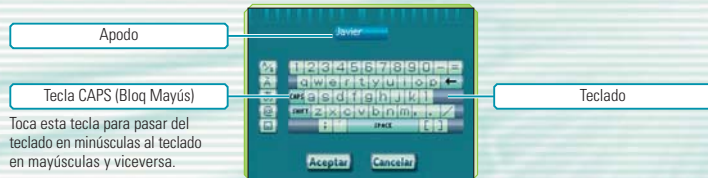
Apodo

Elige un apodo de hasta ocho caracteres para utilizarlo en las batallas Wi-Fi.

Si no eliges un apodo, se utilizará por defecto el de tu consola Nintendo DS.

La pantalla del teclado

Toca las teclas correspondientes del teclado para escribir tu apodo. Toca ACEPTAR cuando hayas acabado.



Grabar voz

Puedes utilizar tu propia voz como base para crear datos de voz para los personajes del juego. Cuando hayas respondido a una serie de preguntas, aparecerá la **pantalla de confirmación de datos**. Para asegurarte de que la grabación ha salido bien, toca al personaje al que quieras oír hablar. Si su nueva voz te gusta, toca ACEPTAR.

Borrar datos

Aquí puedes borrar los datos del juego. Selecciona DATOS DE VOZ para borrar los datos de voz que hayas grabado; selecciona PARTIDA DE UN JUGADOR para borrar los datos de tus partidas o selecciona RESULTADOS Wi-Fi para borrar los resultados Wi-Fi.

Recuerda que, una vez borrados, no podrás recuperar los datos eliminados, ¡ten cuidado!



Los personajes



Fox

Es el líder del equipo Star Fox y el héroe de esta aventura. Es valiente y tiene un gran sentido de la justicia, aunque a veces le puede el orgullo...



Arwing II

Láser	Sencillo
Bloqueo	Sencillo
Bombas	2
Escudos	
Turbo	

Krystal

Antiguo miembro del equipo Star Fox. Es fuerte y de buen corazón, pero también puede llegar a ser muy cabezota.



Cloud Runner

Láser	Doble
Bloqueo	Sencillo
Bombas	1
Escudos	
Turbo	



Falco

Un piloto temerario y bravucón que tiene problemas con las figuras autoritarias. Su indiscutible habilidad como piloto lo convierte en un miembro indispensable del equipo.



Sky Claw

Láser	Sencillo
Bloqueo	Múltiple
Bombas	1
Escudos	
Turbo	

Slippy

Es el mejor amigo de Fox. Es mejor mecánico que piloto y siempre está diseñando nuevas armas para el equipo.



Bullfrog

Láser	Plasma
Bloqueo	No
Bombas	3
Escudos	
Turbo	



Para saber cómo ver las características de cada nave, consulta la pág. 21.

Dash

Monkey Arrow

Láser	Doble
Bloqueo	Sencillo
Bombas	2
Escudos	
Turbo	



Wolf

Wolfen

Láser	Doble
Bloqueo	Múltiple
Bombas	1
Escudos	
Turbo	



Leon

Rainbow Delta

Láser	No
Bloqueo	Ancho
Bombas	2
Escudos	
Turbo	



Panther

Black Rose

Láser	Ráfaga
Bloqueo	No
Bombas	1
Escudos	
Turbo	



Bill

Cornerian Fighter

Láser	Doble
Bloqueo	No
Bombas	2
Escudos	
Turbo	



Lucy

Sky Bunny

Láser	Plasma
Bloqueo	Sencillo
Bombas	1
Escudos	
Turbo	



Amanda

Tadpole

Láser	Sencillo
Bloqueo	Múltiple
Bombas	1
Escudos	
Turbo	



Katt

Cat's Paw MK. II

Láser	Arco
Bloqueo	Sencillo
Bombas	2
Escudos	
Turbo	



Peppy

Arwin

Láser	Doble
Bloqueo	Sencillo
Bombas	2
Escudos	
Turbo	



