Konami Digital Entertainment

UNITED KINGDOM
389 Chiswick High Road
London, W4 4AL

FRANCE
23, Rue Cambon
75001 Paris

DEUTSCHLAND
Berner Straße 103-105
60437 Frankfurt/Main

ESPAÑA
Paseo de la Castellana 91-5ºB
28046 Madrid

SVERIGE
Frekens Gränd plan 6
11130 Stockholm

www.konami-europe.com/games

NYG4PEUR1M

©2009 Konami Digital Entertainment
"Suikoden" and "Tierkreis" are trademarks or registered trademarks of Konami Digital Entertainment Co., Ltd.
KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.

PRINTED IN GERMANY

nintendo Wi-Fi connection

NINTENDO DS™

KONAMI

NTR-YG4P-EUR

INSTRUCTION BOOKLET
MANUAL DE INSTRUCCIONES

Art. NYG4PEUR1M 0209/NK

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO PRODUCT.

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.

Original Nintendo Seal of Quality ™

This Game Card will work only with the Nintendo DS™ systems.

Esta tarjeta solo es compatible con las consolas Nintendo DS™.

2

WIRELESS DS MULTI-CARD PLAY
THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTI-PLAYER GAMES WITH EACH NINTENDO DS SYSTEM CONTAINING A SEPARATE GAME CARD.

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

nintendo Wi-Fi connection

NINTENDO Wi-Fi CONNECTION
THIS GAME IS DESIGNED TO USE NINTENDO Wi-Fi CONNECTION.

CONEXIÓN Wi-Fi DE NINTENDO
ESTE JUEGO ESTÁ DISEÑADO PARA USAR LA CONEXIÓN Wi-Fi DE NINTENDO.

LICENSED BY

Nintendo®

TRADEMARKS ARE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

SUIKODEN TIERKREIS/CONTENTS

04 STORY
05 CHARACTERS
08 GAME CONTROLS
09 GETTING STARTED
10 STARTING A GAME
11 SAVING
12 ADVANCING THROUGH THE GAME
13 DAYS AND SEASONS
14 MAP SCREEN
16 FIELD MAP/SHOPS
18 WEAPON/ARMOUR SHOP
19 ORGANIZING A PARTY
20 FIELD MAP/HEADQUARTERS
22 MAIN MENU
23 MARKS OF STARS
24 FORMATION
25 VIEWING STATS
26 BATTLE
30 COMMANDS IN BATTLE
32 WHAT ARE QUESTS?
34 COMMUNICATION
36 DS WIRELESS CONNECTION (DS WIRELESS PLAY)
38 GUIDELINES FOR COMMUNICATIONS
79 CREDITS

41 ESPAÑOL

Thank you for purchasing **Suikoden Tierkreis** from Konami. Please read this Instruction Booklet thoroughly before playing the game. Also, please keep this instruction booklet in a safe place so you can refer to it easily later. NOTE: Konami does not re-issue instruction booklets. Konami is continuously striving to improve its products. As a result this product may differ slightly from another depending on the purchase date.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Health and Safety Precautions Booklet included with this product before using your Nintendo DS, Game Card, Game Pak, or accessory. The booklet contains important health and safety information. Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. It also contains important warranty and hotline information. Always save this book for future reference.

IMPORTANT: The use of an unlawful device with your Nintendo DS system may render this game unplayable.

You, the 'hero' of this adventure, are a member of a tightly knit security force in a remote village called 'Citro Village'. On your way of getting rid of the land's fearsome creatures, you find a mysterious phenomenon...
...A light emits something inexplicable at the top of the tower in the old ruins, from now on, you and your comrades' destiny begins to change...

MAIN CHARACTER:

A boy who belongs to the vigilante Group in Citro Village. He is optimistic and never gives up, and very often acts before thinking.
He is heavily involved in the 108 stars of destiny.

MARICA:

She is a daughter of Citro Village's Mayor and also a childhood friend of you and Jale. She became a vigilante against her parents' will and is very serious about her work.

LIU:

He came from nowhere but has been living in Citro Village now for a few years. He has become good friends with you and Jale. Although he doesn't like to get into 'rough' situations, he has joined the vigilante group.

JALE:

He is blunt and does not talk much.
He acts outrageously to people he doesn't know but is very nice to his friends.
He casually follows you in your adventures.

DIRK:

He is the head figure of Citro Village's vigilante group.
Liked by everyone and a mentor to young men, he is good at fighting and teaches everything he knows to you and Jale.

▮ : Controls on Map Screen ▮ : Controls on Main Menu
▮ : Controls used during name entry

Nintendo DS™ Lite

Top screen

L Button

▮ Switch characters

▮ Change input method

+Control Pad

Select menu item

▮ Move

Bottom screen (Touch Screen)

All general controls (Using Nintendo DS Stylus)

START

SELECT

Y Button

▮ Display Main Menu

X Button

R Button

▮ Switch characters

▮ Change input method

A Button

OK

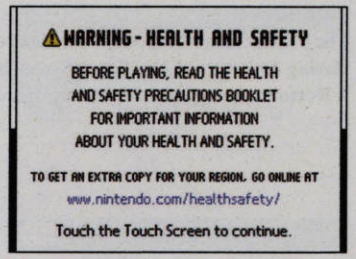
▮ Talk to, examine

B Button

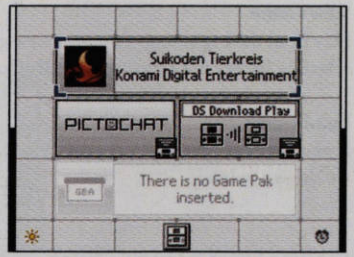
Cancel

Note: To conserve Nintendo DS Battery Pack energy, close your system in the middle of a game to enter Sleep Mode. Open your system again to bring it out of Sleep Mode.

1 Turn the Nintendo DS™ ON, and you will see the screen to the right. Once you have read everything carefully, touch the Touch Screen. (In this manual, the top Screen is indicated with from top to bottom, a black and white border. The Touch Screen is indicated by from top to bottom, a white and black border.



2 On the DS Menu Screen, touch the "**SUIKODEN TIERKREIS**" panel or press the **A Button** to begin the game.
* If you configure your Nintendo DS™ to Auto mode, you can skip this step. Please see your instruction booklet for more information.



3 On the title screen, touch the Touch Screen or press the **A Button** to proceed to the File Selection screen.

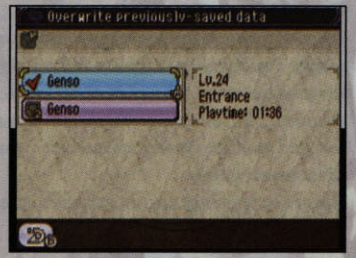
Title Screen
The Title Screen will appear after the opening movie is finished playing. Either touch the Touch Screen or press **START** or the **A Button** to bring up the following menu.

New Game
Play from the beginning. To start a new game, enter a name (maximum 12 letters) for the main character by selecting letters and pressing the **A Button** or by touching the Touch Screen.

Load Game
If you have save data for this game, you can resume play from where you last left off. Select the data that you would like to load.

Creating Your Character's Name
You will be prompted to create the hero of the game's name in this screen. Tap a letter/symbol once to select, and again to confirm. When you're done, tap on 'OK'.

Saving Data
Game progress can be saved at save points. After reaching a save point, press the **A Button** and select the location where you would like to save your game data. (You can save up to two sets of data.) Please be aware that any existing data will be overwritten if you choose a location which already contains saved data.



Save point

Game Flow

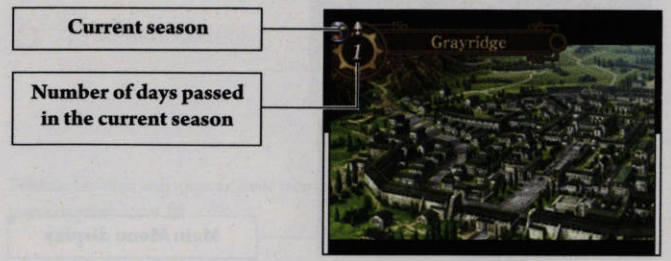
Proceed through the adventure while controlling the main character. As you venture forth, you will come up against a wide range of quests and missions. These are goals which the main character must clear in order to advance the story. Complete these challenges while travelling to numerous locations and battling a host of enemies. The number of characters you are allied with will increase as you progress through the story. You can also add another player's character to your party using online communications, and then set out on an adventure together .

Note: Some quests are not related to the development of the main story.

Days pass as you move from town to town or stay at an inn. After 30 days go by, the season will change.

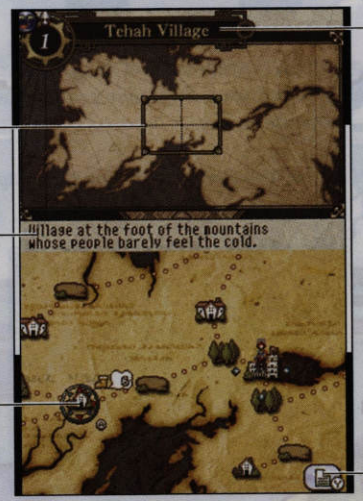
When a new time of year begins, this will affect a wide range of things such as the events which occur, the enemies who appear and the rumours told by traders. Make sure you pay close attention to the season if, for example, you are looking to defeat a particular enemy.

You can view the season and the number of days passed by checking the Map Screen or top Screen.



World Map

There are two types of Map Screens: World Map and Field Map.
Various locations such as towns and dungeons are scattered across the World Map. From this screen, you can travel from one town to another or search for a particular destination. The Field Map will appear when you enter a town on the World Map. Here, you can look around the town or make use of the different buildings. If you encounter an enemy while moving through either of these maps, a battle will begin.



Place name you have selected

Area displayed on the Touch Screen

Information about the place you have selected

Cursor

Displays the number of days which will pass while you travel

Main Menu display

Touch to display the Main Menu.

Field Map

Season

Number of days passed

Move Icon

To the next field map

To the World Map

To the town menu

Conversation Icon

You can talk with other characters by moving in front of them and pressing the **A Button**.

Note: An icon will appear over items/people that you can interact with. You can fast forward conversations by pressing this icon

There are a variety of establishments throughout the game's towns and villages, including shops known as trading posts. Talk to the shop owner if you want to buy or sell something.

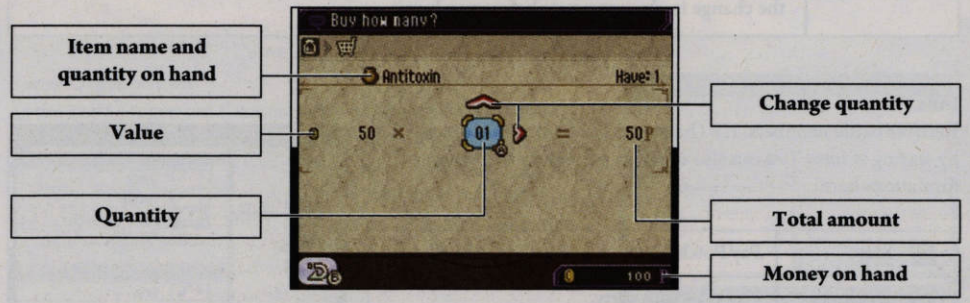
Trading Post
You can buy and sell various goods here.

Buy	Buy goods.
Sell	Sell goods.
Rumour	Listen to rumours about goods.

Earning Potch by Selling Goods
The value of goods changes depending on rumours and location. If you sell goods for more than you paid for them, you naturally earn a profit. You can hear rumours about which trading posts are trading goods at high prices by listening to rumours at a trading post. Use this information to your advantage.
You can also get goods by defeating monsters. Collect goods by defeating lots of monsters and then sell them at trading posts to rack up Potch.

Item Shop
You can buy and sell various items here, including Cough Drops for recovering from Silence and Medicine for healing HP (hit points). Select the icon to buy and the icon to sell.

Buying Items
Select an item and then use the **+Control Pad** or touch the bottom screen to enter the quantity you want to buy. Confirm the quantity and then select Buy to complete the purchase.
Similarly, when selling, select an item, enter the quantity you want to sell, confirm the transaction, and then finally select Sell.



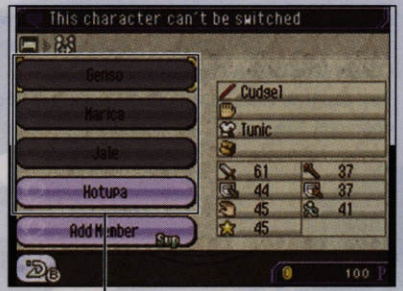
Weapon/Armour Shop
You can buy weapons, armour, and accessories (known collectively as equipment) here.
* When you select equipment when buying it and at some other times, characters (top screen) that can equip it will start blinking.

Buy	Buy equipment. Select the type of equipment, the equipment you want, and then the quantity.
Sell	Sell your equipment. Select the equipment and then the quantity to sell.
Try on	You can have characters try on equipment that is being sold. This allows you to check the change in character stats before you buy it.

Inns
Recover battle members' HP (hit points) and MP (magic power) by staying at inns. You can also organize your party and change formations here.

Stay	Pay Potch to stay at an inn. One day will pass.
Organize	Organize your party.
Formation	Change your party's formation.

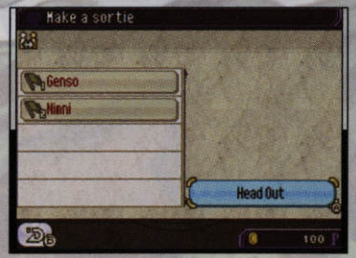
Selecting the icon at an inn allows you to change your battle party.
Up to four characters can be assigned as battle members in a party, and one more can be assigned as a support member who helps the party with special abilities, for a total of five characters in the party. To remove a character from the party, select the character and then select Remove. You can also replace a character by selecting another one.
If there is still room in the party, you can add a character by selecting Add Member.
* Characters currently in a party quest cannot be added to another party.



Current party

The characters displayed in the darkened slots cannot be removed.

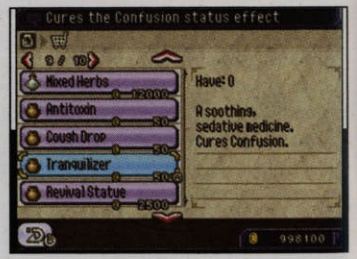
Sortie Organization
As the game progresses, there are times when you can organize parties before heading out to battle. Organize all your parties and prepare them for battle.
After organizing your parties, press the **B Button** or touch the icon and then select Head Out.



At the Headquarters, there are various areas where you can purchase items or join extra quests.

Quest Mediation Office
You can join extra quests after your team acquires the character Moana.

Pharmacy
After acquiring certain characters, you can purchase medicines here.



Sorcery Sphere
You can set the "Mark of the Stars" at the entrance and in the room of chronicles. (see page 23)

Weapon / Armour / Accessory shop
You can buy various equipment here.

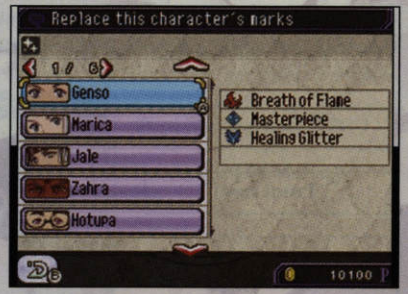
Restaurant
After acquiring certain characters, you will be able to buy dishes here.

Tavern
After acquiring the character Erin, you can do things that can also be done in the Inn (e.g. recover HP, MP and edit party members).

From the Map Screen, press the **Y Button** or touch to bring up the following menu. You can then perform actions such as using an item or changing formation.

Item Bag	Check various items such as tools, medicine, equipment and trade goods. You can also use or discard an item.
Equipment	Change equipment held by each member of your team.
Marks of the Stars	View each character's Marks of the Stars (magic). You can also use cure spells in this menu.
Quest	View the current Quest situation.
Formation	Change the formation used during battles.
Character Info	Check details including character status and equipment.

What is the Mark of Stars?
Marks of Stars are abilities you acquire by finding Books that have wondrous powers.
The Marks of Stars you acquire enable you to use skills and magic in battle or unleash a certain effect, such as Counter Attack Boost, after you have equipped them.



Equipping Marks of Stars
Equip Marks of Stars at a sorcery sphere, such as the one shown in the screenshot to the right. Move in front of the sorcery sphere and then press the **A Button** or touch the sphere to display a list of ally characters. Next, select a character, an equip location, and then a mark to equip. You can equip up to four Marks of Stars on a single character.
* Sorcery spheres can be found at the entrance of headquarters and in book rooms.

Sorcery sphere

Change whether characters are in the front row or back row during battles. Select the character to change and then the location you want to move him or her to.

Front row

Back row

Front row	These characters are close to the enemy and easily attacked, but they are able to attack with close-range weapons such as swords or fists.
Back row	These characters are further away from the enemy and cannot be attacked by close-range weapons, but they can only attack using long-range weapons. * Weapons that cannot be used to attack are indicated by an ✕

Character Information

This is where you can check information on the game's characters. Select a character to display his or her information. Press the **A Button** or touch the A icon to change pages and press the **L Button/R Button** or touch the icons on screen to switch between characters.

Stats show a character's abilities and are displayed in the character information screen and the screen for changing equipment. The various values that are displayed change when the character gains levels or changes equipment.

Current level (Lv.)

Goes up when a certain amount of experience points (EXP) accumulates.

Current/max HP (hit points)

Goes down when the character takes damage, such as from an enemy's attack.

Experience points (EXP)

EXP are gained by winning battles.

Current/max MP (magic power)

Goes down for the most part when using Marks of Stars

Stats

Normal Attack	Weapon attack power. The higher the value, the more damage is dealt.
Magic Attack	Mark of Stars power. The higher the value, the greater the effect of Marks of Stars.
Normal Defence	Defence power versus weapon attacks.
Magic Defence	Defence power versus magic attacks.
Skill	Related to the success rate of attacks and the evasion rate versus enemy attacks.
Speed	The higher the value, the sooner the character can act in battle.
Luck	The higher the value, the easier it is to escape from enemies and the more likely a Critical Hit (deals major damage to enemies) will result when attacking.

A battle will begin if you encounter an enemy on the Map Screen. Some events will also result in a battle. Battle is turn-based. You'll win if you can eliminate all of your enemies first, but if the enemy defeats all of your allies before that, your game will be over.

Characters in Battle

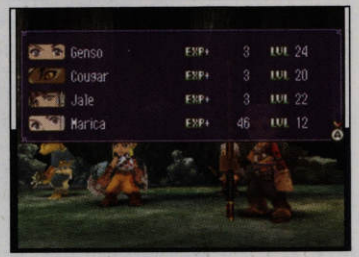
- The command chosen will be shown here.
- The experience level of the character will be shown here
- Shows characters' HP
- Shows characters' MP

During the battle, choose actions from the battle commands listed below.
Note: Some battles will end midway through due to certain special conditions. There are also times when you will proceed even if you lose the battle.

Individual Command	Direct the actions of each individual character, choosing commands such as "Normal Attack" and "Magic Attack".
Automatic	All characters will select their targets automatically and carry out a Normal Attack.
Escape	Flee from the battle. (There are some battles from which you cannot escape.)
Bribe	Paying money to the enemy is a certain way to escape the battle. (Based on the situation, you may be unable to select this option.)
Spark	Wipe out all enemies weaker than you in a single moment. (Based on the situation, you may be unable to select this option.)

Starting a Battle
After you confirm the actions to take and select Start Battle, the battle starts with the character that has the highest Speed value. The next turn starts when everyone has acted, at which point the game returns to action selection.
* In some situations, the action order may not be determined by Speed.

End of Battle (Results Screen)
You win a battle by defeating all the enemies, at which point the results screen appears. Check the experience points you earned and then press the **A Button** or touch the bottom screen to display the items you acquired.

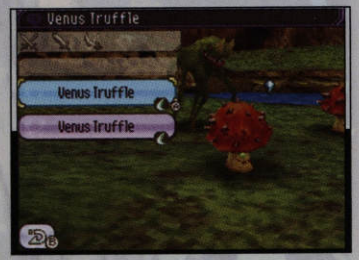


Status Changes
Status changes due to attack or Marks of Stars go away after a set period of time, or after the battle ends.

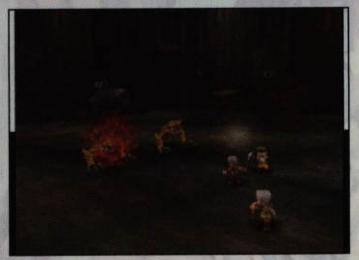
Poison HP decrease a little each turn.	**Sleep** Incapacitated for set period of time.	**Paralysis** Action may be canceled.
Unbalanced Cannot act until the next turn.	**Bucket** Attack accuracy and evasion are lowered.	**Silence** Cannot use Marks of Stars for set period of time.
Confusion Indiscriminately attack both enemies and allies.	**Gloom** Coop attacks and so on are not possible.	**Anger** Power of weapon attacks rises.
Awakening Power of magic attacks rises.	**Direct Defence Boost** Defence power versus weapon attacks rises.	**Magic Defence Boost** Defence power versus magic attacks rises.
Attack Boost Character's attack power rises.	**Magic Boost** Character's Magic Attack rises	**Incapacitated** HP (hit points) fall to zero and no actions are possible.

Individual Command Menu
You can give individual characters action commands by selecting the icon. Decide the actions for all the party members from among the five below and then select Start Battle.

Normal Attack
Attack using a weapon. You may not be able to select enemies in the back row, depending on the weapon the character is using.



Mark of Stars
Use a Mark of Stars by expending MP (magic power). Select a Mark of Stars and then the target. The numbers on the names of the Marks of Stars indicate how much MP is expended when using the mark in question.



Coop Attack
This can only be selected when certain characters are in the party together. Coop Attacks are more powerful than normal attacks, but a character that participates in such an attack cannot select another command.

Defend
Raise defence power to protect against enemy attacks.

Items
Use items on hand. Select an item and then the target to use it on.

Weapon Attributes
Enemies and the weapons of the main characters have one of four attributes (slice, pierce, bludgeon, or none). They also have attributes they are weak against or are resistant to. Attacking enemies with an attribute they are weak against results in a more powerful attack, while attacking them with an attribute they have resistance to results in a less powerful attack. Attributes are displayed when selecting enemies for a normal attack or Mark of Stars attack, so make sure to use this information to your advantage.

Quests from all over the world come into Moana's shop. You get Potch and items by reporting back to Moana when you complete a quest, so you should take on and complete as many quests as possible.

Taking On Quests

You can take on all manner of quests through Moana as the game progresses.
Quests are divided into Commander Quests and Party Quests. In a Commander Quests, you go on a quest with a party that includes the main character. In a Party Quest, you go on a quest with a party organized from ally characters other than the main character.
* A character assigned to a Party Quest cannot join another party until the designated period of time has passed. (If the main character is at headquarters, the character will temporarily return.)

Quest Completion/Failure

A quest is completed once it is resolved. Go get your reward by reporting quest completion to Moana. You may even gain allies by completing a quest.
A quest fails if you cannot complete it because you selected the wrong characters, time ran out, or some other problem. When you fail a quest, the reward for completing it goes down.

Quest Agency Menu

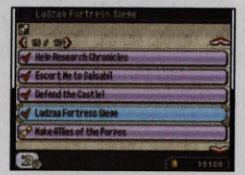
You can do a number of things at the Quest Agency in addition to accepting quests and reporting quest completion.

Accept	Accept a quest.
Report	Report the results of a quest you accepted.
Check	Check the quests you are currently undertaking.
Record	View the quests you have reported so far.
Corridor	Go to the corridor and communicate with other worlds (see pages 34 to 38).

* The icon is available if you have talked to Wahie in the corridor at least once.

Quest Icons

The quest list that appears when accepting or reporting a quest contains icons representing the type or status of the quest, next to the quest name.



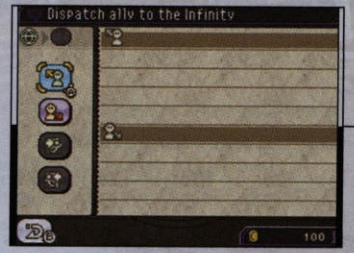
Unconfirmed quest/missions
Incomplete quest/mission
Completed quest
Commander Quest
Party Quest
Communication (dispatch) quest
Communication (reception) quest

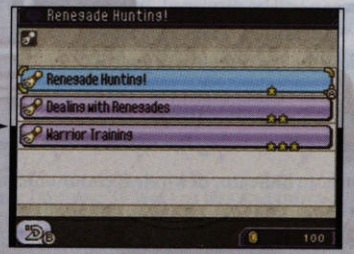
What is Communication?
From this menu, you can exchange characters with other players using Nintendo Wi-Fi Connection or DS Wireless Communications. You can then dispatch an ally character to another player, who will use that character for various purposes such as completing a particular quest.
In the same way, you can hire a character from another player and call on them to help you complete your own quests.

- Each quest is given a time limit. To succeed, you must clear the quest before time runs out.
- If you dismiss a character before they have completed their quest, that quest will end in failure.
- When communicating via Nintendo Wi-Fi Connection, however, the player who hired a character may still continue with a quest even if the dispatching player has their character return ahead of time. That character will automatically be dismissed, though, if the time limit is reached.

Dispatch Flow

Dispatching player
1. To dispatch a character, first choose the dispatch method (Nintendo Wi-Fi Connection or DS Wireless Communications)
2. Select an objective (quest) and a character.
3. Have the character return using Nintendo Wi-Fi Connection or DS Wireless Communications





Hiring player
1. Hire a character from the other player.
2. Add the character to your party and employ them as you like. You can also accept a quest and use that character to help you complete it.
3. Dismiss the character using Nintendo Wi-Fi Connection or DS Wireless Communications.

Note: The same method used to hire a character must be utilised again when dismissing that character. A character hired using Nintendo Wi-Fi Connection must be dismissed via Nintendo Wi-Fi Connection, while a character hired using DS Wireless Communications must also be dismissed via DS Wireless Communications.

Here is an explanation of how to play using Multi-Card Play.

The Things You'll Need

Nintendo DS system ..... One for each player
Suikoden Tierkreis Game Card ..... One for each player

Connection Procedures

1. Make sure that the power is turned off on all systems, and insert the Game Card into each system.
2. Turn the power on. If the **Start-up Mode** of your system is set to MANUAL MODE, the **Nintendo DS Menu Screen** will be displayed. In case it is set to AUTO MODE, skip the next step and go on with step 4.
3. Touch the **Suikoden Tierkreis** Panel.
4. Now, follow the instructions on page 38.

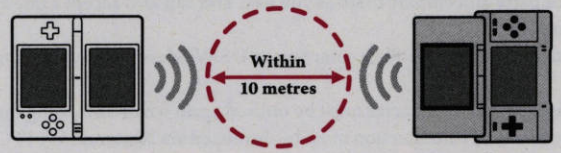
Guidelines for Communications

For best results when using the wireless communications feature, follow these guidelines.

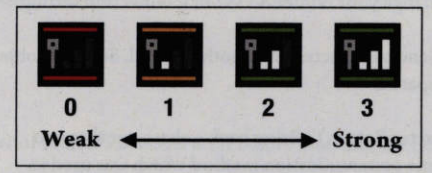
The icon is an indicator of wireless communications. It appears on the **Nintendo DS Menu Screen** or **Game Screen**.

The DS wireless icon indicates that the associated choice will activate the wireless communications function.

DO NOT use DS Wireless Communications in prohibited areas (such as in hospitals, on aeroplanes etc.). For further information regarding the usage of the wireless communications function, please refer to the separate Health and Safety Precautions Booklet included with your Nintendo DS system.



The icon, which is displayed during wireless communications, is an indicator of the current wireless signal strength. There are four levels of signal strength. A stronger signal reception will provide smoother wireless communications play.



When wireless communications are in progress, the Power Indicator LED will blink rapidly.

For best results, follow these guidelines:

- Begin with the distance between systems at about 10 metres (approx. 33 feet) or less and move closer or farther apart as desired, keeping the signal strength at two or more bars for best results.
- Keep the maximum distance between systems at about 20 metres (approx. 66 feet) or less.
- The systems should face each other as directly as possible.
- Avoid having people or other obstructions between the Nintendo DS systems.
- Avoid interference from other devices. If communications seem to be affected by other devices (wireless LAN, microwave ovens, cordless devices, computers), move to another location or turn off the interfering device.

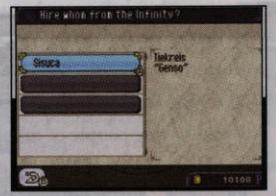
Starting Communication

As you proceed through the story, you will be able to connect with other players by talking to a special character. Select to use Nintendo Wi-Fi Connection or to utilise DS Wireless Communications. Then make a selection from one of the four menu choices shown below.
You may also choose to change your Nintendo Wi-Fi Connection settings.

(Dispatch a Character) : Send a character into another world. Select an objective (quest) and the character you would like to dispatch.

(Have a Dispatched Character Return) : Bring back a character that you sent out. After selecting the same communication method which was used to dispatch the character, choose and then select the character. If you select a character with Nintendo Wi-Fi Connection, that character's status will then be displayed. Choose "Have Return" to have the character return home.

(Hire a Character) : Select to hire a character from another world. Choose the character you would like to add from the list of available characters displayed on-screen. After hiring a character, you can then place them in your party and work in tandem with them to complete quests.



(Dismiss a Hired Character) : Send a hired character back to the world where they came from. Select the character you would like to dismiss from the list that appears.

This section explains how to play the game using DS Wireless Connection.

What You Need

Nintendo DS/Nintendo DS Lite **x2**
Suikoden Tierkreis DS Card **x2**

Procedure

1 | Check that the power of both DS systems is off before inserting the DS Cards.

2 | Turn on the power for both DS systems. The DS menu screen appears.

3 | Touch Suikoden Tierkreis.

4 | See page 35 for the rest of the procedure.

Nintendo Wi-Fi Connection allows multiple **Suikoden Tierkreis** owners to play together over the Internet – even when separated by long distances.

- To play Nintendo DS games over the Internet, you must first set up the Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) on your Nintendo DS system. Please see the separate Nintendo Wi-Fi Connection Instruction Booklet included with this game for directions on setting up your Nintendo DS system.
- To complete Nintendo WFC setup, you need wireless Internet access (such as a wireless router) and an active broadband Internet account.
- If you only have a wired Internet access for your PC, you need a Nintendo Wi-Fi USB Connector (sold separately). See the separate Nintendo Wi-Fi Connection Instruction Booklet for more information.
- Nintendo Wi-Fi Connection game play uses more battery power than other forms of game play. You may prefer to use the Power Supply to prevent running out of power when using the Nintendo Wi-Fi Connection.
- You can also play Nintendo WFC compatible games at selected Internet hotspots without additional setup.
- The Terms of Use Agreement which governs Nintendo Wi-Fi Connection game play is available in the separate Nintendo Wi-Fi Connection Instruction Booklet or online at support.nintendo.com

For additional information on the Nintendo WFC, setting up your Nintendo DS system or a list of available Internet hotspots, visit **support.nintendo.com**

42 HISTORIA
43 PERSONAJES
46 CONTROLES DEL JUEGO
47 CÓMO EMPEZAR
48 COMENZAR UNA PARTIDA
49 GUARDAR
50 AVANZAR EN EL JUEGO
51 DÍAS Y ESTACIONES
52 PANTALLA DE MAPA
54 MAPA ZONAL / TIENDAS
56 TIENDA DE ARMAS / ARMADURAS
57 ORGANIZAR UN GRUPO
58 MAPA ZONAL / CUARTEL
60 MENÚ PRINCIPAL
61 MARCAS DE LAS ESTRELLAS
62 FORMACIÓN
63 VER ESTADÍSTICAS
64 BATALLA
65 ÓRDENES DE BATALLA
70 ¿QUÉ SON LAS MISIONES?
72 COMUNICACIÓN
74 COMUNICACIÓN INALÁMBRICA DS (JUEGO MULTITARJETA)
77 COMUNICACIÓN
79 CRÉDITOS

Gracias por adquirir **Suikoden Tierkreis** de Konami. Lea con atención el manual de instrucciones antes de comenzar a jugar. Procura mantener este manual en un lugar seguro para poder consultarlo con facilidad. ATENCIÓN: Konami no reedita los manuales de instrucciones. Konami trabaja para mejorar sus productos y como resultado, este producto puede diferir ligeramente de otros, dependiendo de la fecha de compra.

IMPORTANTE: Lee con atención el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con este producto antes de utilizar consolas, tarjetas DS, cartuchos o accesorios de Nintendo DS. 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.

IMPORTANTE: El uso de cualquier dispositivo ilícito con tu consola Nintendo DS podría inutilizar este juego.

Como 'héroe' de esta aventura, eres miembro de una estructurada fuerza de seguridad en el lejano 'pueblo de Citro'. En tu lucha contra las feroces criaturas de la zona, te encuentras con un fenómeno misterioso...

...Una luz proyecta algo inexplicable sobre la torre que hay en las viejas ruinas, y desde ese momento, tu destino y el de tus compañeros empieza a cambiar...

PERSONAJE PRINCIPAL:

Un chico que pertenece al cuerpo custodio del pueblo de Citro. Es optimista, no se da por vencido y a menudo actúa sin pensar. Está muy relacionado con las 108 estrellas del Destino.

MARICA:

Es la hija del Alcalde de Citro y es amiga tuya y de Jale desde la infancia. Entró en el cuerpo custodio en contra de la voluntad de sus padres y se toma muy en serio su trabajo.

LIU:

No se sabe de dónde viene, pero lleva viviendo en Citro desde hace algunos años. Se ha hecho buen amigo tuyo y de Jale y aunque no le gustan mucho las situaciones difíciles, se ha unido al cuerpo custodio.

JALE:

No se anda con rodeos y tampoco habla mucho. No se porta muy bien con los desconocidos pero es muy bueno con sus amigos. Te sigue habitualmente en tus aventuras.

DIRK:

Es el jefe del cuerpo custodio de Citro. Adorado por todos y mentor para los jóvenes, es muy buen luchador y os enseña a ti y a Jale todo lo que sabe.

: Controles de la pantalla de mapa
: Controles para la inserción de nombres
: Controles del menú principal

Nintendo DS™ Lite

Pantalla superior

Botón L

Cambiar de personaje

Cambiar modo de entrada

+ Panel de Control

Seleccionar objeto del menú

Mover

Pantalla inferior (Pantalla táctil)

Controles generales (Usando el lápiz táctil de Nintendo DS)

START

SELECT

Botón Y

Mostrar menú principal

Botón X

Botón R

Cambiar de personaje

Cambiar modo de entrada

Botón A

Aceptar

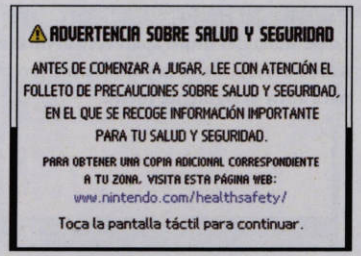
Hablar con, examinar

Botón B

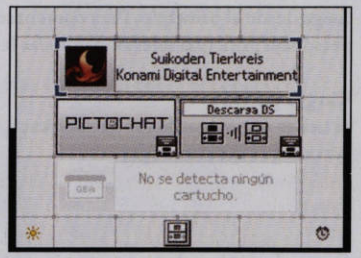
Cancelar

Atención: para que dure más la batería recargable de Nintendo DS, cierra la consola en mitad de la partida para pasar al modo de espera. Abre el sistema de nuevo para volver del modo de espera.

1 Enciende la consola Nintendo DS™ y aparecerá la pantalla que hay a la derecha. Cuando hayas leído todo detenidamente, toca la pantalla táctil. (En este manual, la pantalla superior viene indicada con el borde de la mitad superior en negro y la mitad inferior en blanco. La pantalla táctil viene indicada con un borde blanco en la mitad superior y negro en la inferior.)



2 En la pantalla del menú de Nintendo DS, toca el panel **"SUIKODEN TIERKREIS"** o pulsa el **Botón A** para comenzar la partida.
* Si tienes configurada la consola en modo automático, puedes saltarte este paso. Consulta el manual de instrucciones para obtener más información.



3 En la pantalla del título, toca la pantalla táctil o pulsa el **Botón A** para pasar a la pantalla de selección de archivo.

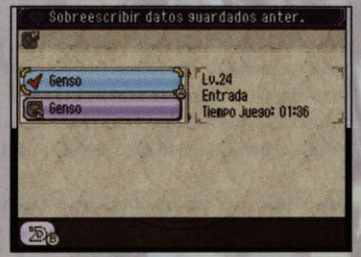
Pantalla del título
La pantalla del título aparecerá al finalizar el vídeo de introducción. Toca la pantalla táctil o pulsa **START** o el **Botón A** para abrir el siguiente menú.

Nueva partida
Juega desde el principio. Para comenzar una nueva partida, escribe un nombre (máximo 12 letras) para el personaje principal seleccionando las letras y pulsando el **Botón A** o tocando la pantalla táctil.

Cargar partida
Si tienes datos guardados de este juego, puedes reanudar la partida por donde la dejaste. Selecciona la partida que quieras cargar.

Crear el nombre de tu personaje
En esta pantalla se te pedirá que le pongas nombre al héroe del juego. Toca una vez la letra o el símbolo para seleccionar y otra vez para confirmar. Cuando hayas acabado, toca en 'Aceptar'.

Guardar datos
Se puede guardar el progreso de la partida en los puntos de guardado. Cuando llegues a un punto de guardado, pulsa el **Botón A** y elige el lugar donde quieres guardar la partida. (Puedes guardar hasta dos partidas.) Ten en cuenta que se sobrescribirá cualquier información que hubiera guardada si eliges un lugar que ya contiene una partida guardada.

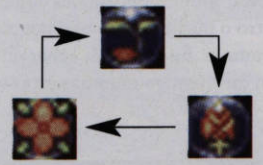


Punto de guardado

Transcurso del juego
Recorre la aventura controlando al personaje principal. A medida que avances, te irás encontrando con una gran variedad de misiones. El personaje principal deberá alcanzar estos objetivos para poder avanzar en la historia. Completa los desafíos viajando a numerosos lugares y enfrentándote a diversos enemigos. El número de personajes aliados aumentará a medida que avances en la historia. También puedes añadir a tu grupo al personaje de otro jugador utilizando la comunicación inalámbrica, para recorrer juntos la aventura.

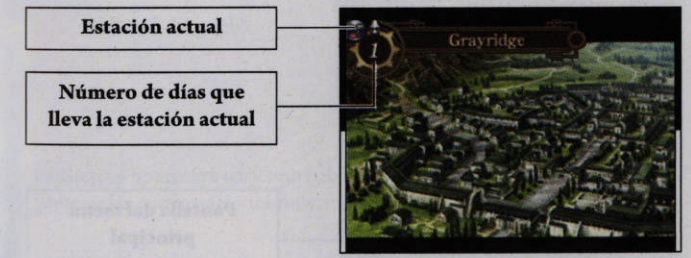
Atención: algunas misiones no estarán relacionadas con el desarrollo de la historia principal.

Los días pasan cuando te desplazas de un pueblo a otro o te alojas en una posada. Cuando pasen 30 días, cambiará la estación.



El comienzo de un nuevo un año, afecta a un gran número de cosas como los eventos, los enemigos que aparecen y los rumores que cuentan los comerciantes. Asegúrate de prestar atención a la estación del año si, por ejemplo, estás pensando en derrotar a un enemigo en particular.

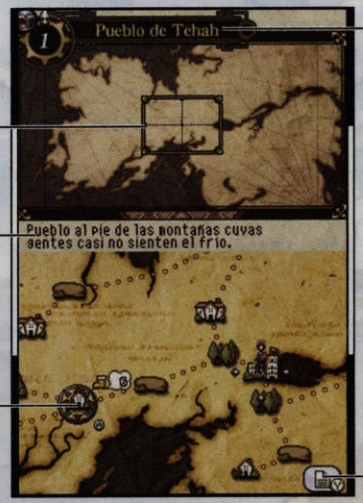
Puedes consultar la estación y el número de días que han pasado en la pantalla de mapa o en la pantalla superior.



Mapa del mundo

Hay dos tipos de pantallas de mapa: mapa del mundo y mapa zonal.

En el mapa del mundo se pueden encontrar numerosos lugares como pueblos y mazmorras. Desde esta pantalla, puedes viajar de un pueblo a otro o buscar un destino concreto. El mapa zonal aparecerá cuando entres en un pueblo desde el mapa del mundo. En él podrás echar un vistazo por el pueblo o usar los diferentes edificios. Si te encuentras con un enemigo mientras estás en cualquiera de estos mapas, comenzará una batalla.



Nombre del lugar seleccionado

Zona mostrada en la pantalla táctil

Información sobre el lugar que has seleccionado

Cursor

Muestra el número de días que pasarán mientras viajas

Pantalla del menú principal

Tocar para mostrar el menú principal.

Mapa zonal

Estación

Número de días que han pasado

Icono mover

- Al siguiente mapa zonal
- Al mapa del mundo
- Al menú del pueblo

Icono de conversación

Puedes hablar con otros personajes colocándote delante de ellos y pulsando el **Botón A**.

Atención: aparecerá un icono sobre los objetos y las personas con las que puedes interactuar. Puedes acelerar las conversaciones pulsando este icono

Hay distintos establecimientos a lo ancho y largo de las ciudades y pueblos del juego. Entre ellos se encuentran unas tiendas llamadas puestos de venta. Habla con el tendero de la tienda si quieres vender o comprar algo.

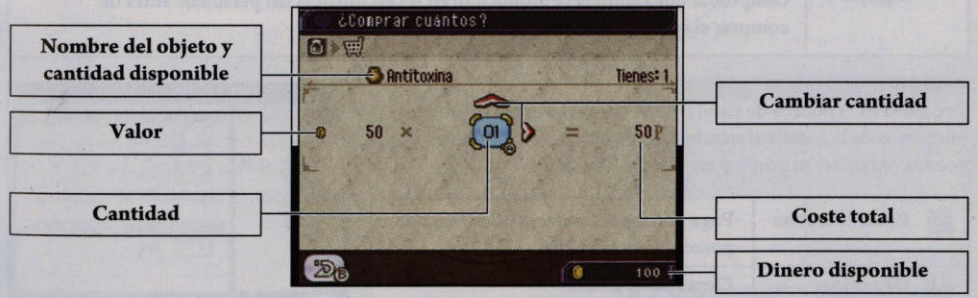
Puesto de venta
Aquí puedes comprar y vender distintas mercancías.

Comprar	Comprar mercancía.
Vender	Vender mercancía.
Rumor	Escuchar rumores sobre comercio.

Conseguir potch vendiendo mercancía
El valor de la mercancía que intercambies depende de los rumores y del lugar donde lo hagas. Por supuesto, si vendes mercancía por un precio mayor del que pagaste por ella al comprarla, obtendrás beneficios.
Puedes conocer dónde venden mercancía a precios altos escuchando los rumores en un puesto de venta. Aprovéchate de esta información.
También puedes conseguir mercancía derrotando a monstruos. Recoge las mercancías derrotando a muchos monstruos y véndelas en los puestos de venta para acumular potch.

Tienda de objetos
Aquí podrás vender y comprar diferentes objetos, como Jarabe para recuperarte del Silencio y Medicina para sanar PD (puntos de daño). Elige el icono para comprar y el icono para vender.

Comprar objetos
Selecciona el objeto y utiliza el + **Panel de Control** o toca la pantalla inferior para introducir la cantidad que deseas comprar. Confirma y luego selecciona Comprar para terminar la compra.
Para vender, elige un objeto, introduce la cantidad que deseas vender, confirma la transacción y, finalmente, selecciona Vender.



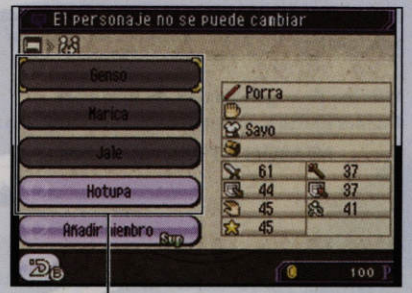
Tienda de armas y armaduras
Aquí puedes comprar armas, armaduras y accesorios (llamados en su conjunto, equipo).
* Cuando seleccionas un equipo mientras compras o en otros momentos, los personajes que puedan llevarlo empezarán a parpadear (en la pantalla superior).

Comprar	Comprar equipo. Elije el tipo de equipo, el equipo que deseas y, por último, la cantidad.
Vender	Vender tu equipo. Elige el equipo y la cantidad que quieres vender.
Probar equipo	Puedes hacer que tus personajes se prueben un equipo que esté en venta. Así podrás comprobar qué cambios se producirán en las estadísticas del personaje antes de comprar el equipo.

Posadas
Recupera PD (puntos de daño) y PM (poderes mágicos) de los miembros de la batalla alojándote en posadas. Aquí también puedes organizar tu grupo y cambiar la formación.

Pasar la noche	Paga potch para pasar la noche en una posada. Pasará un día.
Organizar	Organiza tu grupo.
Formación	Cambia la formación de tu grupo.

Al seleccionar el icono en una posada, podrás modificar tu grupo de batalla.
Se pueden asignar hasta cuatro personajes en un grupo, junto con uno más como miembro de apoyo que ayudará al grupo con sus habilidades especiales, haciendo un total de cinco miembros por grupo. Para quitar a un personaje de un grupo, elígelo y selecciona Quitar. También puedes sustituir a un personaje seleccionando otro.
Si aún hay sitio en el grupo, puedes añadir un personaje eligiendo Añadir Miembro.
* Los personajes que estén actualmente en una misión de grupo no se pueden añadir a otro grupo.



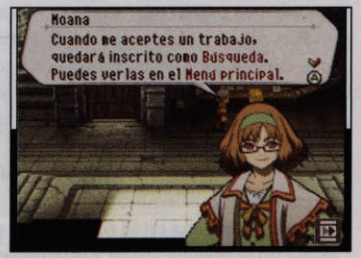
Compañía actual

No se pueden retirar los personajes que aparecen oscurecidos.

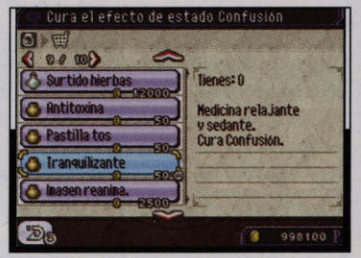
Organización de ataque
En el transcurso del juego habrá momentos en los que podrás organizar los grupos antes de partir a una batalla. Organiza todos tus grupos y prepáralos para la batalla.
Tras organizar tus grupos pulsa el **Botón B** o toca el icono y selecciona Salir.

En el cuartel hay varios lugares donde puedes comprar objetos o unirte a misiones adicionales.

Oficina de organización de misiones
Puedes unirte a misiones adicionales cuando en tu equipo se encuentre el personaje Moana.



Farmacia
Tras conseguir algunos personajes, aquí podrás comprar medicinas.



Esfera mágica
Puedes establecer la "marca de las estrellas" en la entrada y en la sala de las crónicas. (ver página 61)

Tienda de armas, armaduras y accesorios
Aquí puedes comprar varios equipos.

Restaurante
Después de conseguir a ciertos personajes, podrás comprar platos de comida aquí.

Taberna
Tras conseguir al personaje Erin, podrás hacer cosas que sueles hacer en la posada, como recuperar PD, PM y cambiar los miembros de un grupo.

Desde la pantalla de mapa, pulsa el **Botón Y** o toca el icono para mostrar el siguiente menú. Podrás realizar varias acciones, como utilizar un objeto o modificar la formación.

Bolsa de objetos	Comprueba los objetos que tienes, como herramientas, medicinas, equipo y mercancías. También puedes usar o dejar un objeto.
Equipo	Cambia el equipo que lleva cada miembro de tu grupo.
Marca de las estrellas	Ver las marcas de las estrellas (magia) de cada personaje. También puedes utilizar hechizos curativos en este menú.
Misión	Ver la situación actual de la misión.
Formación	Cambiar la formación utilizada durante las batallas.
Información del personaje	Consulta los detalles del personaje como su estado y su equipo.

¿Qué son las marcas de las estrellas?
Las marcas de las estrellas son habilidades que consigues al encontrar Libros que tienen poderes asombrosos.
Las marcas de las estrellas que adquieras te permitirán utilizar habilidades y magia en la batalla, desencadenando ciertos efectos como el contraataque mejorado, después de haberlas equipado.

Equipar marcas de las estrellas
Equipa las marcas de las estrellas en una esfera mágica, como la que se muestra en la captura de pantalla de la derecha. Colócate en frente de la esfera mágica y pulsa el **Botón A** o toca la esfera para mostrar una lista de todos los personajes. A continuación, elige un personaje, una posición de equipo, y luego una marca para equipar. Puedes equipar hasta cuatro marcas de las estrellas de un mismo personaje.
* Las esferas mágicas se encuentran a la entrada del cuartel y en las salas de libros.

Esfera mágica

Cambia la fila en la que se encontrarán los personajes durante las batallas. Elige el personaje que quieres cambiar y luego la posición a donde quieres moverlo.

Fila delantera	Estos personajes estarán cerca del enemigo y serán atacados con facilidad, pero pueden atacar con armas de corto alcance como espadas o puños.
Fila trasera	Estos personajes estarán lejos del enemigo y no se les podrá atacar con armas de corto alcance, pero ellos sólo podrán utilizar armas de largo alcance. * Las armas que no se pueden utilizar para atacar están señaladas con un ✕

Información del personaje

Aquí podrás comprobar la información sobre los personajes del juego. Elige un personaje para mostrar su información. Pulsa el **Botón A** o toca el icono A para cambiar de página y pulsa el **Botón L** y el **Botón R**, o toca los iconos de la pantalla, para cambiar de personajes.

Las estadísticas muestran las habilidades de un personaje. Se muestran en la pantalla de información del personaje y en la pantalla de cambio de equipo. Los diferentes valores que se muestran pueden cambiar cuando el personaje consigue más niveles o cambia de equipo.

Nivel actual (Nv.)

Aumenta cuando se acumulan un cierto número de puntos de experiencia (EXP).

PD (puntos de daño) actuales / máximo

Disminuye cuando el personaje sufre daño, por ejemplo al ser atacado por un enemigo.

Puntos de experiencia (EXP)

Consigues EXP ganando batallas.

PM (poderes mágicos) actuales / máximo

Disminuye principalmente al utilizar las marcas de las estrellas.

Estadísticas

Ataque normal	Fuerza del arma de ataque. Cuanto mayor sea el valor, más daño causará.
Ataque mágico	Poder de la marca de las estrellas. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el efecto de las marcas de las estrellas.
Defensa normal	Fuerza defensiva contra los ataques con armas.
Defensa mágica	Fuerza defensiva contra los ataques mágicos.
Habilidad	Está relacionada con el ratio entre el éxito de los ataques y la habilidad para esquivar los ataques enemigos.
Velocidad	Cuanto mayor sea el valor, antes podrá entrar en la batalla el personaje.
Suerte	Cuanto mayor sea el valor, el personaje tendrá más facilidad para escapar de los enemigos y más posibilidades de realizar un golpe crítico (causando más daño a los enemigos) al atacar.

Una batalla comenzará si te encuentras con un enemigo en la pantalla de mapa. Algunos eventos también pueden llevar a que se produzca una batalla. La batalla se realiza por turnos. Ganarás si consigues eliminar a todos los enemigos primero, pero si el enemigo derrota a todos tus aliados antes, la partida terminará.

Personajes en batalla

La orden elegida se mostrará aquí.

El nivel de experiencia del personaje se mostrará aquí.

Muestra el PD del personaje

Muestra el PM del personaje

Durante la batalla, elige acciones de la lista de órdenes de batalla que se muestra a continuación.
Atención: algunas batallas terminarán a la mitad cuando se den ciertas circunstancias especiales. También habrá veces en las que podrás continuar aunque hayas perdido la batalla.

Orden individual	Dirige las acciones de cada personaje por separado eligiendo órdenes como "ataque normal" y "ataque mágico".
Automático	Todos los personajes elegirán sus objetivos automáticamente y llevarán a cabo un ataque normal
Huida	Huir de la batalla. (Hay algunas batallas de las que no podrás huir.)
Soborno	Pagar dinero al enemigo es una forma de escapar del combate. (En algunas ocasiones puede que no te sea posible elegir esta opción.)
Chispa	Acaba con los enemigos más débiles que tú en un instante. (En algunas situaciones puede que no te sea posible elegir esta opción.)

Comenzar una batalla
Tras confirmar las acciones a llevar a cabo y seleccionar Inicio batalla, ésta comienza con el personaje que tenga la mayor velocidad. El siguiente turno comienza cuando todos los personajes han participado, regresando a la selección de acciones.
* En algunas situaciones, el orden de las acciones puede no estar determinado por la velocidad.

Fin de la batalla (pantalla de resultados)
Ganarás la batalla al derrotar a todos los enemigos, momento en el que aparecerá la pantalla de resultados. Comprueba los puntos de experiencia que has conseguido y pulsa el **Botón A** o toca la pantalla inferior para ver los objetos que has adquirido.

Cambio de estado
El estado puede cambiar debido a un ataque o cuando se desvanecen las marcas de las estrellas tras un periodo establecido o cuando termina una batalla.

Veneno Baja un poco el PD en cada turno.	**Dormido** Incapacitado durante un periodo de tiempo.	**Paralizado** La acción puede ser cancelada.
Desequilibrado No podrá actuar hasta el siguiente turno.	**Cubo** La precisión de ataque y de evasión se verá disminuida.	**Silencio** No podrá utilizar las marcas de las estrellas durante un periodo de tiempo.
Confusión Ataca indiscriminadamente tanto a enemigos como aliados.	**Melancolía** No se podrán realizar ataques cooperativos.	**Ira** Aumenta el poder de ataque de las armas.
Despertar Aumenta el poder de ataque mágico.	**Impulso de defensa directa** Aumenta la fuerza defensiva ante ataques con armas.	**Impulso de defensa mágica** Aumenta la fuerza defensiva ante ataques mágicos.
Impulso de ataque Aumenta el poder de ataque del personaje.	**Impulso mágico** Aumenta el poder de ataque mágico del personaje.	**Incapacitado** Los PD (puntos de daño) son anulados y no es posible realizar ninguna acción.

Menú de órdenes individuales
Puedes dar órdenes de acción individualmente a los personajes seleccionando el icono .
Decide las acciones para todos los miembros del grupo entre una de las cinco siguientes y después selecciona Inicio batalla.

Ataque normal
Atacar utilizando un arma. En ocasiones no podrás seleccionar enemigos de la fila trasera dependiendo del arma que esté utilizando el personaje.

Marca de las estrellas
Utiliza una marca de las estrellas gastando PM (poderes mágicos). Elige una marca de las estrellas y un objetivo. El número en los nombres de las marcas de las estrellas indica cuánto PM se gastará al utilizar la marca seleccionada.

Ataque cooperativo
Sólo puede seleccionarse cuando ciertos personajes están en el mismo grupo. Los ataques cooperativos son más poderosos que los ataques normales, pero un personaje que participa en uno de estos ataques no puede seguir otra orden.

Defensa
Aumenta la capacidad de defensa contra ataques enemigos.

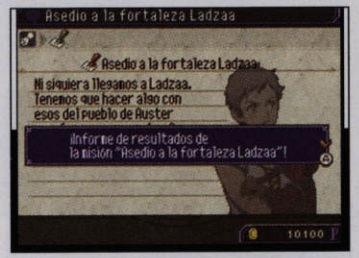
Objetos
Utiliza los objetos que tengas. Elige un objeto y el objetivo sobre el que usarlo.

Atributos de Armas
Los enemigos y las armas de los personajes principales tienen uno de los cuatro atributos (cortar, perforar, golpear o ninguno). También tienen atributos contra los que son débiles o resistentes. Atacar a un enemigo con un atributo contra el que es débil da como resultado un ataque más potente, mientras que atacarlos con un atributo contra el que son resistentes hará que el ataque sea menos potente. Los atributos se muestran cuando se eligen los enemigos para un ataque normal o un ataque de marca de las estrellas, así que asegúrate de utilizar esta información a tu favor.

A la tienda de Moana llegan misiones de todo el mundo. Cuando informas a Moana de una misión completada, consigues potch y objetos, así que intenta completar todas las misiones que puedas.

Aceptar misiones
Puedes aceptar todo tipo de misiones a través de Moana, a medida que progresa la partida.
Las misiones se dividen en misiones de líder y misiones de grupo. En las misiones de líder, irás en una misión con un grupo que incluye al personaje principal. En las misiones de grupo, irás en una misión con un grupo formado por personajes aliados distintos del personaje principal.
* Un personaje asignado a una misión de grupo no puede unirse a otro grupo hasta que haya terminado el periodo designado. (Si el personaje principal está en el cuartel, el personaje regresará temporalmente.)

Misión completada / fallida
Informa a Moana sobre la misión completada para recoger tu recompensa. Puedes incluso conseguir más aliados al completar una misión.
Una misión se considerará fallida si no puedes completarla por haber elegido mal a los personajes, porque se haya acabado el tiempo o por algún otro problema. Cuando fallas una misión, la recompensa por completarla disminuye.



Menú de la agencia de misiones
Puedes hacer varias cosas en la agencia de misiones, además de aceptar misiones e informar de su conclusión.

Aceptar	Aceptar una misión.
Informar	Informar de los resultados de una misión aceptada.
Comprobar	Comprobar las misiones que has aceptado.
Registro	Ver las misiones que has completado.
Corredor	Ve al corredor para comunicarte con otros mundos (ver páginas 72 y 76).

* El icono estará disponible cuando hayas hablado al menos una vez con Wahie en el corredor.

Iconos de misiones
La lista de misiones que aparece al aceptar o informar acerca de misiones mostrará, al lado del nombre de la misión, los iconos que representan el tipo o el estado de la misma.

Misiones sin confirmar
Misiones incompletas
Misiones completadas
Misión líder
Misión grupo
Misión con comunicación (enviado)
Misión con comunicación (recibido)

¿Qué es la comunicación?
Desde este menú, puedes intercambiar personajes con otros jugadores a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo o la comunicación inalámbrica DS. Puedes enviar un personaje aliado a otro jugador, que lo puede utilizar para varios propósitos como por ejemplo completar una misión determinada.
Del mismo modo, puedes contratar a un personaje de otro jugador para que venga a ayudarte a completar tus propias misiones.

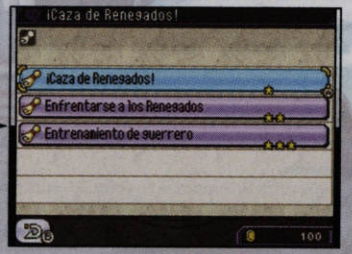
- Cada misión tiene un tiempo límite. Debes completar la misión antes de que se acabe el tiempo.

- Si despides a un personaje antes de que haya completado su misión, la misión se considerará fallida.

- Durante una comunicación a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo, sin embargo, el jugador que contrató al personaje puede continuar la misión aunque el jugador que lo envió lo haya recuperado antes de tiempo. Aunque el personaje será despedido, si se alcanza el límite de tiempo.

Proceso de envío

Enviar un personaje
1. Para enviar un personaje, primero elige el modo de envío (Conexión Wi-Fi de Nintendo o comunicación inalámbrica DS)
2. Selecciona un objetivo (misión) y un personaje.
3. Usa la Conexión Wi-Fi de Nintendo o la comunicación inalámbrica DS para que regrese el personaje.



Contratar a un personaje
1. Contrata a un personaje de otro jugador.
2. Añade el personaje a tu grupo y utilízalo como quieras. También puedes aceptar una misión para que el personaje te ayude a completarla.
3. Usa la Conexión Wi-Fi de Nintendo o la comunicación inalámbrica DS para despedir al personaje.

Atención: hay que usar el mismo método para contratar a un personaje que para despedirlo. Un personaje contratado a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo debe ser despedido usando la Conexión Wi-Fi de Nintendo, mientras que un personaje contratado a través de la comunicación inalámbrica DS tendrá que ser despedido, también, a través de la comunicación inalámbrica DS.

Aquí tienes toda la información necesaria sobre el juego multitarjeta.

Equipo necesario
Consolas Nintendo DS .....1 por jugador
Tarjetas DS de **Suikoden Tierkreis** .....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 **Suikoden Tierkreis** con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de la página 76.

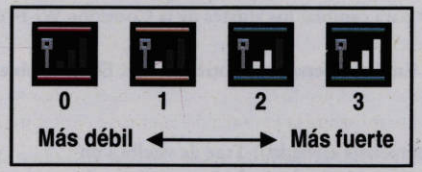
Consejos para la conexión
Para mantener una comunicación inalámbrica óptima entre las consolas, ten en cuenta las siguientes recomendaciones.

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.

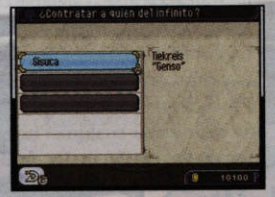
Comenzar una comunicación

Seleccionar para usar la Conexión Wi-Fi de Nintendo o para usar la comunicación inalámbrica DS. Luego selecciona una de las cuatro opciones de menú que se muestran a continuación.
También puedes elegir para cambiar los ajustes de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

(Enviar un personaje): Envía un personaje a otro mundo. Elige un objetivo (misión) y el personaje que quieres enviar.

(Hacer que vuelva un personaje enviado): Trae de vuelta a un personaje que has enviado. Después de elegir el mismo sistema de comunicación que usaste para enviar al personaje, selecciona y luego al personaje. Si seleccionas un personaje con la Conexión Wi-Fi de Nintendo, aparecerá el estado de ese personaje. Elige "Ha vuelto" para que el personaje regrese a casa.

(Contratar a un personaje): Selecciona para contratar a un personaje de otro mundo. Elige de la lista de personajes disponibles al que deseas añadir. Después de contratar al personaje, puedes colocarlo en tu grupo y trabajar en equipo para completar las misiones.



(Despedir a un personaje contratado): Envía al personaje contratado de vuelta al mundo del que vino. Selecciona al personaje que deseas despedir de la lista.

Esta sección explica cómo jugar utilizando la comunicación inalámbrica de Nintendo DS.

Requisitos
2 Nintendo DS / Nintendo DS Lite
2 tarjetas DS de Suikoden Tierkreis

Pasos a seguir

1 | Comprueba la batería de ambas consolas antes de insertar las tarjetas DS de Nintendo.

2 | Enciende ambas consolas. Aparecerá la pantalla del menú de Nintendo DS.

3 | Toca Suikoden Tierkreis.

4 | Consulta la página 73 para completar el proceso.

Gracias a la Conexión Wi-Fi de Nintendo, los jugadores de **Suikoden Tierkreis** 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 punto de acceso inalámbrico (un enrutador o router inalámbrico, por ejemplo) y acceso a internet de banda ancha.
- Si solo tienes acceso a internet por cable 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.
- El acuerdo de licencia de uso que regula el juego a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo está disponible en el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo y en el sitio web support.nintendo.com.

Para más información sobre la CWF de Nintendo, la configuración de las consolas Nintendo DS o la lista actualizada de Zonas Wi-Fi que permiten acceder a internet, visita la página **support.nintendo.com**.

Konami Digital Entertainment Co.,Ltd.

Producer: Masayuki Saruta
Director: Osamu Komuta

Konami Digital Entertainment GmbH

President Konami Digital Entertainment GmbH
Kunio Neo

Head of European Product Management
Hans-Joachim Amann

Assistant Product Management
Su-Yina Farmer

Special Thanks
Christopher Heck
Richard Jones
Martine Saunders
Andreas Voigt
Ella Siebert
Nicolas Dyan
Mónica Corbella
Martin Schneider
Wolfgang Ebert
Yuya Yano
Masumi Horiwaki
Hiroki Muraoka
Aki Saito
Ayako Tateyama
Borja de Altolaguirre
Claudia Crippa (HALIFAX)

Manual & Packaging Design
an.x

Manual Translation
Multimedia-Software-Marketing GmbH

Copyright © 2002-2005 Xiph.org Foundation

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE FOUNDATION OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Audio coding: Polycom® Siren 14™ (ITU-T Rec. G.722.1 Annex C)

Konami Digital Entertainment GmbH ("Konami") warrant to the original purchaser of this product that the media on which the computer software is stored will be free from defects in materials and workmanship for a period of 180 days from purchase. If the media on which the software is stored is defective, either return it to the place of purchase or Konami will replace it (if it is returned within 180 days of purchase). In such cases return your product by post to the address below together with a receipt or other proof of purchase, a statement describing the defect(s) and include your name address and telephone number. This warranty does not apply to normal wear and tear or defects or damage caused by misuse, improper or rough handling. This warranty is in addition to and does not affect your statutory rights.

Address for Warranty:
Konami Digital Entertainment GmbH
389 Chiswick High Road
London
W4 4AL

Konami Digital Entertainment GmbH (Konami) garantiza al propietario de este producto que el soporte enel que se almacena el software informático estará libre de defectos materiales o de fabricación durantelos 180 días siguientes a la fecha de compra. Si el soporte en el que se almacena el software estádefectuoso, puede devolverlo al lugar de compra. Si no, Konami lo cambiará (siempre que se devuelvadurante los 180 días siguientes a la fecha de compra). En ese caso, devuelva el producto por correo a ladirección abajo indicada junto con el recibo u otra prueba de compra y una declaración que describa eldefecto. Incluya también su nombre, su dirección y su número de teléfono. Esta garantía no se aplica encaso de desgaste normal o de defectos o daños causados por el mal uso o por una manipulación pocoadecuada o brusca. La garantía amplía los derechos recogidos en la ley sin limitarlos.

Dirección para la garantía:
Konami Digital Entertainment GmbH
Paseo de la Castellana 91 - 5ºB
28046 Madrid
ESPAÑA

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:

BAD LANGUAGE
LANGAGE CHOQUANT

DISCRIMINATION
DISCRIMINATION

DRUGS
DROGUE

GAMBLING
JEUX D'ARGENT

FEAR
EPOUVANTE

SEXUAL CONTENT
CONTENU SEXUEL

VIOLENCE
VIOLENCE

The PEGI Online logo indicates that a game allows the player to have access to online game play. For further information about online game play please visit: http://www.pegionline.eu

Le logo PEGI Online indique qu'un jeu permet de jouer en ligne. Pour de plus amples informations sur le jeu en ligne, veuillez consulter le site : http://www.pegionline.eu

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info