

# The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D

1 Informações Importantes

## Preparativos

2 Utilizar o Botão Deslizante Pro

## Introdução

3 Sobre o Jogo

4 Como Começar

5 Guardar e Apagar Dados

## Como Jogar

6 Como Avançar no Jogo

7 Comandos Básicos

8 Comandos de Ataque e Defesa

## Visualização do Ecrã

9 Ecrã de Jogo

10 Ecrã do Mapa

**11** Bombers' Notebook

Assistência Técnica

**12** Informações de Contacto

Leia este manual com atenção antes de utilizar a aplicação. Se a aplicação se destinar a ser utilizada por crianças pequenas, o manual deverá ser-lhes lido e explicado por um adulto.

Leia também o manual de instruções da sua Consola Nintendo 3DS, pois este contém informações importantes que o ajudarão a usufruir desta aplicação.

- ◆ Salvo indicado em contrário, todas as referências a "Nintendo 3DS" neste manual referem-se às Consolas Nintendo 3DS™ e Nintendo 3DS™ XL.

### Informações sobre Saúde e Segurança

#### IMPORTANTE

Pode consultar informações importantes sobre a sua saúde e segurança, acedendo à aplicação Informações sobre Saúde e Segurança a partir do Menu HOME.

Para aceder a esta aplicação, toque no símbolo  no Menu HOME. Em seguida, toque em ABRIR e leia atentamente o conteúdo de todas as secções. Quando terminar, prima  HOME para regressar ao Menu HOME.

Antes de utilizar aplicações da Nintendo 3DS, deverá ler na íntegra o manual de instruções da consola, prestando especial atenção às Informações sobre Saúde e Segurança.

Para obter informações sobre as precauções a ter relativamente à comunicação sem fios ou à jogabilidade online, consulte a secção "Informações sobre Saúde e Segurança" no manual de instruções da consola.

### Seleção de Idioma

O idioma da aplicação dependerá daquele que estiver definido na consola. Este título suporta cinco idiomas diferentes: inglês, alemão, francês, espanhol e italiano. Se o idioma da sua Consola Nintendo 3DS já estiver configurado para um destes, será esse mesmo idioma que aparecerá na aplicação. Se a sua Consola Nintendo 3DS estiver configurada para outro idioma, aquele que aparecerá na aplicação será, por predefinição, o inglês. Para obter instruções sobre como alterar o idioma da consola, consulte o manual eletrónico das Definições da Consola.

### Classificação Etária

Para obter informações sobre a classificação etária desta e de outras aplicações, consulte a página web

de referência sobre o sistema de classificação etária da sua região:

PEGI (Europa):  
[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

USK (Alemanha):  
[www.usk.de](http://www.usk.de)

Classification Operations Branch  
(Austrália):  
[www.classification.gov.au](http://www.classification.gov.au)

OFLC (Nova Zelândia):  
[www.censorship.govt.nz](http://www.censorship.govt.nz)

### Advertências

Esta aplicação (incluindo todo e qualquer conteúdo digital ou documentação que descarregue para utilizar com a aplicação em causa) é licenciada pela Nintendo apenas para utilização pessoal e não comercial com a sua Consola Nintendo 3DS. A utilização de quaisquer serviços online desta aplicação está sujeita ao Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS, que inclui o Código de Conduta da Nintendo 3DS.

A reprodução ou utilização não autorizada é proibida.

Esta aplicação dispõe de medidas de proteção técnica para impedir a cópia ou a reprodução de conteúdos.

Nem a sua Consola Nintendo 3DS nem esta aplicação foram

concebidas para utilização com dispositivos ou aplicações não autorizados, existentes ou futuros, que permitam efetuar modificações técnicas da Consola Nintendo 3DS ou das suas aplicações, nem para utilização com qualquer dispositivo não autorizado que possa ser utilizado em conjunção com a sua Consola Nintendo 3DS.

Após a atualização da Nintendo 3DS ou das suas aplicações, quaisquer dispositivos ou aplicações não autorizados, existentes ou futuros, que permitam efetuar modificações técnicas da Consola Nintendo 3DS ou das suas aplicações, ou qualquer dispositivo não autorizado que possa ser utilizado em conjunção com a sua Consola Nintendo 3DS podem fazer com que a sua Consola Nintendo 3DS deixe de funcionar permanentemente e causar a eliminação de conteúdos.

Esta aplicação, o respetivo manual de instruções e quaisquer outros textos que a acompanhem estão protegidos por leis de propriedade intelectual nacionais e internacionais.

© 2000-2015 Nintendo Co., Ltd.

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

CTR-P-AJRP-00

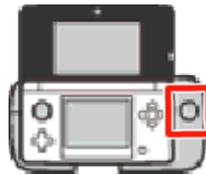


Pode ligar o Botão Deslizante Pro da Nintendo 3DS (vendido em separado) acedendo à pág. 1 do menu Options (opções) (pág. 4) e alterando as definições do Botão Deslizante Pro para USE (utilizar).

Se o Botão Deslizante Pro não for utilizado durante mais de cinco minutos, ficará em modo de espera. Para sair do modo de espera, prima o Botão ZL ou ZR.

- ◆ Para informações detalhadas sobre como configurar e utilizar o Botão Deslizante Pro, consulte o manual de instruções do acessório.

## Calibrar o Botão Deslizante Pro



Botão Deslizante  
Direito

Se o Botão Deslizante Direito não seguir os seus movimentos ou se enviar movimentos para a aplicação enquanto não estiver a utilizá-lo, siga as instruções abaixo para calibrar o acessório.

### ● Calibração

1. Comece por aceder ao menu OPTIONS (opções) e selecione CALIBRATE CIRCLE PAD PRO (calibrar o Botão Deslizante Pro).
  2. Siga as instruções apresentadas no ecrã para calibrar o Botão Deslizante Direito.
- ◆ Pode calibrar o Botão Deslizante da Consola Nintendo 3DS a partir das Definições da Consola. Para mais informações, consulte o manual de instruções da consola.

THE LEGEND OF  
ZELDA™:

MAJORA'S MASK

3D é um jogo de  
ação e aventura  
que tem lugar  
vários meses

depois dos acontecimentos de THE  
LEGEND OF ZELDA™: OCARINA OF  
TIME, no qual o nosso herói, Link,  
parte em busca de uma amiga  
desaparecida. Esta aventura leva-o  
até ao estranho mundo de Termina,  
onde existe a crença de que,  
dentro de três dias, a lua cairá do  
céu, destruindo tudo. E assim tem  
início uma nova aventura!



Escolha um ficheiro com **○** e prima **Ⓐ** para o seleccionar.

### Começar um Novo Jogo

Selecione NEW GAME (novo jogo) e introduza o nome da sua personagem.

### Carregar um Jogo Guardado

Escolha o ficheiro que pretende carregar e selecione START (iniciar) para começar o jogo.

### Options (Opções)

Após ter escolhido o ficheiro a carregar, selecione OPTIONS (opções) para alterar as opções de jogo. Também é possível aceder ao menu Options enquanto estiver a jogar, acedendo ao ecrã GEAR (inventário) (pág. 9).

- ◆ Se ao definir ADJUST VOLUME (alterar o volume) para HIGHER (mais alto), notar alguma distorção no som, reponha a definição para NORMAL.

## Guardar Dados

Coloque-se diante da estátua de uma coruja ou de uma pena e prima **A** para guardar a progressão feita no jogo.



◆ **Tenha em atenção que se regressar ao amanhecer do primeiro dia (pág. 6), o jogo não será guardado automaticamente.**

- Durante o processo de gravação, não reinicie ou desligue a consola, nem retire o cartão de jogo ou o Cartão SD. Tenha cuidado para não deixar entrar sujidade nos terminais. Qualquer uma destas ações poderá resultar numa perda de dados irreversível.
- Não utilize acessórios ou aplicações externas para modificar os seus dados de gravação, o que poderá impossibilitar a progressão ou levar à perda de dados de gravação. Qualquer modificação será irreversível, portanto tenha cuidado.

## Apagar Dados

### ⦿ Selecionar o Ficheiro a Apagar

Escolha um ficheiro no ecrã de seleção de ficheiros (pág. 4) e, em seguida, toque em ERASE (apagar).

### ⦿ Apagar Todos os Dados Guardados

Logo após carregar o jogo, depois do logotipo Nintendo 3DS desaparecer, mas antes de o ecrã inicial ser exibido, mantenha premidos **A** + **B** + **X** + **Y** para apagar todos os dados de gravação deste jogo.

◆ Não é possível recuperar os dados que tenham sido apagados, portanto tenha cuidado.

Na pele de Link, o herói do jogo, deverá progredir na aventura repetindo o mesmo ciclo de três dias, antes que a lua caia do céu.

### Fluxo Temporal

O tempo decorre continuamente durante o jogo, ou seja, o dia termina quando se passarem 24 horas. Para regressar ao amanhecer do primeiro dia, terá de tocar a Song of Time (canção do tempo) na ocarina, durante a aventura.



- ◆ O tempo irá parar quando estiver a conversar com outras personagens ou quando aceder a outros ecrãs, tais como o Bombers' Notebook (manual dos Bombers) ou o Item Screen (ecrã de itens).
- ◆ Ao regressar ao amanhecer do primeiro dia, perderá não só "rupees" (rupias), como alguns itens já reunidos. Os eventos e masmorras que já tenha ultrapassado, regressarão ao estado inicial.

## ☉ Três Dias Depois

Ao fim de três dias, a lua irá cair do céu e o jogador regressará ao amanhecer do primeiro dia. O inventário de itens e máscaras ficará reduzido à quantidade de objetos que tinha quando tocou a Song of Time pela última vez. Perderá todos os itens e máscaras obtidos posteriormente.

## Fim do Jogo

Se a sua energia (pág. 9) se esgotar quando estiver numa masmorra, o jogo será reiniciado a partir da entrada dessa masmorra. Se isso acontecer quando estiver ao ar livre, recomeçará a partir do ponto de acesso do mapa que estiver a ser utilizado.



**Não sabe como avançar no jogo?**

Para obter dicas úteis sobre como progredir na aventura,

dirija-se até à Sheikah Stone (pedra Sheikah) na Clock Tower (torre do relógio).



### ⦿ Andar/Nadar/Saltar

Mova ⦿ na direção pretendida. Se estiver a correr na direção de uma plataforma ou de uma elevação, irá saltar na mesma direção em que estiver a correr.

### ⦿ Ação

Prima Ⓐ para executar várias ações que dependem da situação em que estiver.

### ⦿ Utilizar Item/Colocar Máscara

Prima ⓧ ou Ⓨ para utilizar itens e colocar máscaras. Também é possível aceder ao ecrã tátil e tocar na caixa do item pretendido (pág. 9).

### ⦿ Falar com a Tatl

Prima Ⓡ quando surgir o símbolo da Tatl para falar com ela. As suas dicas serão preciosas no desenrolar desta aventura!



## Mudar o Ângulo de Visão

Altere as definições do ângulo de visão no menu OPTIONS (opções) (pág. 4).

### 🎯 L-Targeting (Apontar com Mira)

Quando o símbolo de alvo surgir sobre um inimigo, personagem ou objeto, mantenha



premido **L** para fixar a mira, o que tornará mais fácil não o perder de vista durante o combate.

### 🎯 Explorar as Redondezas

Toque no símbolo View (ver) ou Pictograph Box (câmara) (pág. 9) para mudar o ângulo de visão para a primeira pessoa. Utilize **○** ou mova a consola para observar o ambiente ao seu redor. Prima **L** para regressar ao ângulo de visão de terceira pessoa.

- ◆ Quando estiver a utilizar o Botão Deslizante Pro (pág. 2), poderá observar o ambiente ao seu redor com o Botão Deslizante Direito.

Ao utilizar esta aplicação, terá de movimentar a Consola Nintendo 3DS.

Certifique-se de que dispõe de espaço suficiente em seu redor e de que segura a consola firmemente com as duas mãos enquanto joga. O incumprimento destas recomendações poderá provocar lesões ou danos materiais.

### Utilizar a Espada

Empunhe a espada com **B** para executar os seguintes ataques:

Horizontal Cut (corte horizontal)	<b>B</b> / <b>L</b> + <b>C</b> esquerda ou direita + <b>B</b>
Vertical Cut (corte vertical)	<b>C</b> para cima + <b>B</b> / <b>L</b> + <b>B</b>
Thrust (estocada)	<b>L</b> + <b>C</b> para cima + <b>B</b>
Spin Attack (ataque rotativo)	Mantenha premido <b>B</b> e solte-o de seguida/Rode <b>C</b> + <b>B</b>
Jump Attack (salto atacante)	<b>L</b> + <b>A</b>

### Utilizar o Escudo

Prima **R** para levantar o escudo. Para mudar a orientação do escudo, prima **C**.

### Outros Comandos

Roll (cambalhota)	<b>A</b> (enquanto corre)
Side Jump (salto lateral)	<b>L</b> + <b>C</b> esquerda ou direita + <b>A</b>
Back Flip (cambalhota para trás)	<b>L</b> + <b>C</b> para baixo + <b>A</b>





### 1 Energia

O nível de energia diminuirá sempre que for atingido por um inimigo ou sofrer qualquer outro dano.

### 2 Símbolos View (ver) e Pictograph Box (câmara)

### 3 Rupees (quantidade de rupias)

### 4 Gear (inventário)

Toque nesta opção para consultar o seu inventário, que inclui itens relacionados com as missões, bem como itens funcionais como a Adult Wallet (carteira) e a Quiver (aljava).



## 5 Magic Meter (barra de magia)

Esta barra mostra-lhe o poder mágico que lhe resta. Sempre que utilizar determinados itens ou ações, a barra esvaziar-se-á.

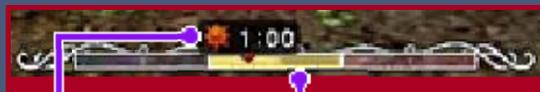
- ◆ A barra de magia só será apresentada após ter chegado a um determinado ponto na aventura.

## 6 Ocarina

Toque neste símbolo para tocar a ocarina ou o instrumento que se adeque à sua forma atual. À medida que vai progredindo no jogo, aumenta também o número de melodias que pode tocar. Toque em 🎵 para ver como tocar as melodias que já aprendeu.

## 7 Relógio

O relógio está dividido em três dias, sendo que o dia atual aparece iluminado. Quando o tempo estiver parado, o relógio não aparecerá no ecrã.



Hora Atual

Dia Atual



Dia



Noite

## 8 Símbolo de Ação

Indica a ação que poderá executar se premir (A). Esta ação mudará consoante a situação em que se encontre.

## 9 Caixas de Itens

Os itens ou máscaras que possui são apresentados aqui. Os itens nas caixas X e Y podem ser utilizados premindo o botão correspondente ou tocando no símbolo do item no ecrã tátil. Só é possível utilizar os itens nas caixas I e II se lhes tocar no ecrã tátil.

## 10 Masks (Máscaras)

Ao tocar neste símbolo será apresentado o ecrã de máscaras, que lhe permite ver quantas já tem. Toque-lhes e arraste-as para as distribuir pelas diferentes caixas de itens.



## 11 Ecrã do Mapa (pág. 10)

## 12 Items (Itens)

Ao tocar neste símbolo será apresentado o ecrã de itens, que lhe permite ver quantos já tem. Toque-lhes e arraste-os para os distribuir pelas diferentes caixas de itens.



## 10 Ecrã do Mapa

### Ar Livre

Ao comprar um mapa, será apresentada a vista detalhada dessa área.



#### 1 Mapa Geral

Prima ⊗ para se aproximar ou afastar.

#### 2 Mapa da Localização Atual

Prima Ⓐ ou toque no ecrã para se aproximar ou afastar.

-  Pontos de gravação
-  Localização e direção atuais
-  Último local de entrada
-  Arcas do tesouro

### Dungeons (masmorras)

A apresentação do mapa da sua localização atual será diferente, consoante se encontre numa masmorra ou ao ar livre.



**1** Dungeon Map/Compass/Boss Key/Small Key (mapa das masmorras/bússola/chave grande/chave pequena)

Sempre que obtiver algum destes objetos, ele será exibido no ecrã.

**2** Stray Fairy Count (fadas perdidas)

Aqui será apresentado o número de fadas perdidas que encontrou na masmorra onde se encontra. Se conseguir encontrá-las todas e levá-las até à Fairy Fountain (fonte das fadas) certa, poderá ter uma boa surpresa!

**3** Dungeon Floors (pisos da masmorra)

Toque ou deslize para mudar de piso.

-  Piso atual
-  Piso do boss

Poderá obter o Bombers' Notebook (manual dos Bombers) quando chegar a um determinado ponto da aventura. Nele, ficarão registadas as investigações de Link, bem como outros eventos em que ele participe. Prima **START** para abrir o manual e consultar as informações que recolheu sobre determinado evento.

## Event Notes Screen (Ecrã de Notas de Eventos)



### 1 Event List (lista de eventos)

Nesta lista poderá encontrar eventos concluídos, eventos atuais, bem como rumores revelados pelos Bombers.

## 2 Relevant Characters (personagens mais importantes)

Estas personagens são apresentadas por ordem cronológica e poderá alternar entre elas com . Quando nenhuma destas personagens estiver ligada ao evento atual, será apresentado o símbolo .

## 3 Event Details (informações do evento)

Aqui poderá obter informações detalhadas sobre o evento selecionado.

## 4 Event Location (localização do evento)

Toque aqui para ver o mapa da localização do evento atual.

## 5 Schedule (horário)

Toque neste símbolo para ver o ecrã de horário.

## Schedule Screen (Ecrã de Horário)

Aqui pode consultar os horários das personagens que aparecem no ecrã de notas de eventos. Estes horários serão criados depois de falar com as personagens em questão.



### 1 Characters (personagens)

O símbolo 🧑 será exibido junto a uma personagem quando concluir o evento do qual essa personagem faz parte.

### 2 Event Occurrence Period (duração do evento)

Este é o período em que terá de concluir a missão. Se executar a ação necessária, a barra será apresentada a azul.

### 3 Current Time (hora atual)

### 4 Alarm (alarme)

Toque neste botão para definir o alarme e escolher uma hora. A Tatl irá avisá-lo na hora certa. A hora para a qual definiu o alarme será marcada com o símbolo 🕒.

◆ Só é possível definir um alarme de cada vez.

### 5 Events (eventos)

Toque aqui para voltar ao ecrã de notas de eventos.

Para informações sobre produtos, visite a página web da Nintendo em: [www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

Para assistência técnica e resolução de problemas, consulte o manual de instruções da sua Consola Nintendo 3DS ou visite: [support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)