

1 Gezondheid en veiligheid

Over het spel

2 Besturing

3 Om te beginnen

4 Het spel afsluiten (opslaan)

Speluitleg

5 Schermuitleg

6 Uitrustingscherm

7 Plattegrondschermb

8 Speleinde

9 Opties

Contact opnemen

10 Contactgegevens

Bedankt dat je hebt gekozen voor THE LEGEND OF ZELDA™: OCARINA OF TIME 3D voor Nintendo 3DS™.

Deze software werkt alleen met de Europese/Australische versie van het Nintendo 3DS-systeem.

Lees deze handleiding zorgvuldig door voordat je begint met spelen. Als kinderen deze software gebruiken, dient een ouder of voogd deze handleiding zorgvuldig te lezen en aan hen uit te leggen.


Lees voor het spelen ook de handleiding van je Nintendo 3DS-systeem voor meer informatie en tips om meer plezier met deze software te hebben.

- ◆ Tenzij anders vermeld, heeft elke verwijzing in deze handleiding naar "Nintendo 3DS" betrekking op zowel het Nintendo 3DS-systeem als het Nintendo 3DS XL-systeem.

Gezondheids- en veiligheidsinformatie

BELANGRIJK

Belangrijke informatie over je gezondheid en veiligheid vind je in de applicatie Gezondheids- en veiligheidsinformatie in het HOME-menu.

Raak in het HOME-menu  aan, gevolgd door OPENEN en lees elk onderdeel zorgvuldig door. Druk als je klaar bent op  om terug te keren naar het HOME-menu.

Lees ook de Nintendo 3DS-handleiding, in het bijzonder het hoofdstuk "Gezondheids- en veiligheidsinformatie", zorgvuldig door voordat je Nintendo 3DS-software gebruikt.

In het hoofdstuk "Gezondheids- en veiligheidsinformatie" in de Nintendo 3DS-handleiding vind je tevens voorschriften over draadloze communicatie en online spelen.

Delen van informatie

Upload, verstuur en wissel geen content uit die illegaal of aanstootgevend is, of de rechten van anderen schendt, wanneer je content deelt met andere gebruikers. Voeg geen persoonlijke informatie toe en zorg dat je over de benodigde rechten en toestemming van derden beschikt.

Taalkeuze

De taal in het spel is afhankelijk van de taal die is ingesteld voor het systeem. Het spel ondersteunt vijf verschillende talen: Engels, Duits, Frans, Spaans en Italiaans. Als een van deze talen is ingesteld voor het Nintendo 3DS-systeem, wordt die

automatisch gebruikt in het spel. Als voor het Nintendo 3DS-systeem een andere taal is ingesteld, wordt in het spel Engels als taal gebruikt. Lees de elektronische handleiding van de systeeminstellingen voor meer informatie over het instellen van de taal.

Leeftijdsclassificatie

Informatie over leeftijdsclassificatie voor deze en andere software vind je op de website van het in jouw regio gebruikte classificatiesysteem.

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Duitsland):
www.usk.de

COB (Australië):
www.classification.gov.au

OFLC (Nieuw-Zeeland):
www.censorship.govt.nz

Belangrijke informatie

Wanneer je deze software (inclusief mogelijk daartoe behorende digitale content of documentatie) downloadt of gebruikt, en de bijbehorende kosten hebt betaald, ontvang je een persoonlijke, beperkte, niet-exclusieve, herroepbare licentie om deze software te gebruiken op je Nintendo 3DS-systeem. Het gebruik van deze software is onderhevig aan de gebruikersovereenkomst

voor Nintendo 3DS-diensten en het privacybeleid, waarin ook de Nintendo 3DS-gedragscode inbegrepen is.

Ongeoorloofde reproductie of distributie is niet toegestaan. Je Nintendo 3DS-systeem en deze software zijn niet bedoeld om te worden gebruikt in combinatie met ongeoorloofde apparatuur of niet-gelicenceerde accessoires. Dergelijk gebruik is mogelijk illegaal, maakt de garantie ongeldig en maakt inbreuk op je verplichtingen onder de gebruikersovereenkomst. Het gebruik van dergelijke apparatuur of accessoires kan bovendien leiden tot letsel bij jezelf of anderen en kan je Nintendo 3DS-systeem en de daarmee samenhangende diensten beschadigen en/of minder goed laten functioneren. Nintendo (en door Nintendo gelicenceerde partijen of distributeurs) is niet verantwoordelijk voor enige schade of verlies als gevolg van het gebruik van dergelijke apparatuur of niet-gelicenceerde accessoires.

Deze software, de handleiding en andere teksten bij deze software worden beschermd door nationale en internationale wetgeving voor intellectuele eigendommen. Het bezit van dit document biedt je geen licentie of ander

eigendomsrecht op dergelijk materiaal.

Nintendo respecteert de intellectuele eigendommen van anderen en vraagt leveranciers van Nintendo 3DS-software om hetzelfde te doen. In overeenstemming met de Digital Millennium Copyright Act in de VS, de richtlijn inzake elektronische handel in de EU en andere van toepassing zijnde wetgeving hebben we een beleid ingevoerd waarbij we Nintendo 3DS-software, indien we het nodig achten, verwijderen als deze de intellectuele eigendomsrechten van anderen lijkt te schenden. Als je denkt dat je intellectuele eigendomsrechten worden geschonden, kijk dan op de volgende website om ons volledige beleid te bekijken en je te informeren over de rechten die je hebt: ippolicy.nintendo-europe.com

Consumenten in Australië en Nieuw-Zeeland kunnen kijken op: support.nintendo.com

© 1998-2011 Nintendo Co., Ltd.

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

Powered by  mobiclip

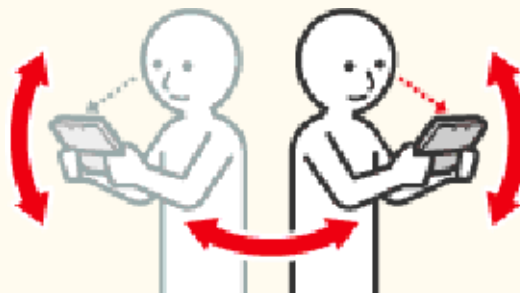
CTR-P-AQEP-EUR

Bewegen (lopen/rennen/ zwemmen/ springen)	<p>○</p> <p>◆ Je maakt automatisch een sprong als je van de rand van een helling of afgrond rent.</p>
Het actiepicto-gram gebruiken	Ⓐ
Het zwaard gebruiken	Ⓑ
Het schild gebruiken	<p>Ⓡ</p> <p>◆ Houd Ⓡ ingedrukt en beweeg ○ om de positie van het schild te veranderen.</p>
Voorwerp gebruiken	ⓧ / Ⓨ / Raak het voorwerpen-scherm aan
L-Targeting (vijanden in het vizier nemen)	<p>Ⓛ</p> <p>◆ Wanneer je een vijand in het vizier neemt, blijft Link deze vijand in het oog houden.</p>

Met iemand op afstand een gesprek voeren	Neem in het vizier en druk op A
Vanuit het perspectief van Link kijken	Raak  aan ◆ Beweeg het systeem of  om rond te kijken.
Miniplattegrond tonen	 ◆ Houd  ingedrukt om de miniplattegrond te verbergen.
Opslaan	

Wanneer je de camera wilt besturen door het systeem te bewegen, **beweeg dan je lichaam zonder de kijkhoek te veranderen.**

Dit bewegen met het systeem komt goed van pas wanneer de situatie vanuit het perspectief van Link wordt weergegeven. Dit gebeurt bijvoorbeeld als je de katapult en de boog gebruikt.



Tijdens het gebruik van deze software beweeg je rond met het Nintendo 3DS-systeem.

Zorg dat je genoeg ruimte om je heen hebt en houd het systeem met beide handen stevig vast. Doe je dit niet, dan kan dat letsel en/of schade aan voorwerpen in je directe omgeving tot gevolg hebben.

Het zwaard gebruiken

Horizontale slag	Ⓑ / Ⓛ + LINKS/ RECHTS ○ + Ⓑ
Verticale slag	Ⓛ + Ⓑ / OMHOOG ○ + Ⓑ
Steken	Ⓛ + OMHOOG ○ + Ⓑ
Draaislag	Houd Ⓑ kort ingedrukt en laat deze vervolgens weer los/draai ○ + Ⓑ (afgezwakte draaislag)
Sprong- aanval	Ⓛ + Ⓐ
Rolaanval	Ⓐ (terwijl je rent)

Druk in het titelscherm op **START** of **A** om het bestandskeuzescherm te openen.



Een nieuw spel beginnen

Kies **NEW GAME** (nieuw spel). Voer een naam in voor je personage en raak **OK** aan om deze te bevestigen. Selecteer vervolgens het desbetreffende bestand om het spel te beginnen.

Een opgeslagen spel laden

Kies het bestand dat je wilt laden en raak vervolgens **START** aan om het spel te beginnen. Als je speelt als de jonge Link, begint het spel vanaf het huis van Link. Als je speelt als de volwassen Link, begint het spel vanaf de Temple of Time. Als je het spel voor het laatst hebt opgeslagen in een kerker, dan zal het spel bij de ingang van die kerker worden hervat.



COPY (kopiëren)

Hiermee kopieer je gegevens naar een ander bestand.



ERASE (verwijderen)

Hiermee verwijder je een bestand.



Alle gegevens verwijderen

Je kunt alle opgeslagen gegevens verwijderen door tijdens het opstarten van de software de knoppen (A) + (B) + (X) + (Y) ingedrukt te houden nadat het Nintendo 3DS-logo is verschenen en voordat het titelscherm wordt weergegeven.

Let op: eenmaal gewiste bestanden kunnen niet worden teruggehaald, dus wees hier voorzichtig mee.

4

Het spel afsluiten (opslaan)

Druk op **START** om het spel op te slaan of af te sluiten. Je kunt het spel op elk gewenst moment afsluiten, behalve tijdens bijzondere spelmomenten.



Wanneer je het spel één keer hebt uitgespeeld...

Speel het spel één keer uit om THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D MASTER QUEST vrij te spelen. Hierin doorloop je hetzelfde avontuur, maar dan met een hogere moeilijkheidsgraad. Zodra je deze versie hebt vrijgespeeld, kun je hem selecteren in het titelscherm.

- Zet het systeem niet uit en verwijder de Game Card/SD-kaart niet terwijl je gegevens opslaat, en zorg dat er geen vuil in de aansluitingen komt. Hierdoor kunnen gegevens verloren gaan.
- Gebruik geen externe accessoires of software om je opgeslagen gegevens te modificeren. Dit kan ertoe leiden dat je niet verder kunt komen in het spel of opgeslagen gegevens verliest. Elke modificatie is blijvend, dus wees voorzichtig.





① Levensmeter

Telkens wanneer je door een vijand wordt geraakt of van grote hoogte valt, daalt het niveau van deze meter.

② Miniplattegrond

▲ toont waar je het gebied bent binnengegaan, en ▲ toont je huidige positie.

③ Camera-pictogram Navi-pictogram

Het Navi-pictogram verschijnt alleen in specifieke situaties. Als je het aanraakt, krijg je advies over je huidige opdracht.

④ Rupees (de valuta van Hyrule)

⑤ Magiemeter


Deze meter geeft aan over hoeveel magische kracht je nog beschikt. Telkens wanneer je een voorwerp gebruikt of een actie uitvoert

waarvoor magie nodig is, daalt het niveau. De meter wordt pas weergegeven wanneer je magische krachten hebt verkregen.

⑥ Actiepictogram

De knop geeft aan welke handeling in die situatie kan worden uitgevoerd.



⑦ Ocarinascherf

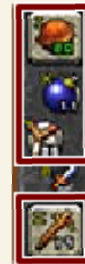
Op dit scherm kun je de ocarina bespelen. Naarmate je avontuur vordert, leer je nieuwe melodieën. Raak  aan om de melodieën die je op dit moment kunt spelen te bekijken.



⑧ Uitrustingscherf (p. 6)

⑨ Plattegrondscherf (p. 7)

⑩ Voorwerpenscherf

Voordat je voorwerpen kunt gebruiken, moet je deze aan een knop toewijzen. Kies een voorwerp en raak vervolgens het vakje van de knop aan waaraan je het voorwerp wilt toewijzen. Wijs veelgebruikte voorwerpen toe aan  en , zodat je deze eenvoudig kunt gebruiken.



◆ Voorwerpen die zijn toegewezen aan  en  kunnen alleen met aanraakbesturing gebruikt worden.

⑪ Voorwerpknoppen



Bekijk de uitrusting en voorwerpen die je hebt verzameld. Selecteer in dit scherm een voorwerp dat je wilt gebruiken door het aan te raken.



① Stukjes hart

Verzamel vier van deze stukjes om je levensmeter (p. 5) met één hart te laten toenemen.

② Voorwerpen die je nu gebruikt

Bekijk plattegronden van gebieden en kerkers.

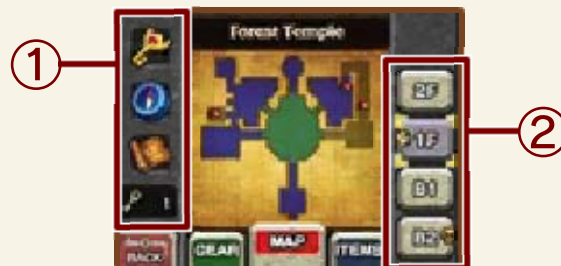
Gebieden

Gebieden die je nog niet hebt bezocht, gaan schuil onder een wolkendek en zijn onzichtbaar.



Kerkers

De hoeveelheid informatie die wordt weergegeven neemt toe naarmate je avontuur vordert.




① Sleutel van eindbaas/kompas/
plattegrond/kleine sleutel

Deze voorwerpen worden weergegeven wanneer je ze hebt verkregen.

② Kerkerverdiepingen

 Huidige verdieping

 Verdieping van de eindbaas

Het spel is afgelopen als de levensmeter is leeggelopen of als je verdrinkt. Als je er vervolgens voor kiest om verder te gaan, wordt het spel hervat bij de ingang van het gebied of aan het begin van de kerker waar je het laatst bevond.

Weet je niet hoe je verder moet?

Misschien ben je op een vijand gestuit die je niet kunt verslaan.



Wellicht weet je niet hoe je verder moet. Geen zorgen. Je kunt altijd de mysterieuze Sheikahstenen raadplegen, die je bij het huis van Link en de Temple of Time aantreft. Zij zullen je zeker op weg helpen.

Om de spelopties aan te passen, druk je tijdens het spelen op **START**, waarna je **OPTIONS** (opties) selecteert in het opslagscherm.

L-Targeting

Hiermee kun je het type L-Targeting (L-richten) instellen. Selecteer **HOLD** (vasthouden) om het vizier in te stellen bij het indrukken van **L**. Selecteer **SWITCH** (wisselen) als je het vizier ook na het loslaten van **L** ingesteld wilt houden.

Camera control

Hiermee kun je de neerwaartse en opwaartse camerabeweging omkeren in het spel.

Motion control

Hiermee kun je bepalen of je door middel van het bewegen van het systeem de camera bestuurt.

Meer informatie over onze producten is te vinden op de Nintendo-website:
www.nintendo.com

Voor hulp bij het oplossen van problemen lees je de handleiding van je Nintendo 3DS-systeem, of ga je naar:
support.nintendo.com