

1 Saúde e Segurança

Informações básicas

2 Controlos

3 Como Começar

4 Sair do Jogo (Gravar)

Como Jogar

5 Ecrã de Jogo

6 Submenu de Equipamentos

7 Submenu com Mapa

8 Fim do Jogo

9 Options (Opções)

Assistência Técnica

10 Como nos Contactar

Obrigado por ter escolhido THE LEGEND OF ZELDA™: OCARINA OF TIME 3D para a Nintendo 3DS™.

Esta aplicação funciona apenas com as versões europeia e australiana da Consola Nintendo 3DS.

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


- ◆ 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 na íntegra 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 precauções relativas à comunicação sem fios ou à jogabilidade online, consulte as Informações sobre Saúde e Segurança no manual de instruções da consola.

Precauções relativas à Partilha de Informações

Ao partilhar conteúdos com outros utilizadores, não carregue, troque nem envie conteúdos ilegais, ofensivos ou que possam infringir os direitos de terceiros. Evite a utilização de informações pessoais e certifique-se de que obtém todos os direitos e autorizações necessários da parte de terceiros.

Seleção de Idioma

O idioma do jogo 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 no jogo. Se a sua Consola Nintendo 3DS estiver configurada para outro idioma, aquele que aparecerá no jogo 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

USK (Alemanha):
www.usk.de

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

OFLC (Nova Zelândia):
www.censorship.govt.nz

Advertências

Ao descarregar ou utilizar esta aplicação (incluindo todo e qualquer conteúdo digital ou documentação que descarregue para utilizar com a aplicação em causa) e depois de efetuados os pagamentos aplicáveis, o utilizador possuirá uma licença pessoal, não

exclusiva e revogável para utilizar esta aplicação na Consola Nintendo 3DS. A utilização desta aplicação está sujeita ao Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS, que inclui o Código de Conduta dos Serviços de Rede da Nintendo 3DS.

A reprodução ou distribuição não autorizadas são proibidas. Nem a sua Consola Nintendo 3DS nem esta aplicação foram concebidas para utilização com dispositivos ou acessórios não autorizados. Tal utilização poderá ser ilegal e inválida qualquer uma das garantias, representando uma violação dos seus deveres ao abrigo do Contrato de Utilização. Além disso, tal utilização poderá resultar em lesões a si próprio ou a terceiros, bem como causar danos e/ou problemas de funcionamento na sua Consola Nintendo 3DS e serviços relacionados com a mesma. A Nintendo (assim como os seus titulares de licença e distribuidores) não se responsabiliza por quaisquer danos ou perdas procedentes da utilização de dispositivos ou acessórios não autorizados.

Esta aplicação, o respetivo manual de instruções e quaisquer outros textos que a acompanhem estão protegidos pelas leis de

propriedade intelectual nacionais e internacionais. A titularidade deste documento não lhe confere qualquer licença ou direitos de propriedade sobre o mesmo ou outros textos.

A Nintendo respeita a propriedade intelectual de outros e pedimos aos fornecedores de conteúdos para a Nintendo 3DS que façam o mesmo. De acordo com o "Digital Millennium Copyright Act" dos Estados Unidos da América, a Diretiva sobre Comércio Eletrónico da União Europeia, e outras leis aplicáveis, a Nintendo adotou a política de eliminar, em determinadas circunstâncias e a seu próprio critério, quaisquer aplicações da Nintendo 3DS que aparentemente infringir os direitos de propriedade intelectual de terceiros. Se acredita que os seus direitos de propriedade intelectual estão a ser violados, poderá obter mais informações sobre a nossa política e conhecer os seus direitos em: ippolicy.nintendo-europe.com

Os utilizadores residentes na Austrália e na Nova Zelândia devem consultar: 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**

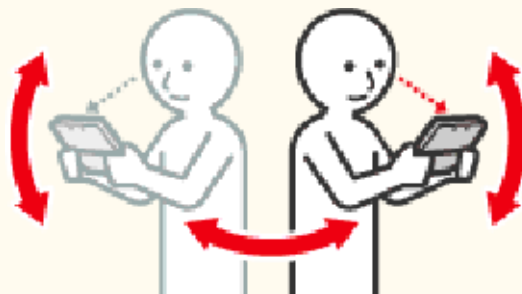
CTR-P-AQEP-EUR

Movimentar (Andar/Correr/ Nadar/Saltar)	○ ◆ Saltará de forma automática se se aproximar demasiado da extremidade de uma abertura ou precipício.
Utilizar o Símbolo de Ação	Ⓐ
Utilizar Espada	Ⓑ
Utilizar Escudo	Ⓜ ◆ Mantenha pressionado Ⓜ e mova ○ para mudar a orientação do escudo.
Utilizar Item	ⓧ / Ⓨ / Toque no Submenu de Itens
Apontar (Aponte a inimigos)	Ⓛ ◆ Link manterá um inimigo em ponto de mira enquanto aponta.

Interagir com alguém que esteja longe	Aponte e prima 
Vista da Perspetiva de Link	Toque em  ◆ Mova a consola ou  para olhar em seu redor.
Visualizar o Minimapa	 ◆ Prima e mantenha pressionado  para esconder o mapa.
Gravar	

Quando utilizar a consola para mudar o ponto de vista, **move o corpo enquanto mantém a consola no mesmo ângulo de visão.**

Mover a consola deste modo pode ser útil quando são utilizados itens como a fiska ou o arco, pois mostra a cena do ponto de vista de Link.



Ao utilizar esta aplicação terá de movimentar a sua Consola Nintendo 3DS enquanto joga.

Certifique-se de que dispõe de espaço suficiente em seu redor e de que segura a consola firmemente com as duas mãos enquanto joga. Se não tiver cuidado ao utilizar a consola, poderá provocar lesões ou danos materiais.

Utilizar a Espada

Golpe Horizontal	$\text{B} / \text{L} + \text{ESQUERDA/ DIREITA} \text{C} + \text{B}$
Golpe Vertical	$\text{L} + \text{B} / \text{CIMA} \text{C} + \text{B}$
Estocada	$\text{L} + \text{CIMA} \text{C} + \text{B}$
Ataque Rotativo	Mantenha pressionado B e depois largue-o / Rodar $\text{C} + \text{B}$ (ataque rotativo com menos potência)
Salto Atacante	$\text{L} + \text{A}$
Ataque Deslizante	A (enquanto corre)

Prima **START** ou **(A)** no Ecrã de Título para ver o Ecrã de Seleção de Ficheiros.



Começar um Novo Jogo

Selecione **NEW GAME** (Novo Jogo). Introduza um nome para a sua personagem e toque em **OK** para confirmar. De seguida, toque no ficheiro correspondente para começar o jogo.

Carregar um Jogo Gravado

Selecione um ficheiro para carregar e toque em **START** (Iniciar) para iniciar o jogo. Se estiver a jogar como **Child Link** (Criança Link), o jogo começará na **Link's House** (Casa de Link). Se estiver a jogar como **Adult Link** (Link Adulto), o jogo começará no **Temple of Time**. Se o último ponto de gravação tiver sido feito numa **masmorra**, o jogo começará na entrada para essa mesma **masmorra**.

Copy (Copiar)

Permite copiar dados de um ficheiro para outro ficheiro.

Erase (Apagar)

Permite apagar um ficheiro.



Apagar todos os Dados Gravados

Para apagar todos os dados gravados, inicie a aplicação e pressione contínua e simultaneamente (A) + (B) + (X) + (Y) depois do logotipo da Nintendo 3DS desaparecer, mas antes do Ecrã de Título surgir.

Uma vez apagados, os dados não podem ser restaurados, por isso tenha cuidado.

4

Sair do Jogo (Gravar)

Prima **START** para gravar o jogo ou sair. Pode gravar o jogo a qualquer altura, exceto no decurso de acontecimentos específicos.



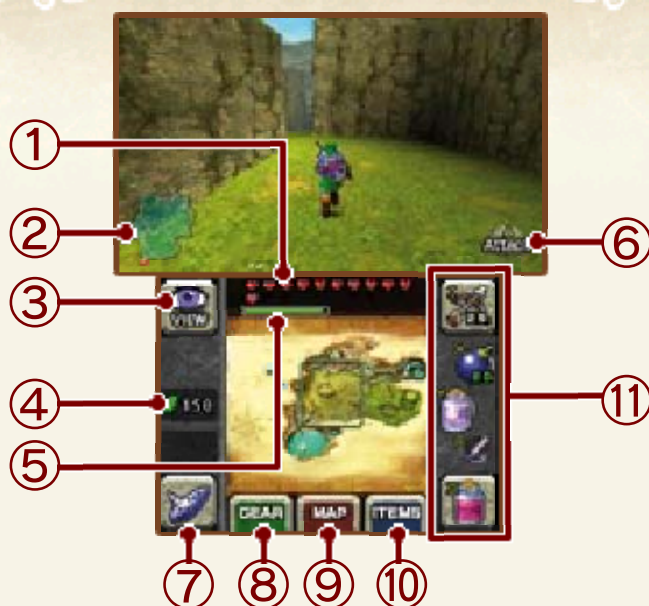
Após Terminar o Jogo pela Primeira Vez...

Termine o jogo pela primeira vez para desbloquear THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D MASTER QUEST, que lhe permitirá jogar a mesma história, mas com um grau de dificuldade mais elevado. Uma vez desbloqueada, poderá seleccionar esta versão no Ecrã de Título.

- Não desligue a consola nem a reinicie, nem retire o cartão de jogo ou o Cartão SD enquanto estiver a gravar. 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 dados de gravação porque poderão impossibilitar a progressão ou provocar a perda de dados de gravação. Qualquer modificação é definitiva, por isso tenha cuidado.



5 Ecrã de Jogo



① Barra de Energia

Esta diminui quando o jogador é atingido por um inimigo ou cai de uma altura elevada.

② Minimapa

▲ mostra o ponto onde entrou na área e ▲ mostra a sua localização atual.

③ Símbolo da Câmara Símbolo Navi

O símbolo Navi aparecerá em determinadas situações. Toque no símbolo para receber dicas sobre a sua aventura.

④ Rupias (a moeda de Hyrule)

⑤ Barra de Magia


Esta mostra a quantidade de poder de magia que ainda tem. O nível baixa sempre que utiliza um item ou ação que requer magia. A barra é apresentada apenas após ter

adquirido a habilidade para poder usar magia.

⑥ Símbolo de Ação

Este botão mostra que ação pode ser efetuada em determinada situação.



⑦ Submenu Ocarina

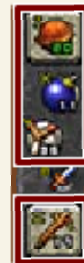
Pode utilizar este menu para tocar a ocarina. Irá aprender mais melodias à medida que progride na aventura. Toque em  e veja as melodias disponíveis para tocar.



⑧ Submenu de Equipamentos (pág. 6)

⑨ Submenu com Mapa (pág. 7)

⑩ Submenu de Itens

Distribua os itens pelos espaços correspondentes para os poder utilizar. Toque no item que deseja transportar e escolha o espaço no qual o quer colocar. Relacione os itens mais utilizados com  e , para facilitar o seu uso.



◆ Os itens definidos em  e  só podem ser utilizados com controlos táteis.

⑪ Espaços para Itens



Veja equipamentos e itens que tenha adquirido. Para se equipar com um item, toque no mesmo neste menu.



① Pedacos de Coração

Consiga quatro destes para aumentar em uma unidade o seu indicador de energia (pág. 5).

② Itens equipados atualmente

Veja os mapas da área de jogo e das masmorras.

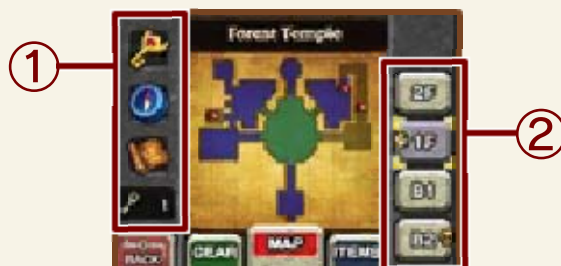
▲ Áreas

Áreas que ainda não tenha visitado ficam escondidas sob nuvens e não podem ser vistas.



▲ Masmorras


A quantidade de informação apresentada aumentará à medida que progride na aventura.




① Chave do Boss/Bússola/Mapa da Masmorra/Chave Pequena

Cada um destes itens será apresentado quando adquirido.

② Pisos da Masmorra

 Piso em que se encontra

 Piso do Boss

Se a sua energia se esgotar ou se se afogar, o jogo terminará. Se decidir retomá-lo, o jogo recomeçará a partir da entrada da área ou masmorra na qual se encontrava.

Não Sabe Como Prosseguir?

Talvez tenha encontrado um inimigo que não consegue derrotar. Talvez não saiba como prosseguir. Não se preocupe. Pode consultar as misteriosas pedras Sheikah no exterior da Link's House e no Temple of Time. Estas ajudá-lo-ão no seu caminho.



Para configurar as opções de jogo prima **START** durante o jogo e de seguida seleccione **OPTIONS** (Opções) no Ecrã de Jogo Gravado.

Apontar

Permite definir o modo como quer apontar. Seleccione **HOLD** (Segurar), para apontar enquanto mantém premido **L**. Seleccione **SWITCH** (Alterar), para apontar mesmo após largar **L**.

Controlo da Câmara

Permite inverter a direção do movimento cima/baixo da câmara no jogo.

Controlo de Movimentos

Permite seleccionar se o ângulo da câmara é alterado ao mover a consola.

Para informações sobre produtos,
visite a página web da Nintendo em:
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