

1 Gesundheit & Sicherheit

## Grundlegende Informationen

2 Steuerung

3 Spielstart

4 Das Spiel beenden (Speichern)

## So wird gespielt

5 Spiel-Bildschirm

6 Ausrüstungs-Menü

7 Karten-Bildschirm

8 Game Over

9 Optionen

## Support

10 Kontaktinformationen

Wir freuen uns, dass du dich für THE LEGEND OF ZELDA™: OCARINA OF TIME 3D für Nintendo 3DS™ entschieden hast.

Diese Software funktioniert ausschließlich mit einem europäischen oder australischen Nintendo 3DS-System.

Bitte lies vor der Verwendung dieser Software diese Bedienungsanleitung und folge ihren Anweisungen. Sollte diese Software von Kindern genutzt werden, muss ihnen diese Bedienungsanleitung von einem Erwachsenen vorgelesen und erklärt werden.

Bitte lies vor Gebrauch der Software die Bedienungsanleitung des Nintendo 3DS-Systems. Darin sind wichtige Informationen enthalten, die ein positives Erleben dieser Software gewährleisten.

- ◆ Soweit nicht anders angegeben, bezieht sich die Bezeichnung „Nintendo 3DS“ sowohl auf das Nintendo 3DS- sowie auf das Nintendo 3DS XL-System.

## Gesundheits- und Sicherheitsinformationen

### WICHTIG

Wichtige Informationen für deine Gesundheit und Sicherheit findest du

in den Gesundheits- und Sicherheitsinformationen, die du über das HOME-Menü aufrufen kannst.

Berühre dafür  und danach STARTEN und lies dir jeden Abschnitt sorgfältig durch. Drücke danach  HOME, um zum HOME-Menü zurückzukehren.

Bitte lies außerdem gründlich die Bedienungsanleitung, besonders den Abschnitt „Gesundheits- und Sicherheitsinformationen“, bevor du Nintendo 3DS-Software verwendest.

Weitere Hinweise zur drahtlosen Verbindung und Onlinepartien findest du in der Bedienungsanleitung im Abschnitt „Gesundheits- und Sicherheitsinformationen“.

### Hinweis zum Austausch von Inhalten

Wenn Inhalte an andere Nutzer übermittelt werden, beachte bitte, dass Inhalte, die illegal oder anstößig sind oder die Rechte anderer verletzen könnten, nicht hochgeladen, getauscht oder versendet werden dürfen. Verwende keine persönlichen Informationen und stelle sicher, dass du alle notwendigen Rechte und Genehmigungen von Dritten eingeholt hast.

### Sprachauswahl

Grundsätzlich wird für diese Software

die Spracheinstellung des Nintendo 3DS-Systems übernommen. Die Software verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wurde für dein Nintendo 3DS-System bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch in der Software verwendet. Wurde eine Sprache ausgewählt, die nicht oben angeführt ist, wird in der Software englischer Bildschirmtext angezeigt. Bitte sieh im Kapitel „Systemeinstellungen“ der elektronischen Bedienungsanleitung nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung des Systems benötigst.

## Alterseinstufungen

Um weitere Informationen zu den Alterseinstufungen für diese sowie andere Software zu erhalten, besuche bitte die Website der für deine Region zuständigen Stelle für Alterseinstufungen.

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

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

COB (Australien):  
[www.classification.gov.au](http://www.classification.gov.au)

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

## Wichtige Hinweise

Wenn du diese Software herunterlädst oder sie verwendest (jeglicher herunterladbarer zusätzlicher Inhalt oder jegliche Dokumentation, die du herunterlädst oder mit dieser Software verwendest, eingeschlossen) und die eventuell anfallenden Kosten trägst, erhältst du eine persönliche, nicht ausschließliche sowie widerrufliche Lizenz zur Verwendung dieser Software mit deinem Nintendo 3DS-System. Die Verwendung dieser Software unterliegt dem Vertrag zur Nutzung der Nintendo 3DS-Services und der Datenschutzrichtlinie, die die Nintendo 3DS-Verhaltensregeln beinhalten.

Unerlaubte Reproduktion oder Distribution sind verboten. Dein Nintendo 3DS-System und diese Software sind nicht für den Gebrauch mit nicht von Nintendo lizenziertem Zubehör und/oder nicht autorisierter Software vorgesehen. Der Gebrauch derartigen Zubehörs und/oder derartiger Software ist eventuell illegal, lässt jegliche Gewährleistungsansprüche erlöschen und stellt einen Verstoß gegen den Nutzungsvertrag dar. Die Verwendung solchen Zubehörs kann darüber hinaus zu Verletzungen führen oder

Funktionsausfälle bzw. Beschädigungen deines Nintendo 3DS-Systems oder verwandter Services nach sich ziehen. Weder Nintendo noch seine Lizenznehmer oder Lieferanten übernehmen die Haftung für Schäden und Verluste, die durch die Verwendung von illegalen oder nicht lizenzierten Bauteilen bzw. derartigem Zubehör entstehen können.

Diese Software, Anleitung und andere schriftliche Dokumente, die dieser Nintendo-Software beiliegen, sind durch international gültige Gesetze zum Schutze geistigen Eigentums geschützt. Die Bereitstellung dieses Dokuments gibt dir keine weitergehende Lizenz bzw. keine Eigentumsrechte an diesen Materialien.

Nintendo respektiert das geistige Eigentum anderer und erwartet denselben Respekt von jeglichen Softwareanbietern für das Nintendo 3DS-System. Im Einklang mit dem Digital Millennium Copyright Act in den Vereinigten Staaten von Amerika und der Richtlinie zum elektronischen Handel der EU sowie anderen anwendbaren Gesetzen behält sich Nintendo das Recht vor, nach eigenem Ermessen jegliche Softwaretitel aus dem Nintendo 3DS-Katalog zu

entfernen, die gegen die Urheberrechte Dritter verstoßen. Solltest du der Meinung sein, dass dein Recht auf geistiges Eigentum verletzt wird, sieh bitte die entsprechenden Richtlinien der Nintendo of Europe GmbH ein und informiere dich in diesen über deine Rechte. Du findest sie unter der folgenden Internetadresse: [ippolicy.nintendo-europe.com](http://ippolicy.nintendo-europe.com)

Kunden in Australien und Neuseeland rufen bitte folgende Internetadresse auf: [support.nintendo.com](http://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

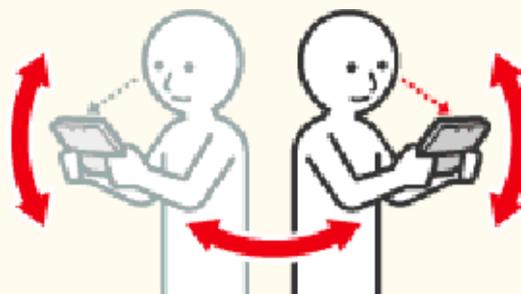
CTR-P-AQEP-EUR

Bewegen (Gehen/ Laufen/ Schwimmen/ Springen)	<p>○</p> <p>◆ Bewegst du dich auf die Kante einer Anhöhe oder eines Grabens zu, springst du automatisch.</p>
Aktions-Symbol verwenden	<p>Ⓐ</p>
Schwert verwenden	<p>Ⓑ</p>
Schild verwenden	<p>Ⓡ</p> <p>◆ Halte Ⓡ gedrückt und bewege ○, um die Ausrichtung deines Schilds zu ändern.</p>
Item verwenden	<p>ⓧ/Ⓨ/Item-Menü berühren</p>
Zielerfassung (Gegner erfassen)	<p>Ⓛ</p> <p>◆ Hat Link einen Gegner als Ziel erfasst, behält er ihn immer im Auge.</p>

Mit weit entfernten Personen reden	Erfasse sie als Ziel und drücke Ⓐ
In die Ego-Perspektive wechseln	Berühre  ◆ Bewege das System oder ⊙, um dich umzusehen.
Mini-Karte anzeigen	⊕ ◆ Halte ⊕ gedrückt, um die Mini-Karte auszu- blenden.
Speichern	<input type="button" value="START"/>

Verwendest du das System, um dich umzusehen, **bewege deinen Körper, während du das System immer im gleichen Winkel vor dir hältst.**

Die Steuerung durch Bewegen des Systems ist besonders nützlich, wenn du Items wie die Feen-Schleuder oder den Feen-Bogen einsetzt, die aus der Ego-Perspektive verwendet werden.



In dieser Software bewegst du das Nintendo 3DS-System während des Spiels hin und her.

Stelle daher sicher, dass du ausreichend Platz hast und das System zu jeder Zeit fest in beiden Händen hältst. Ansonsten kann es zu Verletzungen und/oder Beschädigungen an Objekten in deiner Umgebung kommen.

### Einsatz des Schwertes

Horizontaler Hieb	Ⓑ/Ⓛ+Ⓞ LINKS/ RECHTS+Ⓑ
Vertikaler Hieb	Ⓛ+Ⓑ/Ⓞ OBEN+Ⓑ
Stoßattacke	Ⓛ+Ⓞ OBEN+Ⓑ
Wirbel- attacke	Halte Ⓑ gedrückt und lasse dann los/Rotiere Ⓞ+Ⓑ (schwächere Wirbelattacke)
Sprung- attacke	Ⓛ+Ⓐ
Rollattacke	Ⓐ (beim Rennen)

Drücke **START** oder **A** im Titel-Bildschirm, um zum Dateiauswahl-Bildschirm zu gelangen.



### Ein neues Spiel beginnen

Wähle **NEUES SPIEL**. Gib einen Namen für deinen Spielcharakter ein und berühre **BESTÄTIGEN**. Berühre nun die erstellte Datei, um das Spiel zu beginnen.

### Ein gespeichertes Spiel laden

Wähle die Datei, die du laden möchtest, und berühre **START**, um das Spiel zu beginnen. Spielst du als junger Link, so beginnt das Spiel in Links Haus. Spielst du als erwachsener Link, so beginnt es in der Zitadelle der Zeit. Hast du zuletzt in einem Labyrinth gespeichert, beginnt das Spiel an dessen Eingang innerhalb des Labyrinths.



### KOPIEREN

Übertrage einen Spielstand auf eine weitere Datei.



### LÖSCHEN

Lösche einen Spielstand.

## Alle Spielstände löschen

Du hast die Möglichkeit, alle vorhandenen Spielstände auf einmal zu löschen. Halte hierfür beim Start der Software  $\textcircled{A} + \textcircled{B} + \textcircled{X} + \textcircled{Y}$  gleichzeitig gedrückt, nachdem das Nintendo 3DS-Logo erschienen ist, jedoch noch bevor der Titel-Bildschirm angezeigt wird.

**Gelöschte Daten können nicht wiederhergestellt werden. Sei also bitte vorsichtig.**

Drücke **START**, um das Spiel zu speichern oder zu beenden. Du kannst das Spiel außer während bestimmter Ereignisse jederzeit speichern.

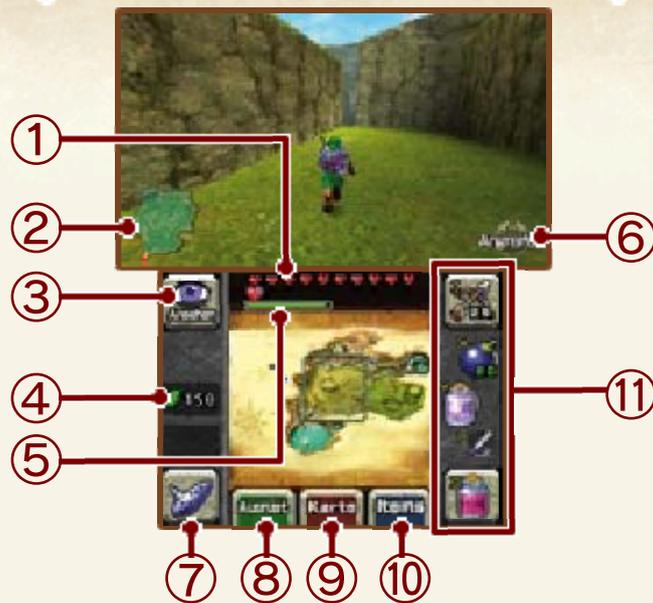


### Hast du das Spiel ein Mal durchgespielt...

Siehe das Spiel durch, um THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D MASTER QUEST freizuschalten. Diese Version des Spiels zeichnet sich durch einen höheren Schwierigkeitsgrad aus. Sobald du die Version freigeschaltet hast, kannst du sie im Titel-Bildschirm auswählen.

- Schalte das Gerät nicht aus und entferne während des Speichervorgangs nicht die Karte/SD Card. Setze das System nicht zurück und achte darauf, dass die Anschlüsse nicht verschmutzen. All dies kann sonst zu unwiederbringlichem Datenverlust führen.
- Verwende kein externes Zubehör oder externe Software, um deine Speicherdaten zu modifizieren, da dies einen Spielfortschritt unmöglich machen oder zum Verlust der Speicherdaten führen kann. Jegliche Veränderung der Daten ist unumkehrbar, also sei vorsichtig!





### ① Energieleiste

Die Leiste leert sich, wenn du von einem Gegner getroffen wirst oder aus großer Höhe herunterfällst.

### ② Mini-Karte

▲ zeigt an, wo du das Gebiet betreten hast, ▲ zeigt deine jetzige Position an.

### ③ Kamera-Symbol Navis Symbol

Navis Symbol erscheint in bestimmten Situationen. Berühre es, um Hinweise zu erhalten, die dir bei deinen Abenteuern helfen werden.

### ④ Rubine (die Währung in Hyrule)

### ⑤ Magieleiste

Die Leiste zeigt an, über wie viel Magie du gerade verfügst. Sie nimmt jedes Mal ab, wenn du ein Item verwendest oder einen Angriff ausführst, der Magie verbraucht. Die

Magieleiste wird angezeigt, sobald du die Fähigkeit erworben hast, Magie zu verwenden.

### ⑥ Aktions-Symbol

Das Symbol zeigt an, welche Aktion gerade ausgeführt werden kann.

### ⑦ Okarina-Menü

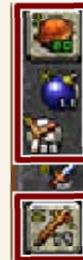
Hier kannst du auf der Okarina spielen. Im Verlauf des Spiels lernst du immer mehr Melodien dazu. Berühre , um die Melodien einzusehen, die du bisher gelernt hast.

### ⑧ Ausrüstungs-Menü (siehe S. 6)

### ⑨ Karten-Bildschirm (siehe S. 7)

### ⑩ Item-Menü

Platziere Items auf Item-Felder, um sie einsetzen zu können. Berühre das Item, das du einsetzen möchtest, dann das Item-Feld, auf das du es platzieren möchtest. Weise Items, die du häufig verwendest,  und  zu.



◆ Items, die du  und  zugewiesen hast, können nur durch Berührung eingesetzt werden.

### ⑪ Item-Felder



Ausrüstungsgegenstände und Items, die du erhalten hast, werden dir hier angezeigt. Berühre den Gegenstand, den du ausrüsten möchtest.



### ① Herzteile

Sammele vier Herzteile und deine Energieleiste (siehe S. 5) wird um ein Herz erweitert.

### ② Ausgerüstete Gegenstände

Zeigt dir die Karte von Gebieten und Labyrinthen an.

### Gebiete

Gebiete, die du noch nicht besucht hast, sind von Wolken bedeckt.



### Labyrinth

Je weiter du im Labyrinth fortschreitest, umso mehr Informationen werden dir hier angezeigt.



- ① Master-Schlüssel/Kompass/  
Labyrinth-Karte/Kleiner  
Schlüssel

Jedes dieser Items wird dir angezeigt, sobald du es erhalten hast.

- ② Etagen des Labyrinths

-  Jetzige Etage
-  Boss-Etage

Wenn deine Energieleiste aufgebraucht ist oder du nicht rechtzeitig aus dem Wasser auftauchst, endet das Spiel. Möchtest du weiterspielen, wird dein Spiel am Eingang innerhalb des Gebiets oder Labyrinths fortgesetzt, in dem du dich zuletzt befunden hast.

### Weißt du einmal nicht weiter?

Bist du womöglich auf einen Gegner gestoßen, den du nicht



besiegen kannst, oder weißt du nicht, was du als Nächstes tun musst? Keine Sorge! Du kannst die Shiekah-Steine befragen, die du vor Links Haus und in der Zitadelle der Zeit finden kannst. Sie werden dir bei deinen Abenteuern eine Hilfe sein.

Drücke im Spiel **START** und wähle dann **OPTIONEN**, um die Spieloptionen anzupassen.

### Zielerfassung mit **L**

Du kannst zwischen zwei Arten der Zielerfassung wählen. Wähle **HALTEN**, um durch Halten von **L** einen Gegner zu erfassen. Wähle **WECHSELN** und der Gegner bleibt als Ziel erfasst, auch wenn du **L** loslässt.

### Kamera

Erlaubt dir, die vertikale Achse der Kamerabewegung umzukehren.

### Motion Control

Erlaubt dir, durch Bewegen des Nintendo 3DS-Systems den Kamerawinkel zu ändern.

Informationen zu Produkten findest du auf der Nintendo-Website unter:  
[www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

Technische Hilfe und Problemlösungen findest du in der Bedienungsanleitung deines Nintendo 3DS-Systems oder unter:  
[support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)