



Controles

L
Apuntar con L

Fijar el blanco sobre enemigos
 Link no perderá de vista a un enemigo mientras el blanco esté fijado.

Hablar con alguien que está alejado
 Apunta y pulsa A.



Cuando no hay nada a lo que apuntar

Pulsa L para que la cámara se centre detrás de Link
 Mueve C hacia la izquierda o la derecha mientras apuntas con L para caminar de lado mientras miras adelante.

Vista en primera persona

Mueve la consola o usa C para apuntar.

Si usas la consola para apuntar u observar los alrededores, **procura mover el cuerpo de manera que no cambie tu ángulo de visión de la pantalla.**



Mover la consola puede ser útil a la hora de usar objetos que se utilizan en primera persona, como el tirachinas y el arco.

El icono de Navi aparecerá en ciertas situaciones. Tócalo para recibir pistas útiles para cumplir tu misión.



Desplazarse

Caminar / correr / nadar
 Mueve ligeramente C para caminar. Muévelo hasta el fondo para correr.

Saltar (salto automático)
 Saltarás de manera automática si corres hacia el borde de un agujero o precipicio.

Si el sensor de giro se desajusta durante el juego, coloca la consola sobre una mesa u otra superficie plana durante unos momentos. El sensor de giro se calibrará automáticamente.

Nintendo

R
Protegerse con el escudo

Mantén pulsado R y usa C para cambiar la orientación del escudo.

Usar objetos

Tocar X **Pulsar** Y

Los objetos asignados a X y Y solo se pueden usar tocando dichos iconos en la pantalla táctil.

A
Usar el icono de acción

Ejemplos de iconos de acción
 Abrir Hablar Mirar

B
Blandir la espada

Golpe horizontal B / L + C + B

Corte vertical L + B / C + B

Estocada L + C + B

Ataque circular Mantén pulsado B y suelta. El ataque será más potente cuanto más tiempo mantengas pulsado B.

C + B Ataque circular de menor potencia.

Atacar en salto L + A **Voltereta** Pulsa A mientras corres.





Las pantallas de juego

Minimapa

- ▲ Punto desde el que has accedido a la zona
- ▲ Tu ubicación actual
- + Mantén pulsado hacia abajo para ocultarlo (pulsar + en cualquier dirección para que vuelva a mostrarse).

Indicador de energía

Tu energía disminuirá si sufres daños por ataques enemigos o caídas desde una gran altura.

Rupias (la moneda de Hyrule)

Pantalla de la ocarina

Accede a esta pantalla para tocar la ocarina. Conforme avances en tu aventura aprenderás más melodías.

- Ver las melodías que has aprendido.

EQUIPO Pantalla de equipo

Consulta el equipo y los objetos que has obtenido. Selecciona objetos en esta pantalla para equiparte con ellos.

Piezas de corazón

Reúne cuatro para completar un contenedor de corazón y aumentar tu energía.



Objetos equipados



Atacar



OBJETOS Pantalla de objetos

Para usar un objeto, selecciónalo y a continuación toca el control al que quieras asignarlo. Es recomendable asignar los objetos que se usan con mayor frecuencia a X e Y.

Barra de magia

Indica tu nivel de poder mágico. El nivel disminuye cada vez que usas un objeto o movimiento que precisa magia. No se mostrará hasta que seas capaz de usar magia.

Icono de acción

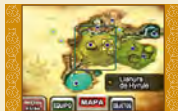
Este botón indica las acciones que se pueden realizar en cada momento.

MAPA Pantalla del mapa

Aquí puedes consultar los mapas de las zonas abiertas y las mazmorras.

Zonas abiertas

Los lugares que no hayas visitado aún quedarán ocultos tras las nubes.



Mazmorras

Conforme avances en tu aventura se mostrará más información en esta pantalla.

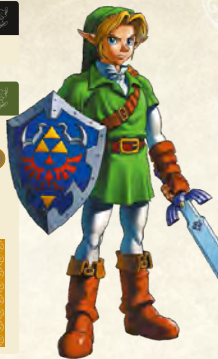
Plantas de la mazmorra

- Planta en la que te encuentras
- Planta donde espera el jefe de la mazmorra



Gran llave / brújula / mapa de la mazmorra / llave pequeña

Estos objetos aparecerán aquí cuando los obtengas.



Manual electrónico

Selecciona el icono de este programa en el menú HOME y toca MANUAL para acceder al manual electrónico. Lee su contenido con detenimiento para usar correctamente el programa.



Este título se acompaña de un manual electrónico para reducir el gasto de papel en el embalaje. Para obtener ayuda, consulta el manual electrónico, el manual de instrucciones de la consola o el sitio web de Nintendo. El manual electrónico está disponible en PDF en el sitio web de Nintendo.

IMPORTANTE: Lee atentamente la hoja de información importante.

© 1998 – 2011 Nintendo Co., Ltd.
Trademarks are property of their respective owners.
Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

O texto em português encontra-se no verso





Controlos

L Apontar

Aponte a Inimigos
Link manterá um inimigo em ponto de mira enquanto aponta.

Converse com alguém que esteja longe
Aponte e prima **A**.



Quando não há ao que apontar

Prima **L** para apresentar a vista por detrás de Link. Enquanto aponta, mova **C** para a esquerda e para a direita de modo a deslocar-se para os lados enquanto continua a olhar para a frente.

Vista da Perspetiva de Link

Mova a consola ou **C** para olhar em seu redor.

Quando utilizar a consola para mudar o ponto de vista, mova 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 fissa **V** ou o arco **W**, pois mostra a cena do ponto de vista de Link.

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



Movimentar

Andar/Correr/Nadar
Mova suavemente **C** para andar. Mova-o com mais força para correr.

Saltar (Salto Automático)
Saltará automaticamente se se aproximar demasiado da extremidade de uma abertura ou precipício.

Se o sensor de giroscópio não seguir de forma precisa os seus movimentos enquanto joga, coloque a consola numa mesa ou noutra superfície estável e plana, e mantenha-a imóvel por alguns segundos. O sensor de giroscópio será calibrado automaticamente.

Nintendo

GUIA DE UTILIZAÇÃO RÁPIDA PARA SOFTWARE NINTENDO 3DS THE LEGEND OF ZELDA™: OCARINA OF TIME 3D

R Utilizar o Escudo

Mantenha premido **R** e mova **C** para mudar a orientação do escudo.

Utilizar Itens

Toque em **X** / **Y** Prima

Os itens equipados em **X** e **Y** podem apenas ser utilizados selecionando os respetivos símbolos no Ecrã Tátil.

A Utilizar o Símbolo de Ação

Exemplos de Símbolos de Ação

Abriu Conversar Investigar

B Utilizar a Espada

Golpe Horizontal **B** / **L** + **C** + **B** **Ataque Rotativo** Mantenha premido **B** e depois largue-o. Quanto mais tempo mantiver premido **B**, maior será o poder de ataque.

Golpe Vertical **L** + **B** / **C** + **B** **Ataque rotativo de poder reduzido.** **C** + **B**

Estocada **L** + **C** + **B** **Salto Atacante** **L** + **A** **Ataque Deslizante** Prima **A** enquanto corre.





Analisar o Ecrã de Jogo

Minimapa

- ▲ O ponto onde entrou nesta área
- ▲ A posição atual
- + Mantenha premido para o esconder (prima + em qualquer direção para o exibir novamente)

Barra de Energia

Esta decresce quando é atingido por um inimigo ou cai de uma altura elevada.

Rupias (a moeda de Hyrule)

Submenu Ocarina

Pode utilizar este menu para tocar a ocarina. Irá aprender mais melodias à medida que progride na aventura.

Veja as melodias disponíveis para tocar.

Submenu de Equipamentos

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

Pedaços de Coração

Consiga quatro destes para aumentar a sua energia.



Itens equipados atualmente



Submenu de Itens

Distribua os itens pelos espaços correspondentes disponíveis 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 X e Y, para facilitar o seu uso.

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.

Símbolo de Ação

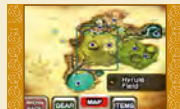
Este botão mostra que ação pode ser efetuada em determinada situação.

Submenu com Mapa

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

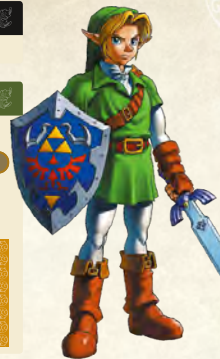
- A quantidade de informação apresentada aumentará à medida que progride na aventura.

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

Cada um destes itens será apresentado quando adquirido.

Pisos da Masmorra

- Piso em que se encontra
- Piso do Boss



Manual Eletrónico

Selecione o símbolo para esta aplicação no Menu HOME e toque em MANUAL para ler o manual eletrónico. Leia este manual com atenção para poder tirar o máximo partido da sua nova aplicação.



Este título inclui um manual eletrónico para reduzir a quantidade de papel utilizado. Para obter mais informações, consulte o manual eletrónico, o manual de instruções da sua consola ou a página web da Nintendo. O manual eletrónico está disponível na página web da Nintendo em formato PDF.

IMPORTANTE: Leia o folheto de informações importantes, incluído em separado.