



# De besturing

**L** Iets in het vizier nemen

**Vijanden in het vizier nemen**  
Wanneer je een vijand in het vizier neemt, blijft Link deze vijand in het oog houden.

**Met iemand op afstand een gesprek voeren**  
Neem iemand in het vizier en druk op **A**.

Wanneer je niets in het vizier kunt nemen

**Druk op **L** om de camera achter Link te plaatsen**  
Beweeg **○** naar links en rechts om zijwaarts te lopen wanneer je iets in het vizier hebt.

**Vanuit het perspectief van Link kijken**

Beweeg het systeem of **○** om rond te kijken.

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



Deze besturingsmogelijkheid komt goed van pas wanneer je vanuit Links perspectief kijkt, bijvoorbeeld als je de katapult **Y** of de boog **↖** gebruikt.

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



**Bewegen**

**Lopen / rennen / zwemmen**  
Beweeg **○** om te lopen. Beweeg hem nog verder om te rennen.

**Springen (automatisch)**  
Je maakt automatisch een sprong als je rennend de rand van een helling of afgrond bereikt.

Wanneer je merkt dat de gyrosensor niet meer correct op jouw bewegingen reageert, leg het systeem dan even op tafel of op een andere stabiele, vlakke ondergrond. De gyrosensor wordt dan automatisch gekalibreerd.



**R** Het schild gebruiken  
Houd **R** ingedrukt en beweeg **○** om de positie van het schild te veranderen.

**Voorwerpen gebruiken**

Aanraken **X** Indrukken **Y**

Om de voorwerpen te gebruiken die onder **X** en **Y** staan afgebeeld, moet je op het touchscreen op de desbetreffende pictogrammen tikken.

**A** Het actiepictogram gebruiken

Voorbeelden van actiepictogrammen

**O** Openen **T** Spreken **C** Onderzoeken

**B** Het zwaard gebruiken

**Horizontale slag** **B** / **L** + **○** + **B**

**Verticale slag** **L** + **B** / **○** + **B**

**Steken** **L** + **○** + **B**

**Draaislag** Houd **B** kort ingedrukt en laat deze vervolgens weer los. Hoe langer je **B** ingedrukt houdt, des te groter is je aanvalskracht.

**○** + **B** Minder krachtige draaislag

**Sprongaanval** **L** + **A**

**Rolaanval** Druk terwijl je rent op **A**.

MAA-CTR-AQEP-HOL  
KORTE HANDLEIDING VOOR NINTENDO 3DS-SOFTWARE  
THE LEGEND OF ZELDA™: OCARINA OF TIME 3D





# Schermuitleg

## Miniplattegrond

- ▲ Het punt waarop je het gebied bent binnengegaan
- ▲ Je huidige positie
- ⊕ Verbergen (druk een willekeurige richting op ⊕ om de plattegrond weer te zien)

## Levensmeter

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

## Rupees (de valuta van Hyrule)

## Ocarinascherm

In dit scherm kun je de ocarina bespelen. Naarmate je avontuur vordert, leer je nieuwe melodien.

- Bekijk de melodien die je op dit moment kunt spelen.

## Ultrustingsscherm

Bekijk de uitrusting en voorwerpen die je hebt verzameld. Raak in dit scherm een voorwerp aan dat je wilt gebruiken, om het te selecteren.

### Stukjes hart

Verzamel vier van deze stukjes om een hart aan je levensmeter toe te voegen.



Voorwerpen die je gebruikt



## Voorwerpenscherm

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.

## 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.

## Actiepictogram

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

## Plattegrondscherf

Bekijk plattegronden van gebieden en kerkers.

### Gebieden

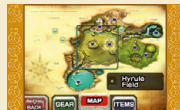
Gebieden die je nog niet hebt bezocht, gaan schuil onder een wolkendek en zijn onzichtbaar.

### Kerkers

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

### Kerkerverdiepingen

- Huidige verdieping
- Verdieping van de eindbaas



Sleutel van eindbaas / kompas / plattegrond / kleine sleutel

Deze voorwerpen worden weergegeven wanneer je ze in bezit hebt.



## Elektronische handleiding

Kies het pictogram van deze software in het HOME-menu en raak HANDLEIDING aan om de elektronische handleiding te bekijken. Lees deze handleiding zorgvuldig door om zo veel mogelijk plezier aan deze software te beleven.



Deze softwaretitel bevat een elektronische handleiding om papier te besparen. Raadpleeg voor ondersteuning de elektronische handleiding, de handleiding van je systeem of de Nintendo-website. De elektronische handleiding is beschikbaar in PDF-formaat op de Nintendo-website.

**BELANGRIJK:** lees ook de aparte folder "Belangrijke informatie".

