

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D

1 Belangrijke informatie

Voorbereiding

2 Een draaiknop Pro gebruiken

Basisinformatie

3 Informatie over de game

4 Om te beginnen

5 Gegevens opslaan en wissen

De game spelen

6 Basisinformatie

7 Basisbesturing

8 Aanvallen / Verdedigen

Schermonderdelen

9 Het speelscherm

10 Het plattegrondschermb

11 Bombers' Notebook

Ondersteuning

12 Contactgegevens

Lees deze handleiding zorgvuldig door voordat je deze software gebruikt. Als kinderen deze software gebruiken, dient een ouder of voogd deze handleiding 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  HOME 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.

Taalkeuze

De taal in de software is afhankelijk van de taal die is ingesteld voor het systeem. De software 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 de software. Als voor het Nintendo 3DS-systeem een andere taal is ingesteld, wordt in de software 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

Classification Operations Branch
(Australië):

www.classification.gov.au

OFLC (Nieuw-Zeeland):

www.censorship.govt.nz

Belangrijke informatie

Deze software (inclusief alle bijbehorende digitale content of documentatie die je downloadt of gebruikt) wordt door Nintendo uitsluitend gelicenseerd voor persoonlijk en niet-commercieel gebruik op je Nintendo 3DS-systeem. Jouw gebruik van netwerkdiensten voor 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 ongeoorloofd gebruik is niet toegestaan.

Deze software is beveiligd tegen kopiëren om de reproductie en het kopiëren van content te verhinderen.

Je Nintendo 3DS-systeem en de software zijn niet ontworpen voor gebruik met bestaande of toekomstige ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software, of gebruik in

combinatie met ongeoorloofde apparatuur.

Nadat het Nintendo 3DS-systeem of de software is bijgewerkt, kunnen bestaande of toekomstige ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software op je Nintendo 3DS-systeem, of het gebruik van ongeoorloofde apparatuur met je Nintendo 3DS-systeem, tot gevolg hebben dat je Nintendo 3DS-systeem permanent ophoudt te functioneren. Content die terug te voeren is op ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software op je Nintendo 3DS-systeem, kan worden verwijderd.

Deze software, de handleiding en andere teksten bij deze software worden beschermd door nationale en internationale wetgeving voor intellectuele eigendommen.

© 2000-2015 Nintendo Co., Ltd.

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

CTR-P-AJRP-00

Je kunt de Nintendo 3DS-draaiknop Pro (apart verkrijgbaar) koppelen door naar pagina 1 van de opties (zie pag. 4) te gaan en de optie 'Circle Pad Pro' op USE (gebruiken) te zetten.

De draaiknop Pro gaat vanzelf in de standby-stand als hij vijf minuten niet wordt gebruikt. Druk op de ZL- of ZR-knop om deze stand te verlaten.

- ◆ Lees de handleiding van de draaiknop Pro voor meer informatie over het bevestigen en gebruiken van het accessoire.

De draaiknop Pro kalibreren



Als de rechterdraaiknop niet correct reageert, of signalen naar de software verstuurt zonder dat de knop wordt aangeraakt, volg dan de onderstaande stappen om het accessoire te kalibreren.

● Kalibratie

1. Ga eerst naar **OPTIONS** en kies **CALIBRATE CIRCLE PAD PRO** (draaiknop Pro kalibreren).
 2. Volg de instructies op het scherm om de rechterdraaiknop te kalibreren.
- ◆ De draaiknop van het Nintendo 3DS-systeem kan worden gekalibreerd in de systeeminstellingen. Lees de Nintendo 3DS-handleiding voor meer informatie.

THE LEGEND OF
ZELDA™:
MAJORA'S MASK

3D is een game
vol actie en
avontuur die zich
een aantal

maanden na de gebeurtenissen van
THE LEGEND OF ZELDA™:
OCARINA OF TIME afspeelt. In dit
avontuur gaat Link op zoek naar
een verdwenen vriend. Deze
zoektocht brengt hem naar de
vreemde wereld Termina, waar
wordt beweerd dat de maan over
drie dagen op de aarde zal storten.
En zo begint een nieuw avontuur!



Gebruik **○** om een bestand te kiezen en druk op **Ⓐ** om het te selecteren.

Een nieuw spel starten

Kies NEW GAME (nieuw spel) en voer een naam voor je personage in.

Een opgeslagen spel laden

Kies een bestand om te laden en kies START om het spel te beginnen.

○ Opties

Als je een bestand hebt gekozen dat je wilt laden, kun je OPTIONS kiezen om de opties van het spel te wijzigen. Je kunt de opties ook tijdens het spelen bekijken via het uitrustings scherm (zie pag. 9).

- ◆ Als 'Adjust Volume' (volume aanpassen) op HIGHER (hoger) staat en het geluid vervormd klinkt, zet het dan op NORMAL (normaal).

Gegevens opslaan

Ga voor een uilenstandbeeld of een ganzenveerbeeld staan en druk op **A** om je voortgang op te slaan.



◆ **Let op:** als je terugkeert naar het begin van de eerste dag (zie pag. 6), wordt je voortgang niet automatisch opgeslagen.

- Zet het systeem niet uit, start het niet opnieuw op 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 de software of opgeslagen gegevens verliest. Elke modificatie is blijvend, dus wees voorzichtig.

Gegevens wissen

⦿ Een bestand kiezen om te wissen

Selecteer een bestand in het bestandskeuzescherf (zie pag. 4) en kies ERASE (wissen).

⦿ Alle gegevens wissen

Je kunt alle opgeslagen gegevens wissen door de software op te starten en tegeliktijd Ⓐ + Ⓑ + ⓧ + Ⓨ ingedrukt te houden nadat het Nintendo 3DS-logo is verdwenen, maar voordat het titelscherf wordt weergegeven.

- ◆ Gegevens die zijn gewist, kunnen niet worden teruggehaald, dus wees hier voorzichtig mee.

Je bestuurt Link, de held van het avontuur, en je hebt drie dagen voordat de maan op de aarde stort. Deze cyclus van drie dagen moet je steeds herhalen om verder te komen in het verhaal.

Tijdsverloop

De tijd blijft continu doorlopen in de game. Als er 24 uur zijn verstreken, is de dag afgelopen. Tijdens je avontuur moet je op je ocarina de Song of Time spelen om terug te gaan naar het begin van de eerste dag.



- ◆ De tijd staat stil tijdens gesprekken of wanneer je submenu's opent, zoals het Bombers' Notebook (Bomber-notitieboekje) of het voorwerpenscherm.
- ◆ Als je terugkeert naar het begin van de eerste dag, raak je Rupees en sommige voorwerpen kwijt die je hebt verzameld. Kerkers en gebeurtenissen worden ook teruggezet naar hun beginstand.

🕒 Na drie dagen

Als er drie dagen verstreken zijn, valt de maan en keer je terug naar het begin van de eerste dag. Je verliest alle voorwerpen en maskers die je hebt verzameld nadat je voor het laatst de Song of Time speelde. Voorwerpen en maskers die je na dat tijdstip hebt verzameld, gaan verloren.

Game over

Als je levensmeter (zie pag. 9) leeg raakt terwijl je in een kerker bent, moet je opnieuw beginnen bij de ingang van die kerker. Als je hartjes opraken terwijl je buiten bent, moet je opnieuw beginnen bij het punt waar je het gebied bent binnengekomen.



Weet je niet hoe je verder moet?

Onderzoek de Sheikah Stone (Sheikah-steen) in de klokkentoren

om aanwijzingen te bekijken die je helpen om verder te komen in je avontuur.



⊙ Bewegen / Zwemmen / Springen

Beweeg ⊙ een kant op om die kant op te gaan. Als je naar de rand van een platform of richel rent, spring je automatisch in de richting waarin je rent.

⊙ Actie

Druk op ⊙ om afhankelijk van de situatie verschillende acties uit te voeren.

⊙ Voorwerp gebruiken / Masker opzetten

Je kunt voorwerpen gebruiken en maskers opzetten door op ⊗ of ⊙ te drukken of door een knop (zie pag. 9) op het touchscreen aan te raken, waaraan je een voorwerp of masker hebt toegewezen.

⊙ Praten met Tatl

Druk als het Tatl-pictogram verschijnt op ⊕ om met Tatl te praten. Ze geeft je allerlei handige aanwijzingen om je te helpen tijdens je avontuur.



Het perspectief veranderen

Je kunt de instellingen voor het perspectief veranderen in de opties (zie pag. 4).

📍 Richten

Als er een pijl boven een vijand, personage of voorwerp verschijnt, dan kun je **L** ingedrukt houden. Als je dit doet, verlies je een vijand niet uit het oog als je tegen hem vecht.



📍 Rondkijken

Raak de View (kijken)-knop (zie pag. 9) aan om door de ogen van Link te kijken. Gebruik **○** of beweeg het systeem in het rond om rond te kijken. Druk op **L** om terug te gaan naar het derdepersoonsperspectief.

- ◆ Als je een draaiknop Pro (zie pag. 2) gebruikt, kun je de rechterdraaiknop gebruiken om rond te kijken.

Tijdens het gebruik van deze software kun je het Nintendo 3DS-systeem bewegen. 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.

⦿ Je zwaard gebruiken

Als je je zwaard pakt met Ⓑ, kun je de volgende acties uitvoeren:

Horizontale slag	Ⓑ / Ⓛ + ⦿ links of rechts + Ⓑ
Verticale slag	⦿ omhoog + Ⓑ / Ⓛ + Ⓑ
Steken	Ⓛ + ⦿ omhoog + Ⓑ
Draaiaanval	Ⓑ ingedrukt houden en loslaten / ⦿ (draaien) + Ⓑ
Sprongaanval	Ⓛ + Ⓐ

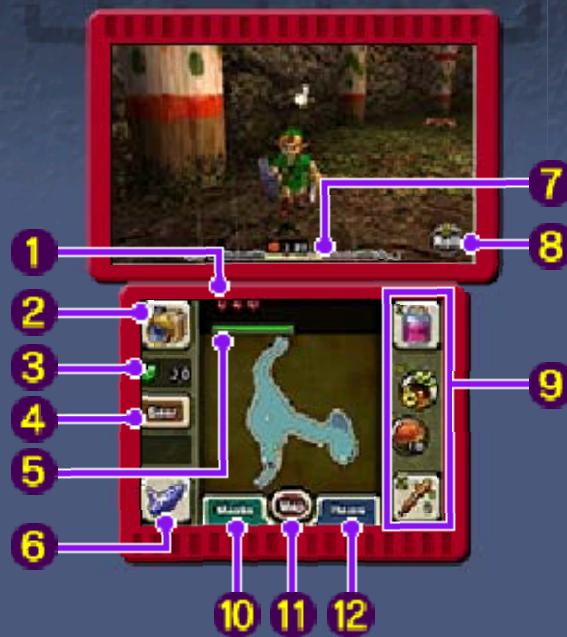
⦿ Je schild gebruiken

Druk op Ⓡ om je schild omhoog te houden. Je kunt de positie van je schild veranderen met ⦿.

⦿ Overige besturing

Rollen	Ⓐ (terwijl je rent)
Zijwaartse sprong	Ⓛ + ⦿ links of rechts + Ⓐ
Salto achterover	Ⓛ + ⦿ omlaag + Ⓐ





1 Levensmeter

Je verliest hartjes wanneer je geraakt wordt door een vijand of op een andere manier gewond raakt.

2 View/Pictograph-knop

3 Rupees (huidig aantal)

4 GEAR (uitrusting)

Raak dit aan om te kijken wat voor uitrusting je hebt.

'Uitrusting' slaat op alle voorwerpen die je voor opdrachten nodig hebt en op functionele voorwerpen, zoals de Adult Wallet (geldbuidel voor volwassenen) en de Quiver (pijlkoker).




5 Magiemeter

Deze meter geeft aan hoeveel magische kracht je nog over hebt. Elke keer dat je bepaalde voorwerpen gebruikt of bepaalde acties uitvoert, verlies je magische kracht.

- ◆ De magiemeter wordt pas weergegeven als je een bepaald punt in je avontuur hebt bereikt.

6 Ocarina

Als je dit aanraakt, kun je op je ocarina spelen (of op het instrument dat bij je huidige vorm hoort). Het aantal melodieën dat je kunt spelen, neemt toe naarmate je verder komt in je avontuur. Raak  aan om te zien hoe je de melodieën speelt die je al kent.

7 Klok

Deze is verdeeld in drie dagen. De huidige dag is gemarkeerd. De klok wordt niet weergegeven wanneer de tijd is stilgezet.



Huidige tijd

Huidige dag



Dag



Nacht

8 Actiepictogram

Dit pictogram geeft de handeling aan die je op dit moment kunt uitvoeren met **A**. Welke handeling dit is, hangt af van de situatie.

9 Voorwerpknoppen

De voorwerpen en/of maskers die je aan de knoppen hebt toegewezen, worden hier weergegeven. Voorwerpen die zijn toegewezen aan ⊗ en ⊙, kun je gebruiken door op de bijbehorende knoppen op je Nintendo 3DS-systeem te drukken of door de bijbehorende knop op het touchscreen aan te raken. Voorwerpen die zijn toegewezen aan I en II, kun je alleen gebruiken door het touchscreen aan te raken.

10 MASKS (maskers)

Als je dit aanraakt, kom je in het maskerscherm. Hier kun je kijken welke maskers je in je bezit hebt. Sleep een masker naar een knop om het aan die knop toe te wijzen.



11 MAP (plattegrond) (zie pag. 10)

12 ITEMS (voorwerpen)

Als je dit aanraakt, kom je in het voorwerpen-scherm. Hier kun je kijken welke



voorwerpen je in je bezit hebt.
Sleep een voorwerp naar een knop
om het aan die knop toe te wijzen.

Buiten

Als je een plattegrond van een bepaald gebied koopt, wordt er een gedetailleerd overzicht van dat gebied weergegeven.







1 Overzichtskaart

Druk op ⊗ om in of uit te zoomen.

2 Plattegrond van huidige locatie

Druk op ⊕ of raak het scherm aan om in of uit te zoomen.

-  Opslagpunten
-  Huidige locatie en richting
-  Laatste punt van binnenkomst
-  Schatkisten

Kerkers

Wanneer je in een kerker bent, is het plattegrondschermb van je huidige locatie anders dan wanneer je je buiten bevindt.



1 Plattegrond / Kompas / Sleutel van de eindbaas / Kleine sleutel

Deze worden weergegeven wanneer je ze hebt gevonden.

2 Aantal gevonden feeën

Hier wordt het aantal verdwaalde feeën weergegeven dat je in de huidige kerker hebt gevonden. Als je ze allemaal hebt gevonden en ze naar de juiste Fairy's Fountain (feeënfontein) brengt, gebeurt er misschien iets leuks.

3 Kerkerverdiepingen

Raak dit pictogram aan of sleep het om van verdieping te wisselen.

👤 Huidige verdieping

💀 Verdieping van de eindbaas

Op een bepaald punt in je avontuur krijg je het Bombers' Notebook. In dit notitieboekje wordt informatie opgeschreven over gebeurtenissen die Link meemaakt en over dingen die hij van anderen moet onderzoeken. Druk op **START** om het notitieboekje te openen en de informatie te lezen die je hebt verzameld.



Notitiescherm



1 Lijst met gebeurtenissen

Gebeurtenissen uit het verleden, gebeurtenissen die nog bezig zijn en geruchten die je van de Bombers hebt gehoord, worden allemaal weergegeven in deze lijst.

2 Belangrijke personages

Deze worden in chronologische volgorde weergegeven. Je kunt van scherm veranderen door op  te drukken. Als er geen personages betrokken zijn bij een bepaalde gebeurtenis, wordt  weergegeven.

3 Details

Hier zie je gedetailleerde informatie over de gebeurtenis die je hebt geselecteerd.

4 Locatie

Raak dit aan om een plattegrond te zien van de locatie waar de geselecteerde gebeurtenis plaatsvindt.

5 SCHEDULE (schema)

Raak dit aan om het schemascherm te bekijken.

Schemascherm

Hier kun je de tijdschema's van de personages in je notities bekijken. Tijdschema's worden toegevoegd als je met de personages praat.



1 Personages

Een 🧑-pictogram wordt weergegeven bij een personage wanneer je de gebeurtenis waarbij hij of zij is betrokken, hebt voltooid.

2 Tijds kader

Dit is de periode waarin je een bepaalde actie moet uitvoeren om de opdracht te voltooien. Als je de benodigde actie uitvoert, wordt de balk blauw.

3 Huidige tijd

4 ALARM

Je kunt een alarm instellen door deze knop aan te raken en een tijd te selecteren. Dat laat je dan weten wanneer deze tijd aanbreekt. De tijd die je voor je alarm hebt ingesteld, wordt weergegeven met 🕒.

◆ Je kunt maar één alarm tegelijk instellen.

5 EVENTS (gebeurtenissen)

Raak dit aan om terug te gaan naar je notities.

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