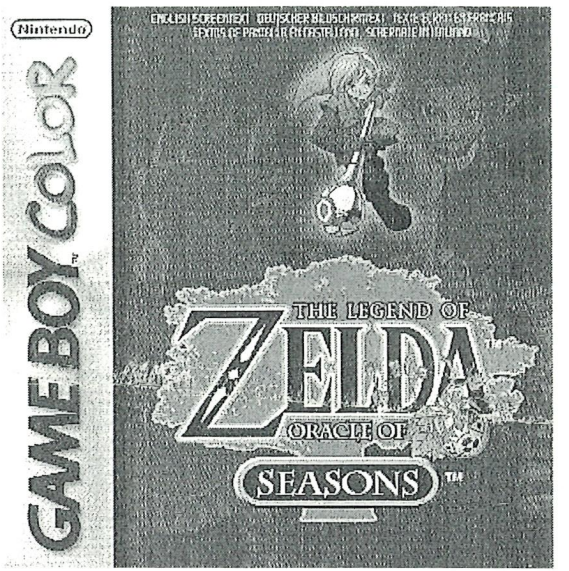


MANUAL DE INSTRUÇÕES

Este selo garante que a Nintendo aprovou a qualidade deste produto e que este está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu produto Nintendo.



Agradecemos a selecção da Cassete de Jogo THE LEGEND OF ZELDA™: ORACLE OF SEASONS™ para o Sistema Game Boy™ da Nintendo®.

Lê atentamente este manual de instruções para assegurar a máxima diversão com o teu novo jogo. Guarda-o para futura referência.

Procura o selo de qualidade Nintendo em todos os produtos que adquirires. Este selo garante que a Nintendo® procedeu à revisão do produto e que está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu sistema Game Boy.

Antes de começar a jogar, lê atentamente este manual de instruções e segue os procedimentos correctos de operação. Conserva-o para consultas futuras.

PRECAUÇÕES A TER COM A TUA CASSETE:

1) Se jogares por períodos longos, faz um intervalo de 10 a 15 minutos de hora a hora.
2) Tratando-se de um equipamento de elevada precisão, não deverá ser usado em ambientes excessivamente frios ou quentes, nem se deve sujeitar a manuseamento descuidado ou choques. Não tentes desmontar a cassete.
3) Não toques nos terminais, nem deixes entrar água, sob risco de avarias irreparáveis na cassete e/ou Game Boy.
4) Não limpes a cassete com solventes voláteis tais como benzina, diluentes ou álcool.
5) Antes de introduzir ou retirar a cassete, certifica-te sempre que o teu Game Boy Color está desligado.
6) Guarda a cassete na respectiva caixa de protecção, sempre que deixes de a usar.

™ E ® SÃO MARCAS REGISTADAS DE NINTENDO CO., LTD. 2001 NINTENDO.
MARCA REGISTADA NA ALEMANHA, REINO UNIDO, FRANÇA E OUTROS PAÍSES EUROPEUS.

CONTEÚDO

LIGA OS TEUS JOGOS, REGISTA OS TEUS SEGREDOS! 3
UM NOVO CAPÍTULO 3
CONTROLOS BÁSICOS 4
COMEÇAR 4
O LINK SYSTEM (SISTEMA DE LIGAÇÃO) 5
GRAVAR & TERMINAR O JOGO 6
ÉCRANS DE JOGO 6
ACÇÕES 8
ITENS & ANÉIS 9
DUNGEONS (MASMORRAS) 12
CORAÇÕES & ENERGIA VITAL 14
PARCEIROS NA TUA AVENTURA 15

THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS™ e THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES™ juntam-se para formar uma aventura de duas partes quando continuas o teu jogo usando o Link System (Sistema de Ligação). Mantém a Cassete de Jogo num local seguro depois de terminar o jogo. Recomendamos que graves o teu ficheiro de jogo antes de entrar no combate final do jogo.

LIGA OS TEUS JOGOS, REGISTA OS TEUS SEGREDOS!

Completando **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS**, *aprenderás o segredo (password) que te permitirá continuar a tua aventura viajando para a terra distante de Labrynna. Regista este segredo e usa-o na Cassete de Jogo* **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES** *para continuar a tua aventura com um objectivo completamente novo!*

Conforme jogas, aprenderás mais segredos que te permitirão trazer itens de um jogo para o outro, aumentar o poder de itens que possuas, e até acrescentar novos itens que de outro modo não estão disponíveis! (Consulta o capítulo "O Link System (Sistema de Ligação)" para detalhes sobre a ligação.)

UM NOVO CAPÍTULO

Um dia em Hyrule, uma estranha força atraiu Link para as profundezas do castelo de Hyrule, onde ele descobriu o Triforce a brilhar esplendorosamente enquanto o esperava.

"Link... Link... aceita a aventura do Triforce!"

Subitamente, Link foi envolto num feixe de luz, e no momento seguinte, desapareceu.

Quando acordou, Link viu-se numa floresta que nunca tinha visto. Confuso, olhou em volta inexpressivamente para as cercanias desconhecidas. Baixinho escutou música agradável e vozes risonhas ecoando do interior profundo da mata. Link seguiu as vozes convidativas até que encontrou um grupo de actores saltimbancos. Ele foi imediatamente atingido pela beleza da jovem mulher que dançava em círculos. Quando a rapariga reparou no Link, ela sorriu radiosamente e chamou-o.

"Bem vindo a Holodrum. Eu sou Din, a dançarina," disse ela com jovialidade. "Gostarias de dançar comigo? Não sejas tímido. Será mais divertido se dançarmos juntos." Ela pegou-lhe na mão, e ele relutantemente começou a dançar. Infelizmente, este momento de felicidade não durou muito. O céu escureceu subitamente, e soou um estrondoso trovão, seguido por uma voz ressonante e ameaçadora.

"Encontrei-te Din! Não me consegues enganar disfarçando-te de dançarina. Eu sou Onox, General of Darkness (General das Trevas). Agora revela-re, Oracle of Seasons (Oráculo das Estações)!"

Então um grande tornado desceu do céu aproximou-se de Din, como que para a engolir.

"Ajuda-me Link! Gritou ela.

Link foi soprado para trás pelo tornado enquanto se debatia contra a força tremenda, e Din foi varrida pelo vento....

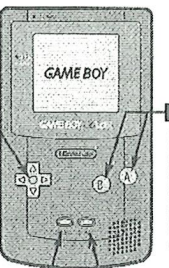
Então começaram a acontecer coisas estranhas por toda a terra.

Quando Onox levou a Oracle of Seasons da terra de Holodrum, as estações ficaram caóticas e a terra foi despojada das generosas dádivas da natureza. A vida estava lentamente a ser drenada da terra, e todas as coisas vivas começaram a enfraquecer.

Onox tinha posto em movimento o seu plano para juntar o poder da terra a desvanecer e criar um mundo de trevas totais. Se o Link capaz de salvar Din do maléfico General das Trevas?

Esta é a demanda que Link tem de empreender.

CONTROLOS BÁSICOS



+ Controlo

MOVER A TUA PERSONAGEM
Pressiona o + Controlo para mover em oito direcções diferentes. Podes também subir e descer escadas e saltar de alguns locais. O + Controlo também move o cursor. (Consulta o capítulo "Acções".)

Botões A e B

USAR ITENS / FALAR / CONFIRMAR SELECÇÕES (APENAS BOTÃO A)
Podes atribuir itens diferentes aos Botões A e B. Podes também pressionar o Botão A para falar com os aldeões e verificar locais suspeitos. Pressiona o Botão A ou B para ver a parte seguinte de uma mensagem longa. Usa também o Botão A para confirmar as selecções nos menus.

SELECT

CONSULTAR O ÉCRAN DE MAPA
Pressiona SELECT para ver todo o mapa de Holodrum. (Este só mostra os locais que já exploraste.) Também podes verificar os nomes dos locais e a localização actual de Link no **Map Screen** (Écran de Mapa).
Pressiona SELECT para consultar o mapa da masmorra quando estiveres numa masmorra.

START

CONSULTAR OS SUB-ÉCRANS
Usa os Sub-Écrans para mudar os itens atribuídos aos Botões A e B e para consultar os teus itens e condição da aventura. Os três Sub-Écrans são o écran **Item** (Itens) o écran **Quest Status** (Condição da Aventura), e o écran **Essence** (Essência). Pressiona SELECT para mudar de um écran para outro.

ABANDONAR O TEU JOGO
Para abrir o **Save Screen** (Écran de Gravação) e abandonar o teu jogo, selecciona SAVE (Gravar) no écran **Essence**. (Consulta o capítulo "Saving & Ending the Game (Gravar & Terminar o Jogo)".) Também podes inicializar o jogo sem gravar pressionando o Botão A, Botão B, START, e SELECT ao mesmo tempo.

COMEÇAR

PICK A FILE (Selecciona um Ficheiro)



Pressiona START durante o filme de abertura para aceder ao **Écran de Título**. Depois pressiona START novamente para aceder ao Écran **Language Selection** (Selecção do Idioma). Selecciona um idioma e pressiona o Botão A para exibir o écran **File Selection** (Selecção do Ficheiro). (Quando estiver definido o idioma, este será utilizado em qualquer jogo novo ou já iniciado. Se quiseres mudar de idioma, pressiona o Botão B no écran **File Selection** para voltar ao écran **Language Selection**.) Selecciona um ficheiro vazio para começar um novo jogo (consulta o parágrafo seguinte) ou selecciona qualquer ficheiro existente e depois define a velocidade de exibição das mensagens para continuar. O jogo será retomado a partir o último edifício ou masmorra em que entraste antes de gravar.

Introduz o Teu Nome (Name)



Para começar um novo jogo, selecciona um ficheiro vazio e pressiona START ou o Botão A. Depois selecciona NEW GAME (Novo Jogo) e pressiona o Botão A novamente para ver o écran **Name Entry** (Introdução do Nome). Introduz qualquer nome com até cinco letras. Usa o + Controlo para mover o cursor e pressiona o Botão A para introduzir as letras. Pressiona o Botão B para cancelar a última letra introduzida. Depois de introduzir o teu nome, selecciona OK para criar um novo ficheiro.

Depois de introduzir o teu nome, selecciona o novo ficheiro para jogar.

MESSAGE SPEED (Velocidade da Mensagem)

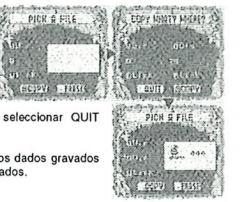
Depois de seleccionar um ficheiro, deves definir a velocidade das mensagens de texto. Define a velocidade entre **1** (a mais lenta) e **5** (a mais rápida). Podes mudar a velocidade das mensagens em qualquer altura no écran **File Selection**.



O écran File Selection também exibe o número de vidas que usaste.

Copiar Ficheiros

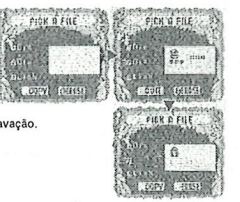
Podes copiar os dados de um SAVE FILE (Ficheiro de Gravação) para outro SAVE FILE. Selecciona COPY (Copiar) no écran **File Selection** e pressiona START ou o Botão A. Quando aparecer o écran **Copy** (Copiar), selecciona o ficheiro que queres copiar e pressiona o Botão A, depois selecciona o ficheiro para onde queres copiar e pressiona novamente o Botão A. Depois disso, selecciona COPY. Nesta altura também podes seleccionar QUIT (Abandonar).



Podes copiar os dados de um ficheiro para um ficheiro existente, mas todos os dados gravados no ficheiro de destino serão perdidos quando forem substituídos pelos novos dados.

Apagar Ficheiros

Para apagar ficheiros existentes, selecciona ERASE (Apagar) no écran **File Selection** e pressiona START ou o Botão A. No écran seguinte, selecciona o ficheiro que queres apagar e pressiona o Botão A. Depois selecciona ERASE para apagar todos os dados nesse ficheiro. Se não quiseres apagar, selecciona QUIT. Se quiseres começar um novo jogo quando os três ficheiros tiverem dados, tens de apagar um deles para obter espaço de gravação.



Ficheiros que tenham sido apagados ou regravados NÃO podem ser recuperados.

O LINK SYSTEM (Sistema de Ligação)

Podes jogar **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS** e **ORACLE OF AGES** como dois jogos separados e independentes, mas ligando-os terás uma aventura ainda mais profunda.

Conforme jogas os dois jogos aprenderás muitas passwords, ou segredos, que podes usar para ligar os dois jogos. Estes segredos que ligam os dois jogos constituem o sistema de ligação.

Começar um Jogo com Ligação

Para começar este jogo como continuação de **THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES**, selecciona um ficheiro vazio no écran **File Selection**, depois selecciona SECRETS ou GAME LINK.



Não podes seleccionar um nome de ficheiro quando a começar um jogo com ligação.

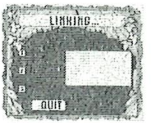
SECRETS (Segredos)

Depois de seleccionar SECRETS, introduz a password secreta que aprendeste depois de completar **ORACLE OF AGES**. (Podes rever o teu segredo no HALL OF SECRETS (Painel dos Segredos) na Cassete de Jogo completada.)

GAME LINK

Introduz uma Cassete de Jogo **ORACLE OF SEASONS** nova e uma **ORACLE OF AGES** completada em sistemas Game Boy™ Color diferentes e liga os dois sistemas com o cabo Game Link™ Universal. De seguida liga (ON) os sistemas Game Boy™ Color e selecciona GAME LINK em **ORACLE OF SEASONS**.

Selecciona o ficheiro que queres continuar quando aparecer a lista de ficheiros de **ORACLE OF AGES**. Não desligues o cabo Game Link Universal até que o ficheiro de jogo transferido apareça na lista de ficheiros. Desligando o cabo durante a ligação pode provocar a perda dos dados gravados.



Não pressiones qualquer botão no Game Boy com o **ORACLE OF AGES**!

Para ligar tens de ter completado o ORACLE OF AGES.

Tens de usar dois sistemas Game Boy Color e um cabo Game Link Universal para poder usar a funcionalidade Game Link.

Usar Segredos

Irás aprender muitas passwords, ou segredos, quando jogares um jogo com ligação. Além do segredo para viajar para outra terra, aprenderás segredos para aumentar o poder dos teus itens, trazer anéis de outra terra para Holodrum, e para levar anéis para outra terra.

GRAVAR & TERMINAR O JOGO

Certifica-te que gravas o teu jogo no écran **Save** (Gravar) antes de deixar de jogar para que não percas quaisquer itens ou Pieces of Heart (Pedaços de Coração) que tenhas recolhido. Selecciona SAVE no écran **Essence** para aceder ao écran **Save**, ou pressiona simplesmente START e SELECT ao mesmo tempo. O écran **Save** apresenta as seguintes opções:

CONTINUE

Continua a jogar o teu jogo sem gravar quaisquer dados. Selecciona esta opção quando não quiseres gravar. Para retomar o jogo a partir da última vez que gravaste, desliga (OFF) o Game Boy e retoma o jogo no écran **File Selection**.

SAVE & CONT.

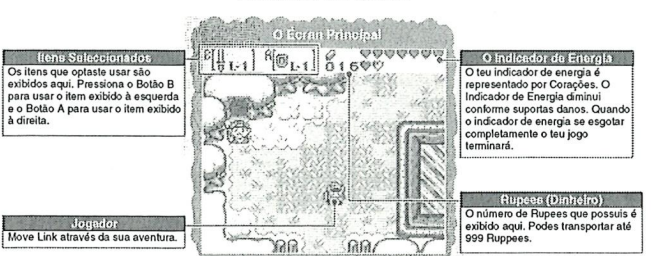
Continua a jogar o teu jogo depois de gravar a tua progressão no jogo, incluindo itens e Pedaços de Coração.

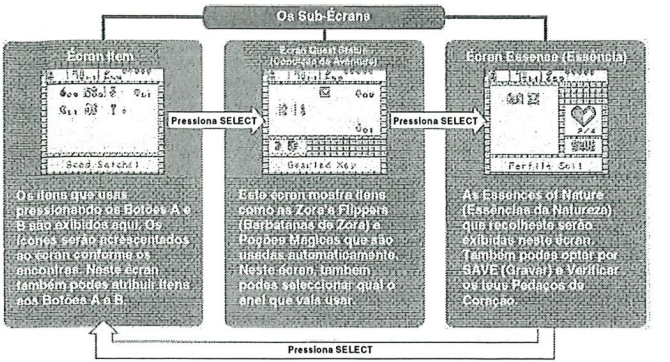
SAVE & QUIT

Grava a tua progressão no jogo, incluindo itens e Pedaços de Coração, e abandona o jogo. (Será então exibido o filme de abertura.) Podes então recomeçar o teu jogo na última masmorra ou edifício em que entraste.

Ainda que se te esgote a energia (Corações), poderás gravar a tua progressão no jogo.

ÉCRANS DE JOGO





Pressiona START em qualquer Sub-Écran para voltar ao **Écran Principal**.



Usa o écran **World Map** para ver todo o mundo, verificar a tua posição actual e verificar outras localizações importantes.

Este écran também é usado quando te teletransportares.

As localizações das masmorras e nomes dos locais mostrados apenas serão exibidos se já tiveres visitado esses locais. Usa o + Controlo para mover o cursor e pressiona o Botão A para exibir o nome do local ou masmorra. (Pressiona o Botão B para ocultar o nome do local ou masmorra.) Os ícones abaixo serão exibidos quando posicionares o cursor sobre árvores místicas, lojas, masmorras, e outros locais no mapa. Usa-os como referência para te ajudar na aventura.

- Pressiona SELECT ou o Botão B para voltar ao **Écran Principal**.

MASMORRAS & CAVERNAS

Este ícone marca masmorras e cavernas onde estão escondidas ESSENCES OF TIME.

CASAS & LOJAS

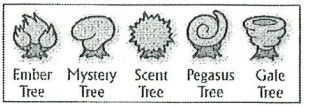
Este ícone indica locais como aldeias e vilas onde vivem muitas pessoas.

PORTAIS PARA UMA TERRA ESTRANHA

Este ícone marca entradas para uma mundo além de Holodrum. O que se encontra para além do portal?

MYSTICAL TREES (ÁRVORES MÍSTICAS)

Estas são árvores produzem MYSTICAL SEEDS (Sementes Místicas) mágicas e funcionam como pontos de teletransporte quando usares GALE SEEDS (Sementes de Ventania). Os ícones diferem conforme as sementes que a árvore produz.



ACÇÕES

Acções Básicas

Não precisas de quaisquer itens para executar as seis acções básicas listadas abaixo.

ANDAR

Pressiona o + Controlo para andar em qualquer das oito direcções.

EMPURRAR OBJECTOS

Vira-te para um objecto como um bloco ou uma estátua e pressiona o + Controlo na direcção para onde queres empurrar. Experimenta mover todo o tipo de objectos para todo o tipo de locais.

FALAR/PROCURAR

Aproxima-te de outra personagem e pressiona o Botão A para falar. Também podes verificar tabuletas e locais estranhos do mesmo modo.

SALTAR PARA BAIXO

É possível saltar de parapeitos que se encontram no exterior e no interior de masmorras desde que não existam obstáculos na berma do parapeito.

ABRIR BAÚS

Posiciona-te à frente de um baú de tesouro e pressiona o Botão A para o abrir e obter o tesouro no interior.

SUBIR E DESCER

Pressiona ↑ ou ↓ para subir ou descer escadas e hera.

Usar Itens

Só podes executar as acções seguintes através da utilização de certos itens.

Quando uma descrição te disser para pressionar um botão, ela refere-se ao botão (Botão A ou Botão B) a que atribuíste o item no **Sub-Écran**. Algumas acções não podem ser executadas em certas condições.

ESPADA: ATAQUE

Pressiona o botão para brandir a espada. Se mantiveres a espada desembainhada mantendo pressionado o botão, podes mover-te sem mudar de direcção. Enquanto manténs pressionado o botão, aumentas o poder da lâmina da tua espada. Quando o poder da tua espada estiver completamente aumentado, liberta a energia num ataque rotativo. Esta técnica especial de ataque provoca muito mais danos aos inimigos do que o golpe normal de espada.





ESCUDO: DEFESA

Pressiona o botão para usar o escudo e bloquear ataques inimigos. Dependendo do escudo que estás a usar, podes não conseguir bloquear todos os ataques.

ROC'S FEATHER: SALTAR

Pressiona o botão para saltar sobre poços ou esquivar-te ao ataque de um inimigo. Se saltares enquanto estiveres a usar as PEGASUS SEEDS (Sementes de Pégaso), poderás saltar mais longe que o normal.



A POWER BRACELET (Pulseira do Poder) & A POWER GLOVE (Luva do Poder): LEVANTAR E LANÇAR

Vira-te para um objecto como um arbusto ou um vaso e mantém premido o botão. Depois pressiona o + Controlo na direcção contrária daquela para onde estás virado para levantar o objecto. Pressiona o + Controlo na direcção para onde queres lançar o objecto e pressiona novamente o botão para o lançar. Podes causar danos aos adversários atingindo-os com objectos lançados.

PEGASUS SEED (Sementes de Pégaso): CORRER
Pressiona o + Controlo para correr numa das oito direcções enquanto durar o efeito da PEGASUS SEED.

ZORA'S FLIPPERS (BARBATANAS DE ZORA): NADAR & MERGULHAR
Pressiona o + Controlo para nadar e o Botão B para mergulhar. Pressionando repetidamente o Botão A podes nadar mais depressa que o normal.



ITENS & ANÉIS

Itens Seleccionados

Presiona o Botão A ou o Botão B para seleccionar um item e usá-lo. No início da aventura não tens itens. O teu inventário de itens aumentará um a um conforme encontras pessoas, exploras masmorras e encontras novos itens.

Os itens seleccionados podem ser mudados no **Sub-Écran**. Usa o + Controlo para mover o cursor para um item e pressiona o Botão A ou o Botão B para atribuir o item a esse botão. Alguns itens, como o SEED SHOOTER (Lançador de Sementes), têm um número limitado de utilizações. O número de utilizações é exibido ao lado do ícone. Existem níveis diferentes de poder da espada, do escudo, etc... O nível será exibido ao lado do ícone quando o seu poder estiver aumentado.

ESPADA



A Espada é a tua arma principal. Usa-a para atacar inimigos e cortar erva. Diz-se que uma espada muito poderosa e uma espada especial estão escondidas algures.

ESCUDO



Usa o escudo para te defender de ataques inimigos. Alguns inimigos não podem ser derrotados a menos que uses o escudo. Quando encontrares um escudo mais forte, poderás defender-te de ataques que o teu escudo normal não suportaria.

ROD OF SEASONS (Varinha das Estações)



Tens de ganhar os poderes de cada estação antes de os poder invocar. Quando tiveres um poder das estações, posiciona-te num toco de árvore e agita a varinha para fazer surgir essa estação.

SEED SATCHEL (Bolsa de Sementes)



Esta bolsa guarda as tuas Mystical Seeds (Sementes Místicas). Atribui-a ao Botão A ou ao Botão B para usar as sementes.

BOOMERANG (Bumerangue)



O Boomerang volta a ti depois de o lançares. Usa-o para obter objectos como Pedaços de Coração e Rupees quando estes estiverem fora do alcance.

POWER BRACELET (Pulseira do Poder)



A Power Bracelet enche o teu corpo de força e permite-te levantar pedras, vasos e arbustos. Também podes lançar objectos.

ROC'S FEATHER (Pena de Roc)



A Roc's Feather faz por magia com que o teu corpo e torne muito mais leve e permite que saltes pelo ar. Usa-a para saltar sobre poços e esquivar-te de ataques inimigos.

SLINGSHOT (Fisga)



Usa a Fisgapara disparar sementes contra objectos distantes. Disparando sementes diferentes produzirás efeitos diferentes. Se não tiveres quaisquer sementes, não podes usar a Fisga.

MAGNETIC GLOVES (Luvas Magnéticas)



O poder destas luvas pode puxar objectos de metal na tua direcção ou empurrá-los para longe. Também poderás encontrar outras funções para estas luvas.

SHOVEL (Pá)



Usa a Pá para cavar buracos no solo ou para retirar neve. Podes conseguir encontrar tesouros escondidos, por isso cava buracos em muitos locais diferentes.

BOMBS (Bombas)



A explosão de uma bomba pode provocar danos a inimigos ou abrir buracos em paredes rachadas. Pressiona o botão para pegar numa Bomba, depois pressiona novamente o botão enquanto manténs pressionado o + Controlo para a lançar.

FLUTE (Flauta)



Toca a flauta para chamar um amigo para te ajudar quando precisares de ajuda. Contudo, se o teu amigo estiver demasiado longe para ouvir a flauta, ele pode não vir.

Mystical Seeds (Sementes Místicas)

Será exibido um écran para seleccionares Mystical Seeds cada vez que atribuíres o Seed Satchel ou o Seed Shooter a um botão.

EMBER SEEDS (Sementes Incandescentes)



São expelidas chamas desta semente quando esta é partida. Usa as Ember Seeds sempre que queiras acender um fogo.

MYSTERY SEEDS (Sementes Mistério)



Nunca sabes o que esperar destas sementes. Diz-se que colocando estas sementes sobre determinados objectos receberás pistas relacionadas com a aventura.

SCENT SEEDS (Sementes de Odores)



Estas sementes exalam um odor distinto que atrai certos monstros e inimigos. Contudo, nem todos os inimigos que encontrares serão afectados.

PEGASUS SEEDS (Sementes de Pégaso)



Esfrega-te com uma Pegasus Seed para te moveres mais depressa do que o normal. Se atingires um inimigo com uma, contudo, este deter-se-á no local.

GALE SEEDS (Sementes de Ventania)

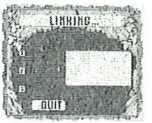


Estas sementes produzem tornados em miniatura quando partidas. Estes ventos podem levar-te directamente para qualquer Mystical Tree (Árvore Mística) que tenhas encontrado. Se lançares uma Gale Seed contra um inimigo, o inimigo será soprado para longe.

GAME LINK

Introduz uma Cassete de Jogo **ORACLE OF SEASONS** nova e uma **ORACLE OF AGES** completada em sistemas Game Boy™ Color diferentes e liga os dois sistemas com o cabo Game Link™ Universal. De seguida liga (ON) os sistemas Game Boy™ Color e selecciona GAME LINK em **ORACLE OF SEASONS**.

Selecciona o ficheiro que queres continuar quando aparecer a lista de ficheiros de **ORACLE OF AGES**. Não desligues o cabo Game Link Universal até que o ficheiro de jogo transferido apareça na lista de ficheiros. Desligando o cabo durante a ligação pode provocar a perda dos dados gravados.



Não pressiones qualquer botão no Game Boy com o **ORACLE OF AGES**!

Para ligar tens de ter completado o ORACLE OF AGES.

Tens de usar dois sistemas Game Boy Color e um cabo Game Link Universal para poder usar a funcionalidade Game Link.

Usar Segredos

Irás aprender muitas passwords, ou segredos, quando jogares um jogo com ligação. Além do segredo para viajar para outra terra, aprenderás segredos para aumentar o poder dos teus itens, trazer anéis de outra terra para Holodrum, e para levar anéis para outra terra.

GRAVAR & TERMINAR O JOGO

Certifica-te que gravas o teu jogo no écran **Save** (Gravar) antes de deixar de jogar para que não percas quaisquer itens ou Pieces of Heart (Pedaços de Coração) que tenhas recolhido. Selecciona SAVE no écran **Essence** para aceder ao écran **Save**, ou pressiona simplesmente START e SELECT ao mesmo tempo. O écran **Save** apresenta as seguintes opções:

CONTINUE

Continua a jogar o teu jogo sem gravar quaisquer dados. Selecciona esta opção quando não quiseres gravar. Para retomar o jogo a partir da última vez que gravaste, desliga (OFF) o Game Boy e retoma o jogo no écran **File Selection**.

SAVE & CONT.

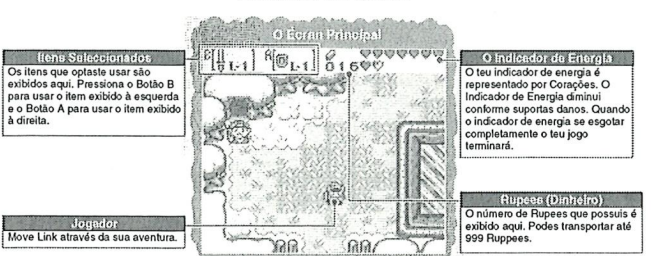
Continua a jogar o teu jogo depois de gravar a tua progressão no jogo, incluindo itens e Pedaços de Coração.

SAVE & QUIT

Grava a tua progressão no jogo, incluindo itens e Pedaços de Coração, e abandona o jogo. (Será então exibido o filme de abertura.) Podes então recomeçar o teu jogo na última masmorra ou edifício em que entraste.

Ainda que se te esgote a energia (Corações), poderás gravar a tua progressão no jogo.

ÉCRANS DE JOGO



Rings (Anéis)

Os muitos Magical Rings (Anéis Mágicos) obtidos a partir das Mystical Seeds possuem poderes especiais, e os efeitos de cada anel são diferentes. Estes anéis podem ser encontrados por toda a terra, mas alguns são extremamente raros.





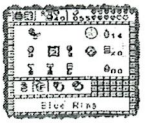
Ring Appraisal (Avaliação do Anel)

Mesmo que encontres um anel, não saberás qual o seu poder até que o leves a Vasu, o joalheiro, para ser avaliado. Estes anéis devem ser avaliados antes de os poderes usar.

Ring Box (Caixa de Anéis)

Transportarás os teus anéis numa Ring Box. Para colocar os anéis na Ring Box, fala com Vasu e selecciona LIST (Lista) para ver uma lista de todos os teus anéis. Depois, selecciona da lista um anel que queiras transportar contigo e pressiona o Botão A para colocar o anel no interior da caixa.





Usar Anéis

Os poderes do anel só funcionam quando usas o anel. Selecciona no écran **Quest Status** o anel que queres usar.

DUNGEONS (Masmorras)

Nas masmorras de Holodrum encontrarás monstros poderosos e armadilhas complexas que bloquearão o teu caminho. Vasculha todos os cantos no interior das masmorras para derrotar monstros e solucionar puzzles escondidos.

Terás de explorar muitas masmorras para encontrar as Essences of Nature (Essências da Natureza).



No interior das masmorras, o teu Indicador de Rupees muda para um indicador de chaves, que exibe o número de chaves que possuis.

BAÚS DE TESOURO



Nas masmorras encontrarás muitos baús de tesouro que podem conter Rupees, itens ou outros tesouros. Alguns são fáceis de encontrar, mas terás de solucionar puzzles complicados para encontrar outros.

Itens das Masmorras

Os itens descritos abaixo podem ser usados apenas nas masmorras em que os encontras. Podes verificar no Dungeon Map (Mapa da Masmorra) os itens que obtiveste.

DUNGEON MAP (Mapa da Masmorra)



O Dungeon Map mostra a configuração de todas as salas da masmorra. As salas sombreadas no mapa são aquelas em que ainda não entraste.

COMPASS (Bússola)



A Bússola mostra onde encontrar baús de tesouro e o covil do chefe da masmorra. Também faz ruído quando entras numa que tenha um baú por abrir.

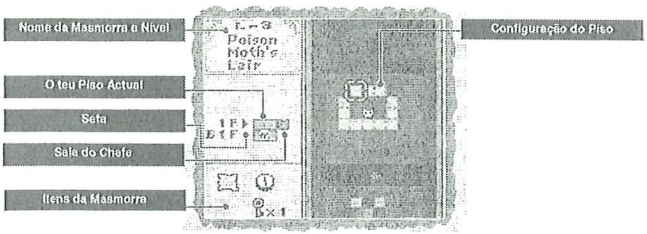
KEYS (Chaves) e BOSS KEYS (Chaves do Chefe)



Precisarás da Boss Key para abrir a porta do covil do chefe. Outras chaves que se encontram nas masmorras podem ser usadas para abrir portas ou blocos trancados.

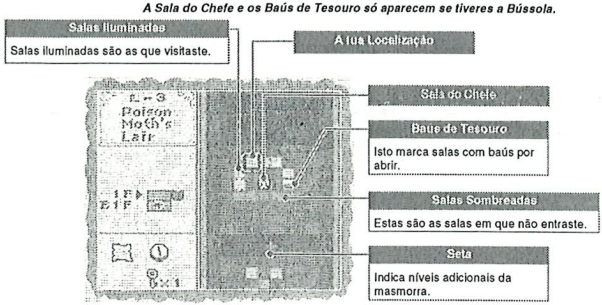
Consultar o Mapa da Masmorra

O Mapa da Masmorra só aparece quando acedes ao Écran Map no interior de uma masmorra. A salas iluminadas são as que exploraste. O mapa mostra a configuração de toda a masmorra. No écran **Map** também podes verificar a tua localização actual e itens da Masmorra.



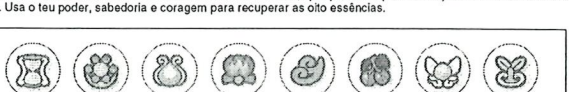
O Mapa da Masmorra mostra a configuração de todas as salas da masmorra.

A Sala do Chefe e os Baús de Tesouro só aparecem se tiveres a Bússola.



Essences of Nature (Essências da Natureza)

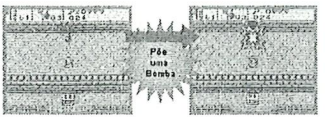
Escondidas em Holodrum encontram-se oito Essences of Nature, que possuem poderes especiais. Existe uma em cada masmorra. Usa o teu poder, sabedoria e coragem para recuperar as oito essências.



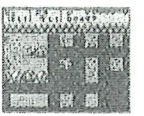
A recolha de todas as essências despoletará um evento importante!

Dicas para as Masmorras

PAREDES RACHADAS
Usa bombas para abrir buracos em paredes rachadas, abrindo caminhos para salas do outro lado. Algumas paredes que não estão rachadas também podem ser destruídas com bombas.



POÇOS
Perderás energia quando caíres num poço e voltarás à entrada da sala. Alguns poços têm fundo – uma queda para um destes leva-te para a sala abaixo.



Existem muitos outros truques a descobrir nas masmorras. Se vires alguma coisa suspeita experimenta tudo o que te ocorrer.

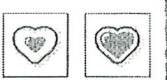
CORAÇÕES & ENERGIA VITAL

Indicador de Energia Vital

Mesmo que a tua energia vital fique muito baixa depois de sofreres danos, podes recuperar recolhendo Corações. Os Corações podem ser comprados nas lojas, encontrados em vasos, sob os arbustos, e até em alguns inimigos. Se apanhares uma fada pequena, ela restabelece seis Corações. As Great Fairies (Fadas Grandes) que se encontram nas Fairy Fountains (Fontes de Fadas) restabelecem todos os teus corações perdidos. As Fadas e as Grandes Fadas serão uma tremenda ajuda.



HEART CONTAINERS (Caixas de Coração) e PIECES OF HEART (Pedaços de Coração)
Começas o jogo com apenas três Corações. A tua energia vital aumenta com cada Caixa de Coração que encontrares. Os Chefes das masmorras guardam Caixas de Coração, mas também podes obtê-las por cada quatro Pedaços de Coração. Os Pedaços de Coração estão escondidos por toda Holodrum.



Pedaço de Coração | Caixa de Coração

Poções Mágicas

Se tiveres uma Poção Mágica, a tua energia vital será completamente restabelecida assim que se esgotar. Uma Poção Mágica é muito útil, mas só pode ser usada uma vez, e só podes transportar uma de cada vez.
Encontrar um item tão valioso provavelmente requererá um grande esforço!
Diz-se que uma bruxa faz e vende poções mágicas na sua loja em algum canto longínquo do mundo.

PARCEIROS NA TUA AVENTURA

Encontrarás vários amigos de confiança enquanto viajas. Cada um tem capacidades especiais que podem ajudar na tua aventura.

RICKY



Ricky transportar-te-á na sua bolsa enquanto saltita. O melhor ataque do Ricky é o seu poderoso murro.



DIMITRI

Nadar é a especialidade do Dimitri. Ele pode nadar em qualquer mar e até subir quedas de água a nadar. Podes usar o Pulseira do Poder para transportar o Dimitri.

MOOSH



Moosh pode voar contigo às suas costas. Ele também pode atingir o solo com grande força, esmagando inimigos próximos.



Toca a flauta sempre que precises da ajuda de um parceiro. O teu parceiro aparecerá assim que te ouvir. Contudo, ele não virá se o som da tua flauta não o alcançar.

Só podes obter uma flauta para chamar um parceiro. A flauta que obténs depende de como progrides na tua aventura.

Encontrarás novamente os teus parceiros se terminares ORACLE OF SEASONS ***e usares a password secreta para continuar o jogo*** ORACLE OF AGES.

Ref. 3305/12399

CONDIÇÕES DE GARANTIA

CONCENTRA - Produtos para Crianças, S.A., como distribuidor exclusivo da **NINTENDO** para Portugal, proporciona-te uma **garantia de 1 ano** para todos os produtos Nintendo que comprares em **AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO**.
Em caso de avaria, ou qualquer dúvida, contacta o telefone **21 940 5800**.
Sempre que um produto Nintendo apresente uma avaria técnica e esteja dentro do prazo de garantia, e desde que aquela não se deva a negligência, acidente, utilização inadequada do produto, ou tentativa de reparação por técnico não autorizado por **CONCENTRA - Produtos para Crianças, S.A.**, responsabilizar-nos-emos pela sua reparação ou troca, num prazo máximo de 8 dias úteis, desde que acompanhado pela respectiva PROVA DE COMPRA. Entende-se por Prova de Compra a factura onde conste produto, data de aquisição, nº de contribuinte e nome do Agente Autorizado Nintendo. Após terminar a garantia, em caso de avaria ou qualquer dúvida, não hesites, contacta sempre o nosso Serviço de Apoio ao Consumidor. Teremos todo o prazer em resolver o teu problema.


Nintendo®