THE LEGEND OF ZELDA
The Minish Cap™

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.



Obrigado por escolheres o jogo THE LEGEND OF ZELDA™: THE MINISH CAP™ para o sistema Nintendo® Game Boy Advance™.

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

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 Advance está desligado.
6) Guarda a cassete na respectiva caixa de protecção, sempre que deixes de a usar.

© 2004 NINTENDO.
TM e ® SÃO MARCAS REGISTADAS DA NINTENDO.
© 2004 NINTENDO

CONDIÇÕES DE GARANTIA

CONCENTRA - Produtos Para Crianças, S.A., como distribuidor exclusivo da **NINTENDO** para Portugal, proporciona-te uma **garantia de 2 anos** para todos os produtos Nintendo que comprares em **AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO.**

Em caso de avaria, ou qualquer dúvida, contacta o telefone **21 940 58 00.**

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. O Consumidor, durante o período de garantia de 2 anos estipulado por lei, deverá denunciar qualquer defeito no prazo de 2 meses a contar da data em que tenha detectado tal conformidade, de modo a que se possa proceder à reparação ou troca do produto em questão, desde que acompanhado pela respectiva **PROVA DE COMPRA.**

Entende-se por Prova de Compra a factura onde conste o 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.

Conteúdo

História 03
As Personagens 04
Controlos do Jogo 04
Como Começar 05
Ecrã de Jogos e Outros Ecrãs 06
Movimentos do Link 08
Movimentos Especiais 09
Itens 10
Game Over e Gravação 11
A Barra de Energia 12
As Peças Kinstone e a Fusão Kinstone 12
Masmorras 13
Figuras 14
Técnicas de Combate 15

História

Há muito, muito tempo, espíritos maléficos apareceram na terra de Hyrule e no momento em que o mundo estava a entrar na escuridão das sombras... o pequeno Picori desceu dos céus e entregou a um humano corajoso uma luz brilhante e uma espada. Este mais bravo dos homens usou a sua inteligência e coragem, a sua luz brilhante e a sua espada para lutar contra os demónios, acabando por restaurar a paz no mundo.

As pessoas ficaram tão gratas com Picori que criaram o Festival Picori que decorre uma vez por ano. E mesmo depois de ele passar a lenda, a festa continuou...

Princesa Zelda do Reino de Hyrule convidou o seu amigo de infância Link para ir ver o Festival Picori com ela. Há uma lenda na terra de Hyrule que diz...
"Apenas uma vez em cada 100 anos, uma porta secreta abre-se, e o Picori vem visitar-nos."
Este é o ano 100 e o festival é extraordinariamente grande.

Um Torneio de Lutas de Espadas que faz lembrar os heróis das lendas toma lugar no Castelo de Hyrule durante o festival. O campeão deste ano é um homem com o nome de Vaati. Ele ganha o torneio com alguma facilidade, usando meios duvidosos que os seus adversários não conseguiam alcançar. E no entanto ninguém conhece esta figura assombrosa.

Quem é Vaati na realidade? E o que será que ele está a tramar...?

As Personagens



Link

O herói da história! Ao visitar o Festival Picori Anual com a Princesa Zelda, é-lhe feito um pedido pelo seu avô: entregar ao Castelo de Hyrule a espada que é presenteada ao campeão do Torneio de Luta de Espadas.



Princesa Zelda

Princesa do Reino de Hyrule e amiga de infância de Link. Ela convida Link a visitar o Festival Picori anual.



Ezlo

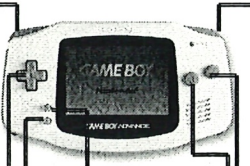
Uma criatura misteriosa que Link conhece durante a sua aventura. Conversa muito com Link e até pode ser um bocado egocêntrico, mas é também muito sábio.



Vaati

O campeão do Torneio de Luta de Espadas que decorreu no Castelo de Hyrule. Apareceu de lado nenhum e venceu o torneio com alguma facilidade. Ninguém na cidade o conhece. Será que ele está a tramar alguma coisa...?

Os Controlos



L Botão L

Executa uma Fusão KINSTONE
Pressiona este botão quando estás de frente a alguém ou de algo com as KINSTONE PIECES para fazeres uma fusão.
Selecciona um ecrã adicional
Pressiona este botão quando estás num ecrã para passar entre os vários ecrãs.

+Controlo

Move
Caminha em direcções diferentes.
Puxa/Empurrar
Pressiona este botão para puxar/empurrar um bloco ou uma estátua.
Salta
Podes saltar dos degraus que encontras nos cenários, basta pressionar o botão na direcção em que queres saltar (só no caso de não haver obstáculos.)
Altera as selecções

START

Usa itens
Abre os ecrãs adicionais para executar certas acções como alterar o item que estás a usar, consultar o mapa ou gravar o jogo.

SELECT

Fala com o Ezlo
Ouve o que o Ezlo (o chapéu) tem para te dizer.

R Botão R

Botão de Acção
Executa acções como falar (SPEAK), agarrar (GRAB), dar cambalhotas (ROLL) e abrir (OPEN).
Escolhe um ecrã adicional
Pressiona este botão quando estás num ecrã para passar entre os vários ecrãs.

A Botão A

Usa itens
Usa um item que tenhas equipado.
Fala
Confirma as selecções

B Botão B

Usa itens
Usa um item que tenhas equipado.
Cancela as selecções

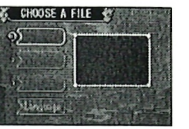
Como Começar

Introduz o cartucho de jogo no Game Boy Advance e liga-o (ON). Pressiona START quando o **Ecrã de Título** aparecer.



No **Ecrã de Selecção de Ficheiro**, escolhe a poção LANGUAGE (Idioma) e pressiona o Botão A. Neste jogo podes escolher entre cinco idiomas diferentes (Inglês, Alemão, Francês, Espanhol e Italiano). Escolhe um idioma e pressiona o Botão A para confirmar.

Escolhe um Ficheiro



O ficheiro que escolheres no **Ecrã de Selecção de Ficheiro** (CHOOSE A FILE) é o que será usado no jogo. Usa o +Controlo para seleccionar um dos três ficheiros e pressiona o Botão A para confirmar a escolha.

Dá um Nome ao Ficheiro



Se estiveres a começar um novo jogo, escolhe um ficheiro vazio e pressiona o Botão A. O **Ecrã de Registo de Nome** (ENTER A NAME) aparece. Neste ecrã podes introduzir um nome com o máximo de 6 letras. Usa o +Controlo para colocar o cursor nas letras e o Botão A para introduzi-las. (Pressiona o Botão B ou ⌫ para eliminar letras.) Quando terminares de introduzir o nome, escolhe ⏎ e pressiona o Botão A. Desta forma a criação do ficheiro está finalizada.

Começa o Jogo

Começa o jogo usando o ficheiro que escolheres no **Ecrã de Selecção do Ficheiro**. Selecciona START e pressiona o Botão A para confirmar.

Copia um Ficheiro

Podes copiar um ficheiro gravado para um ficheiro vazio. Depois de escolheres o ficheiro, selecciona COPY e pressiona o Botão A. Entras agora no ecrã onde tens que seleccionar o ficheiro vazio para onde queres copiar o ficheiro gravado usando o +Controlo. Depois de seleccionares o ficheiro vazio pressiona o Botão A para confirmar.

Elimina um Ficheiro

Depois de escolheres um ficheiro, selecciona ERASE para o eliminar. Um ecrã aparece a perguntar se queres mesmo eliminar o ficheiro. Para confirmar pressiona o Botão A. Pressiona o Botão B para cancelar e voltar ao ecrã onde podes seleccionar o ficheiro que queres eliminar. Se quiseres começar um jogo novo e se todos os três ficheiros já tiverem dados gravados, tens que eliminar um ficheiro. **Não podes recuperar os dados depois de os eliminar!**

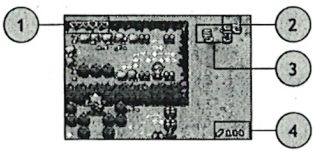
Definição de Opções

Pressiona o Botão R depois de seleccionar um ficheiro com dados gravados para alterar a velocidade das mensagens (MESSAGE SPEED) e o brilho do ecrã (ADJUST BRIGHTNESS) no **Menu de Opções** (OPTIONS). Depois de alterares as definições, pressiona o Botão A para confirmar. Podes alterar as opções as vezes que quiseres.

Ecrã de Jogo e Outros Ecrãs

O Ecrã de Jogo

Neste ecrã controlas Link (o herói) durante a aventura.



1 Barra de Energia
Desce sempre que sofres danos. Se ficares sem corações o jogo termina.

2 - Botão de Acção
Exibe as acções que tens associadas ao Botão R dependendo da situação em que te encontras.

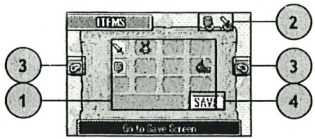
3 Itens
Os itens que tens equipados. Os ícones da direita representam os itens associados ao Botão A e os ícones da esquerda representam os itens associados ao Botão B.

4 Rupees
O número de Rupees (as preciosas pedras usadas como dinheiro em Hyrule) que tens em tu posse. O valor de rupees depende do seu tamanho e cor.

Os Ecrãs Adicionais

Pressiona START durante o jogo para fazer uma pausa e onde podes ver os vários ecrãs do jogo. Usa o Botão L e R para passares de um para o outro. Pressiona START de novo para voltar ao **Ecrã de Jogo**.

ITENS



1 Lista de Itens

Os itens que queres usar podem ser associados aqui ao Botão A ou ao Botão B. Aqui também podes seleccionar novos itens ou trocar os que estão em uso. Escolhe um item com o +Controlo e pressiona o Botão A ou o Botão B para te equipares. Depois fecha a **Lista de Itens** e regressa ao **Ecrã de Jogo** pressionando START.

2 Itens em uso

Os itens exibidos são aqueles que tens equipados na tua **Lista de Itens**. Os ícones da direita representam os itens associados ao Botão A e os ícones da esquerda representam os itens associados ao Botão B.

3 Selecção de Ecrãs

Pressiona o Botão L ou R para mudar de páginas e ver o Mapa (MAP) e o estado da aventura (QUEST STATUS).

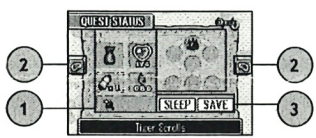
4 Gravação

Escolhe SAVE e pressiona o Botão A para gravar o teu progresso no jogo.



QUEST STATUS

Mostra os itens que o Link (o herói) coleccionados.



1 Lista de Colecção

Aqui tens a lista de itens coleccionados. Podes ver neste ecrã os Pedaços de Coração que já apanhaste.
Selecciona TIGER SCROLLS e pressiona o Botão A para ver as Técnicas de Combate (SWORD TECHINQUES) que já aprendeste. Na mala (KINSTONE BAG) podes ver as peças (KINSTONE PIECES) que tens em tua posse.

Ecrã da Mala

Selecciona KINSTONE BAG e pressiona o Botão A para ver o seu conteúdo. Pressiona o Botão B para voltar ao ecrã anterior.

2 Selecção dos Ecrãs

Pressiona o Botão L ou R para mudar de páginas e ver o Mapa (MAP) e o estado da aventura (QUEST STATUS).

3 Sleep e Gravação

O número de Rupees (as preciosas pedras usadas como dinheiro em Hyrule) que tens em tu posse. O valor de rupees depende do seu tamanho e cor.

Ecrã de Mapa

Permite ver o mapa na totalidade. Para ver uma zona com maior detalhe posiciona o cursor numa área em particular e pressiona o Botão A.

Movimentos do Link

Acções executadas com o +Controlo

Caminhar
Caminha nas oito direcções.



Dar cambalhota (+Controlo e Botão R)
Pressiona o Botão R enquanto caminhas para dar uma cambalhota.

Saltar
Podes saltar dos degraus que encontras nos cenários, basta pressionar o botão na direcção em que queres saltar (só no caso de não haver obstáculos.)

Nadar
Usa as barbatanas para poderes nadar. Usa o Botão A para aumentar a velocidade e o Botão B para mergulhar.

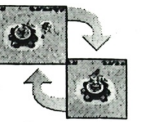
Puxar/Empurrar
Pressiona para puxar/empurrar um bloco ou uma estátua.

Acções Executadas com o Botão R

Falar/Ler
Pressiona o Botão R quando te aproximas de outras personagens para conversares com elas. Também podes ler sinais e objectos legíveis similares. Usa o Botão A, B ou R e o +Controlo para passar os textos. O Botão B pode ser usado para passar mais depressa as mensagens.

Levantar
Pressiona o Botão R quando te aproximas da relva ou de outro objecto que possas levantar.

Crescer ou Encolher
Sobe para um Portal Picori e pressiona o Botão R para o teu corpo encolher. Enquanto estás pequeno, pressiona o Botão R no Portal Picori para voltar ao teu tamanho original.



Abrir
Quando entras em contacto com algo que pode ser aberto, o Botão R exibe a mensagem OPEN.

Agarrar (Botão R)
Puxar (Botão R enquanto usas o +Controlo)
Quando entras em contacto com algo que podes agarrar, o Botão R exibe a mensagem GRAB.
Pressiona o Botão R enquanto tocas no objecto para o agarrar.
Agora pressiona o +Controlo na direcção oposta para puxar o objecto.

Movimentos Especiais

Acções Executadas com o uso dos Itens

Alguns itens permitem executar acções especiais.

O termos "Botão" aqui refere-se ao Botão (A ou B) que podes usar para equipar os itens. Algumas acções não podem ser executadas em certas circunstâncias.

A Jarra / GUST JAR
Enquanto pressionas o **Botão**, o herói com a sua jarra engole o ar ou objecto na direcção para onde está virado. Depois solta o **Botão** para soltar o ar ou o objecto que foi engolido.



Saltar / ROC'S CAPE
Pressiona o **Botão** para saltar. Podes usar esta técnica para saltar sobre buracos ou para evitar ataques inimigos. Mantém pressionado o **Botão** para dar um salto maior. Se já tiveres aprendido a Técnica de Espada correspondente (pág. XX) vais poder executar um DOWN THRUST durante o teu salto.

Furar / MOLE MITTS
Pressiona o **Botão** para furar no chão ou paredes que estejam à tua frente. Mas tem cuidado, há sítios que não podes furar!



Iluminar / FLAME LANTERN
Quando pressionas o **Botão**, acende-se uma chama da lanterna, o que permite iluminar espaços à tua volta. Pressiona o **Botão** de novo para apagar a chama. Também podes acender o castiçal tocando na chama da Lanterna.

Correr / PEGASUS BOOTS
Pressiona o +Controlo na direcção que queres ir e mantém pressionado o **Botão** para correr. Desta forma podes correr até largar o **Botão**. Se já tiveres aprendido a técnica de espada correspondente podes efectuar um DASH ATTACK enquanto corres.

Virar / CANE OF PACCI
Quando pressionas o **Botão**, o bastão emite um raio giratório. Este raio vira qualquer objecto em que toque.



Itens

ESPADA



A arma principal usada pelo herói. Usa-a para atacar os inimigos e cortar a relva.

BOMBA



Pressiona o Botão e a bomba é colocada no chão. Usa o Botão R para a agarrar e lança-la para outro local.

ESCUDO



Ajuda-te a bloquear e reflectir ataques dos inimigos. Alguns inimigos não podem ser derrotados sem o escudo, e em algumas situações é importante defenderes-te.

OCARINA DO VENTO



Ao tocar a Ocarina o herói é transportado para o WIND CREST. Escolhe um destino e pressiona o Botão A para confirmar.

ARCO e FLECHAS



Uma arma poderosa que permite atingir inimigos que estejam longe, mas sem setas esta arma não tem uso.

FRASCO



Guarda coisas em frascos vazios para que possas usa-los mais tarde. Podes carregar até quatro frascos. Escolhe qual é que queres usar na **Lista de Itens**.

BOOMERANG



Acerta num inimigo com esta arma para o paralisar momentaneamente. Também podes usar para alcançar rupees que estejam fora de alcance.

MALA KINSTONE



Uma mala útil para guardar as peças KINSTONE.

Game Over e Gravação

GAME OVER

O jogo termina quando os corações da tua barra de energia acabam. Quando o jogo acabar, tens a opção de gravar ou não (SAVE/DON'T SAVE) e depois se queres continuar ou desistir (CONTINUE/QUIT).



Gravação

Gravar no Ecrã de Pausa
Durante o jogo, podes gravar o teu progresso no **Ecrã de Quest Status** na **Lista de Itens**. Podes gravar os teus novos itens e outras coisas que tenhas e continuar a jogar.

Gravar quando perdes
Todos os itens que tinhas em tua posse são gravados quando perdes no jogo. O local de onde começas depois de recomeçar é fixo.

Continuar o jogo
Quando continuas um jogo que já tenhas terminado, não podes começar do mesmo local onde te encontravas quando gravaste. Se a tua Barra de Energia não estiver completamente cheia quando gravares, ela continua assim mesmo quando recomeças.

A Barra de Energia

O que é que a Barra de Energia te diz!



A vida do herói é exibida na forma de corações. Os corações diminuem sempre que sofres danos, e o jogo termina quando perdes todos os corações.

Recuperar a Energia



Apanha um coração para recuperar
O herói da história! Ao visitar o Festival Picori Anual com a Princesa Zelda, é-lhe feito um pedido pelo seu avô: entregar ao Castelo de Hyrule a espada que é presenteada ao campeão do Torneio de Luta de Espadas.



Recupera energia com uma Poção
Algures no mundo há uma loja que vende poções que recuperam a tua energia. Não podes comprar poções se não tiveres frascos vazios.



Recupera energia com uma fada
Apanha uma fada pequena para restaurar quatro corações de vida.

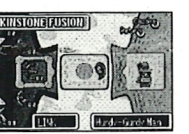
CORAÇÃO GRANDE e PEDAÇOS DE CORAÇÃO

A tua Barra de Energia ganha mais uma coração quando apanhas um Coração Grande. Colecciona quatro pedaços de coração para fazer um Coração Grande. Podes consultar o número de corações que tens no QUEST STATUS.



As Peças e a Fusão Kinstone

Juntar as Peças Kinstone



Neste mundo, vais encontrar umas Peças Kinstone, que se segundo se diz trazem a felicidade.
Parece que duas Peças Kinstone por vezes se juntam para formar uma só peça perfeita. Juntar duas peças Kinstone é conhecido como uma FUSÃO KINSTONE. Diz-se que a felicidade entra naquele que tiver na sua posse Peças Kinstone que se unam na perfeição.

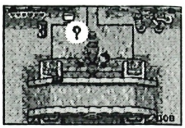
Onde encontro as Peças Kinstone?



As peças estão espalhadas por todo o mundo. Tens muitas maneiras de apanhar estas peças:

- Cortar a relva
- Receber de outras pessoas
- Encontrar nos tesouros

Como podes fazer as Fusões Kinstone?



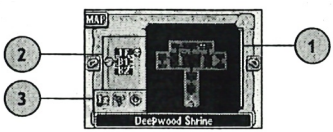
Quando te aproximas de alguém ou de alguma coisa com que podes fazer a Fusão Kinstone, aparece uma bolha. Pressiona o Botão L para ir ao **Ecrã de Fusão Kinstone**.

O que é que acontece realmente quando faço uma Fusão Kinstone?

Se conseguires fazer uma Fusão Kinstone, alguma coisa acontece em algum lado. Podes ver no **Ecrã do Mapa** para ver onde ocorreram as alterações.

Masmorras

Masmorras e o Mapa da Masmorra



1 Mapa dos Andares

Mostra a disposição das salas do nível onde te encontras. Apenas as salas onde entraste aparecem, mas podes ver todas as salas da masmorra se apanhares o DUNGEON MAP.

2 Nível do Mapa

Mostra o nível da masmorra onde te encontras. Se tiveres uma bússola (COMPASS), os níveis onde o boss está é marcado com uma caveira.

3 Itens da Masmorra

Mostra os Itens da Masmorra que apanhas nas masmorras, como o DUNGEON MAP, COMPASS ou BIG KEY (chave grande).

Itens da Masmorra



DUNGEON MAP
Quando o apanhas, podes ver a localização de todas as salas das masmorras.



COMPASS
Informações como a localização dos bosses nas masmorras e os tesouros aparecem no mapa da masmorra.



SMALL KEY
Precisas desta chave para abrir portas nas masmorras. Desaparece depois de a usares.

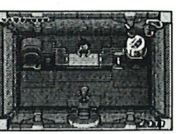


BIG KEY
As portas das salas dos bosses só abrem com esta chave.

Figuras

Algures na cidade NITENDO, encontras uma loja que faz figuras. Podes coleccionar figuras jogando na Lotaria na cidade NITENDO.

Consegues coleccionar todas as figuras?



CONCHAS MISTERIOSAS

Para jogares na máquina da lotaria, precisas de ter as Conchas Misteriosas (MYSTERIOUS SHELLS). Podes jogar na lotaria só com uma Concha, mas as hipóteses de obteres uma figura que ainda não tenhas será maior se usares mais conchas de uma vez na máquina da lotaria. Podes ver o número de Conchas Misteriosas que tens em tua posse na **Lista de Colecção**.

Técnicas de Combate

O que são as Técnicas de Combate?

Em várias partes do mundo, vais encontrar mestres de combate de espada da Escola Swiftblade. Eles ensinam ao herói um número de diferentes técnicas de combate. Podes ver as técnicas que já aprendeste nos TIGER SCROLLS no STATUS QUEST.



Nintendo