

# Stretchmo

1 Informations importantes

2 Partage d'informations

3 Fonctions en ligne

4 Avis aux parents et tuteurs

## Pour commencer

5 Introduction

6 Commencer à jouer

7 Sauvegarder/Effacer

## Comment jouer

8 Commandes

9 Parc Stretchmo

10 Atelier Stretchmo

## Fonctions en ligne

11 Billet en vente

12 StreetPass

13 SpotPass

14 QR Code

Dépannage

15 Assistance

**1**

## Informations importantes

Veillez lire ce mode d'emploi attentivement avant d'utiliser ce logiciel. Si ce dernier est destiné à des enfants, le mode d'emploi doit leur être lu et expliqué par un adulte.

Avant d'utiliser ce logiciel, sélectionnez  depuis le menu HOME pour lire les Informations sur la santé et la sécurité. Vous y trouverez des informations importantes vous permettant de profiter pleinement de ce logiciel.

Veillez aussi lire attentivement les instructions dans le mode d'emploi de la console, y compris la section sur les informations sur la santé et la sécurité, avant d'utiliser ce logiciel.

Veillez noter que, sauf mention contraire, le terme « Nintendo 3DS » désigne toutes les consoles de la famille Nintendo 3DS, c'est-à-dire les consoles New Nintendo 3DS, New Nintendo 3DS XL, Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL et Nintendo 2DS.

### Informations importantes

Votre console Nintendo 3DS et ce logiciel ne sont pas conçus pour fonctionner avec des appareils non autorisés ou des accessoires non agréés. L'utilisation de tels produits

peut être illégale et annule toute garantie. Elle contrevient également à vos obligations selon le contrat d'utilisation. De plus, une telle utilisation pourrait vous blesser ou causer des blessures à d'autres; elle pourrait aussi occasionner un mauvais rendement de votre console Nintendo 3DS (et services connexes) et/ou l'endommager. Nintendo et ses fabricants ou distributeurs autorisés ne peuvent être tenus responsables des dommages ou des pertes qui pourraient être causés suite à l'utilisation d'un appareil non autorisé ou d'un accessoire non agréé. À moins d'autorisation spéciale, le copiage de tout logiciel Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « sauvegarde » ou d'« archivage » ne sont pas autorisées.

Nintendo respecte la propriété intellectuelle d'autrui et demande à ses fournisseurs de contenu Nintendo 3DS de faire de même. Conformément au Digital Millennium Copyright Act aux États-Unis, à la Directive européenne sur le commerce électronique dans l'Union européenne, ainsi qu'à d'autres lois applicables, Nintendo of America Inc. se réserve le droit d'enlever, dans les circonstances jugées appropriées et à sa discrétion, tout logiciel Nintendo 3DS qui semble enfreindre la propriété intellectuelle d'autrui. Si vous croyez que votre travail a été copié d'une manière qui constitue une infraction aux droits

d'auteur, veuillez visiter [www.nintendo.com/ippolicy](http://www.nintendo.com/ippolicy) afin de consulter la politique complète et comprendre vos droits.

Veillez consulter la version anglaise de ce mode d'emploi pour obtenir des informations sur les droits de propriété intellectuelle de ce logiciel, dont les avis portant sur les intergiciels et les logiciels ouverts (si utilisés).

CTR-N-KAAE-00

Le contenu créé par les utilisateurs peut désigner des messages, des Mii, des images, des photos, des fichiers vidéo ou audio, etc.

### Partage d'informations

La possibilité d'échanger du contenu créé par les utilisateurs dépend du logiciel.

- Nintendo n'est pas responsable des problèmes résultants de l'utilisation d'Internet (par exemple, l'envoi de contenu par Internet, ou l'envoi ou la réception de contenu avec d'autres utilisateurs).

Ce logiciel vous permet de vous connecter à Internet pour acheter des billets pour les attractions (page 11) et pour recevoir des notifications concernant ce logiciel (page 13).

- ◆ Consultez le mode d'emploi de la console pour savoir comment la connecter à Internet.

Ce logiciel est compatible avec Nintendo Network



Nintendo Network est le nom du réseau de Nintendo qui permet aux utilisateurs de profiter de jeux et de contenu via Internet.

### Protection de la vie privée

- Afin de protéger votre vie privée, ne révélez aucune information personnelle lorsque vous communiquez avec d'autres joueurs, par exemple votre nom de famille, votre numéro de téléphone, votre date de naissance, votre âge, le nom de votre école, votre adresse courriel et l'adresse de votre domicile.
- Le système des codes ami a été conçu pour permettre aux joueurs qui se connaissent de jouer ensemble à distance en toute

sécurité. Si vous rendez public votre code ami en l'écrivant sur un forum Internet ou si vous le donnez à des inconnus, vous risquez de partager des informations et/ou des messages offensants avec eux. Nous vous recommandons donc de ne pas donner votre code ami à une personne que vous ne connaissez pas.

Vous pouvez restreindre l'utilisation des fonctions énumérées ci-dessous via la fonction de contrôle parental.

- Services d'achats Nintendo 3DS  
Restreignez la capacité d'acheter du contenu.
- Échange de fichiers audio/vidéo, images, messages  
Restreignez la création et la lecture de QR Code.
- StreetPass  
Restreignez le partage d'informations via StreetPass.
- ◆ L'accès à ce jeu (et à d'autres jeux) peut également être restreint en réglant le paramètre **Classification par âge** dans la fonction de contrôle parental.
- ◆ Pour plus de détails sur la configuration du contrôle parental, consultez le mode d'emploi de la console.



Stretchmo est un jeu de casse-tête et d'action dans lequel vous devez tirer et pousser des blocs colorés pour escalader des structures appelées stretchmos. Dirigez Mallo et ses amis dans une grande variété de casse-tête au fur et à mesure de votre visite du parc Stretchmo.

Vous trouverez différentes attractions au parc Stretchmo. Quand vous achetez un billet pour l'une d'entre elles, vous obtenez un accès permanent à tous les stretchmos de cette attraction.

◆ Pour plus d'informations sur le processus d'achat, consultez la page 11.



Quand vous commencez la partie, un robot vous emmènera à l'Aire d'accueil où il vous expliquera les commandes de jeu (page 8) et les bases de la résolution de stretchmos (page 9).



Une fois l'Aire d'accueil terminée, vous arriverez à l'écran titre du jeu lorsque vous le démarrerez. Sélectionnez **Aller au parc Stretchmo** pour vous rendre dans les parcs et visiter les différentes attractions.



Sélectionnez **À propos de Pushmo** ou **À propos de Crashmo** à l'écran titre si vous voulez en savoir plus sur les précédents titres de la série, ou si vous voulez les acheter dans Nintendo eShop.

- ◆ Si vous possédez déjà l'un de ces logiciels, et qu'il apparaît déjà dans votre menu HOME, vous pouvez le démarrer depuis l'écran titre.

## Commandes du menu

Sélectionner	○ / +
Confirmer	Ⓐ
Annuler	Ⓑ

- ◆ Vous pouvez aussi naviguer dans les menus grâce à l'écran tactile en touchant les options que vous désirez sélectionner.

## Le menu principal

Sélectionnez la zone du parc Stretchmo dans laquelle vous désirez aller. Au départ, seuls l'Aire d'accueil et le Centre d'aide sont ouverts.



- ◆ Vous pouvez aussi naviguer dans les menus grâce à l'écran tactile en touchant ◀ / ▶ ou les options au bas de l'écran.

Aire d'accueil	Ici, vous pouvez vous entraîner en utilisant le tout premier Stretchmo du jeu.
Centre d'aide	Ici, vous pouvez regarder des tutoriels, modifier différents paramètres et accéder à toutes sortes d'informations amusantes et utiles.

## Accéder aux autres zones

- Une fois que vous achetez un billet pour une attraction, comme la B.a.-base de Mallo, vous obtenez un accès permanent à tous les stretchmos de cette attraction (page 11).
- Vous aurez accès à l'Atelier Stretchmo lorsque vous achetez votre premier billet pour une attraction.





Votre progression est sauvegardée automatiquement lorsque vous terminez l'Aire d'accueil, ou que vous terminez un stretchmo dans une attraction.

- ◆ Dans l'Atelier Stretchmo (page 10), vous pouvez sauvegarder un stretchmo sur lequel vous travaillez en sélectionnant **Fini** et suivant les instructions qui s'affichent alors à l'écran. Les stretchmos que vous importez dans l'Atelier Stretchmo grâce à des QR Code sont sauvegardés une fois que leurs données ont été lues correctement.



Pour effacer vos données de sauvegarde, rendez-vous au Centre d'aide, sélectionnez **Effacer les données** dans les options, puis suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Faites attention lorsque vous effacez des données. Les données effacées ne peuvent pas être récupérées.

Certaines actions de l'utilisateur peuvent entraîner une perte de données définitive, par exemple éteindre et rallumer la console de façon répétée, ou retirer une carte de jeu ou une carte SD pendant la sauvegarde de données. Une mauvaise connexion causée par de la saleté ou de la poussière dans les ports de la console peut également entraîner une perte de données définitive.



Se déplacer	○ / +
Sauter	Ⓐ
Saisir un bloc	Ⓑ
Déplacer un bloc	○/+ (en saisissant un bloc)
Rembobiner	Ⓨ
Observer	ⓧ + ○ / + (+ Ⓐ pour zoomer)
Changer de point de vue	Ⓛ / Ⓡ (Il n'est pas toujours possible de changer de point de vue.)
Ouvrir / Fermer le menu de pause	START

Pour plus d'informations sur les commandes, visitez le Centre d'aide dans le jeu.

- ◆ Plusieurs configurations des commandes sont disponibles. Vous pouvez changer la configuration actuelle à tout moment dans les options au Centre d'aide.

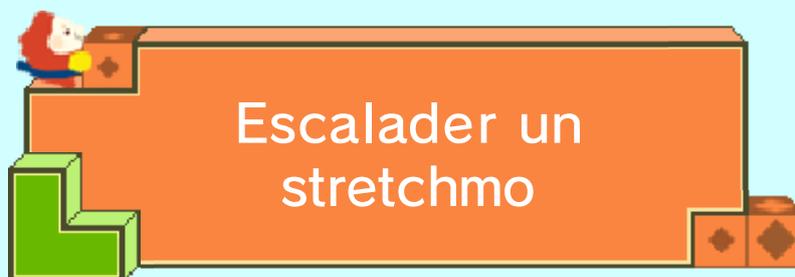




Sélectionnez le stretchmo que vous voulez escalader. Plus vous terminez de stretchmos, plus vous en déverrouillez.



- ◆ Les stretchmos ne peuvent pas être sélectionnés individuellement depuis l'Aire d'accueil.
- ◆ Les stretchmos peuvent uniquement être sélectionnés depuis les attractions pour lesquelles vous avez acheté un billet.



Tirez et poussez les blocs du stretchmo pour créer des escaliers afin de grimper jusqu'à l'objectif.



### ① Mallo

Le personnage que vous contrôlez dans ce stretchmo.

- ◆ Le personnage que vous contrôlez changera selon l'attraction.

### ② Drapeau d'arrivée

L'objectif que vous tentez d'atteindre est indiqué avec  ou .

### ③ Réinitialisateur

Sautez sur cet interrupteur pour réinitialiser le stretchmo.

### ④ Position actuelle de Mallo

### ⑤ Zoom

Déplacez la barre de défilement () pour ajuster le niveau de zoom de l'écran supérieur.

Lors de votre progression, plusieurs mécanismes vont apparaître dans le stretchmo.

## À propos du menu de pause

Appuyez sur **START** dans un niveau pour accéder au menu de pause. Vous pourrez y quitter le stretchmo en cours, ou le passer pour vous rendre au stretchmo suivant.

- ◆ L'option Passer au suivant n'est disponible que dans la B.a.-base de Mallo. Elle est disponible à partir du défi 1-6.

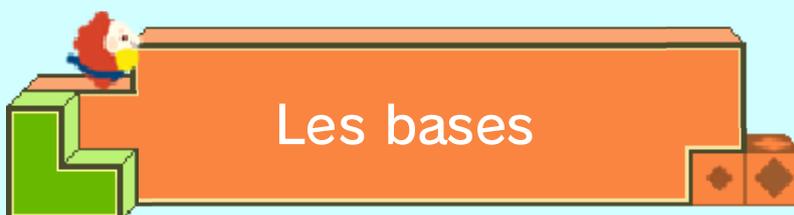


## 10 Atelier Stretchmo

Vous obtenez l'accès à l'Atelier Stretchmo lorsque vous achetez votre premier billet pour une attraction. L'Atelier Stretchmo vous permet de créer et de partager vos propres stretchmos et de jouer à des stretchmos créés par d'autres joueurs en lisant leur QR Code.



- ◆ La plupart des commandes de l'Atelier Stretchmo sont effectuées avec le stylet.
- ◆ Les stretchmos dans l'Atelier que vous avez terminés sont marqués avec . Les stretchmos dans l'Atelier qui peuvent être transformés en QR Code sont marqués avec .



Pour commencer, touchez un emplacement libre à l'écran de sélection du stretchmo dans l'Atelier Stretchmo, touchez ensuite **Créer**, puis sélectionnez votre mode de création.

## Mode 3D

Utilisez ce mode pour créer des stretchmos en trois dimensions, composés de plusieurs couches.

- ◆ Essayez un stretchmo en 3D dans n'importe quelle attraction pour déverrouiller ce mode.

## Mode 2D

Utilisez ce mode pour créer des stretchmos en deux dimensions, composés d'une seule couche.

- ◆ Créez 10 stretchmos ou plus dans l'Atelier pour déverrouiller l'accès à une grille plus grande.

## Créer des stretchmos

Utilisez le stylet et les différents outils de l'Atelier, et placez des blocs, des mécanismes et d'autres éléments sur la grille. Quand votre stretchmo est terminé, touchez **Fini**.

- ◆ Touchez **Tester** pour essayer un stretchmo sur lequel vous travaillez.

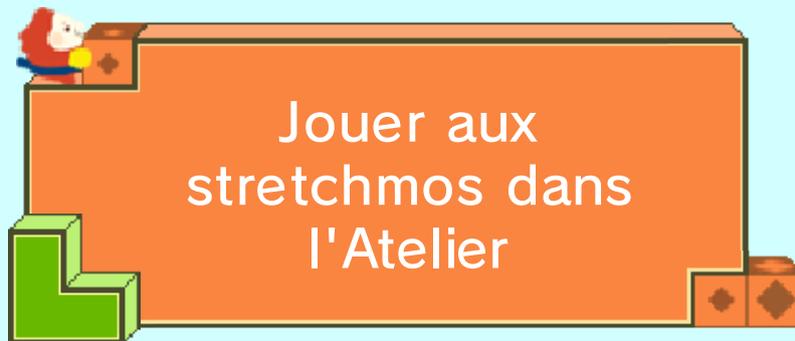


## Outils

## ② Aide

Si vous avez besoin d'un rappel rapide sur ce qu'est un objet ou comment il fonctionne, touchez  et touchez ensuite l'objet pour lequel vous désirez plus d'information.

## ③ Grille



Pour jouer à un stretchmo qui est sauvegardé dans l'Atelier, touchez-le à l'écran de sélection des stretchmos dans l'Atelier Stretchmo et touchez ensuite **Jouer**.



## Modifier et supprimer des stretchmos dans l'Atelier

Pour modifier ou supprimer un stretchmo qui est sauvegardé dans l'Atelier, touchez-le à l'écran de sélection des stretchmos dans l'Atelier Stretchmo et touchez ensuite l'option correspondante.

**Une fois les données supprimées, elles ne peuvent pas être récupérées, alors faites attention.**



Une fois que vous achetez un billet pour une attraction, vous obtenez un accès permanent à tous les stretchmos de cette attraction. Vous pouvez acheter un billet pour une attraction à son entrée. Une connexion Internet est requise afin d'acheter des billets.



1. Allez au menu principal du parc Stretchmo et sélectionnez l'attraction pour laquelle vous désirez acheter un billet.
  2. Bappo apparaîtra et vous demandera si vous désirez acheter un billet pour cette attraction. Suivez les messages qui s'affichent à l'écran pour terminer votre achat.
- ◆ Veuillez lire avec soin toutes les informations lors de la séquence d'achat avant de continuer.
  - ◆ Vous pouvez quitter à tout moment votre conversation avec Bappo avant d'acheter un billet. Pour ce faire, appuyez simplement sur START pour quitter la conversation. Vous retournerez ainsi au menu principal.



## Achat de contenu téléchargeable

- Vous pouvez voir l'historique d'achats des contenus téléchargeables dans la section **Opérations du compte** de Nintendo eShop.
- Après l'achat, les contenus téléchargeables ne peuvent pas être retournés, remboursés ou échangés.
- Les contenus que vous achetez peuvent être téléchargés à nouveau gratuitement s'ils ont été effacés, sauf dans les cas décrits ci-dessous.
  - ◆ Vous ne pouvez pas télécharger un logiciel à nouveau si vous sélectionnez l'option **Effacer le compte** ou si vous effacez votre identifiant Nintendo Network.
  - ◆ Vous ne pourrez pas télécharger à nouveau un logiciel si la distribution de ce dernier a été temporairement ou définitivement interrompue. Veuillez en prendre note à l'avance.
- Les contenus téléchargeables que vous achetez sont sauvegardés sur la carte SD.

## Approvisionner votre compte

Pour acheter des contenus téléchargeables, votre compte doit être suffisamment approvisionné. Si votre solde est insuffisant, il vous sera proposé de l'approvisionner. Touchez **Approvisionner** pour le faire.

Pour approvisionner votre compte, vous pouvez utiliser une carte Nintendo eShop ou une carte de crédit.

- ◆ Vous pouvez enregistrer les informations de votre carte de crédit. Cela vous donnera la possibilité d'approvisionner votre compte simplement en entrant le mot de passe que vous aurez défini lorsque vous avez entré les informations de votre carte de crédit la première fois.
- ◆ Vous pouvez supprimer les informations de votre carte de crédit en tout temps en accédant à **Paramètres/Autres** dans Nintendo eShop.





Si vous rencontrez un autre joueur et que vous avez tous les deux activé la fonction StreetPass, des informations sur vos stretchmos favoris seront échangées automatiquement.



Lorsque vous terminez un stretchmo dans une attraction, une option s'affichera à l'écran de félicitations. À cet écran, vous pourrez enregistrer le stretchmo comme votre favori. Si vous désirez enregistrer un stretchmo que vous avez déjà terminé comme favori, vous n'avez qu'à le finir à nouveau et sélectionner ensuite l'option **Enregistrer comme favori**.

## Voir les favoris des autres utilisateurs

Pour voir les stretchmos favoris des joueurs que vous avez rencontrés grâce à StreetPass, allez au Centre d'aide et sélectionnez **StreetPass**, sous **Bonus**.

### Plus d'informations à propos des favoris

Lorsque vous sélectionnez un favori d'un autre utilisateur dans le menu Les favoris des autres, les détails de ce stretchmo seront affichés à l'écran supérieur.



- ◆ Si le stretchmo favori que vous avez sélectionné vient d'une attraction pour laquelle vous n'avez pas encore acheté de billet, vous pouvez acheter le billet de cette attraction directement depuis le menu Les favoris des autres.



## Activer StreetPass

Vous pouvez activer StreetPass dans ce jeu de deux façons :

- Terminez un stretchmo dans une attraction, sélectionnez **Enregistrer comme favori** à l'écran de félicitations, puis suivez les instructions affichées à l'écran.
- Sélectionnez **Bonus**, puis **StreetPass** au Centre d'aide, et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.



## Désactiver StreetPass

Pour désactiver la fonction StreetPass de ce jeu, démarrez les paramètres de la console et sélectionnez **Gestion des données**, **Gestion de StreetPass**, **Stretchmo** et **Désactiver StreetPass**.





Si SpotPass est activé pour ce jeu, il se connectera régulièrement à Internet (quand cela est possible) pour envoyer et recevoir des données même lorsque la console est en mode veille et/ou que le jeu est fermé. Cela permet à votre console de recevoir des notifications concernant le jeu et de partager les données d'utilisation avec Nintendo.

- ◆ Les données reçues via SpotPass sont sauvegardées sur la carte SD. Veillez donc à toujours garder une carte SD insérée dans votre console.



### Recevoir des notifications

Rendez-vous au Centre d'aide, sélectionnez **Options**, puis **SpotPass**, et enfin **Oui**.

- ◆ Sélectionnez **Non** pour cesser de recevoir des notifications via SpotPass.

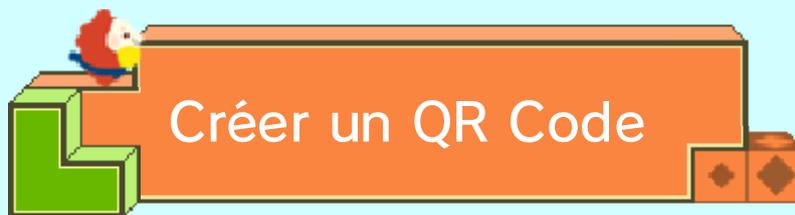
### Partager les données d'utilisation

Rendez-vous au Centre d'aide, sélectionnez **Options**, puis **Partage de données**, et enfin **Oui**.

- ◆ Sélectionnez **Non** pour cesser de partager vos données d'utilisation avec Nintendo via SpotPass.



Vous pouvez partager les stretchmos que vous avez créés avec les autres joueurs un créant des QR Code. Vous pouvez aussi importer les stretchmos d'autres joueurs dans votre jeu en lisant les QR Code qu'ils ont créés.



Sélectionnez le stretchmo que vous désirez transformer en QR Code à l'écran de sélection du stretchmo dans l'Atelier Stretchmo et touchez ensuite **QR Code** en haut à droite de l'écran tactile.

## Informations sur les codes

- Avant de pouvoir transformer un stretchmo que vous avez créé en QR Code, vous devez y jouer et le terminer. Les stretchmos qui peuvent être transformés en QR Code sont marqués avec .
- Les stretchmos marqués avec  ne peuvent pas être copiés, modifiés ou convertis en QR Code.
- Les stretchmos importés qui ont été créés en mode 3D ne peuvent pas être modifiés ou convertis en nouveau QR Code.
- Les cartes Stretchmo sont sauvegardées comme des images JPEG dans le dossier DCIM de la carte SD (exemple : DCIM\100NIN04).



Suivez ces étapes pour lire un QR Code.

1. Touchez un emplacement libre à l'écran de sélection du stretchmo dans l'Atelier Stretchmo et touchez ensuite **Lire un QR Code** en bas à droite de l'écran tactile.
2. Sélectionnez une méthode d'importation dans le menu qui s'affiche. Selon la méthode d'importation choisie, suivez les étapes expliquées ci-dessous.

## Lecture en utilisant l'appareil photo

En utilisant l'appareil photo extérieur de votre console, alignez le QR Code que vous désirez lire pour qu'il rentre dans le cadre s'affichant à l'écran supérieur lorsque vous sélectionnez l'option **Lire avec l'appareil photo**.



- ◆ Certains stretchmos peuvent demander plus d'un QR Code pour contenir toutes les données. Dans ce cas, une carte stretchmo inclura plusieurs QR Code. Si le jeu détecte ce type de stretchmo lors de la lecture, il vous donnera les instructions supplémentaires nécessaires. Si vous lisez plusieurs QR Code en utilisant l'appareil photo extérieur, assurez-vous de les lire dans le bon ordre.

## Lecture d'une carte Stretchmo

L'Atelier Stretchmo peut lire les QR Code qui sont sauvegardés dans le dossier DCIM de votre carte SD en tant que cartes Stretchmo.

Touchez simplement la carte stretchmo que vous désirez lire après avoir sélectionné l'option **Lire avec une carte Stretchmo**.

Vous verrez alors le QR Code de cette carte Stretchmo sur l'écran supérieur. Suivez les instructions affichées à l'écran pour terminer le processus.



Service à la clientèle de Nintendo  
SUPPORT.NINTENDO.COM

É.-U./Canada :  
1 800 255-3700

Amérique latine/Caraïbes :  
(001) 425 558-7078