

1 Informations importantes

Commencer

2 Partage d'informations

3 Contrôle parental

Introduction

4 Commencer à jouer

5 Sauvegarder/Effacer

Comment jouer

6 Déroulement de la partie

7 Écran d'exploration

8 Écran du donjon

9 Actions de Link

10 Inventaire

Communications

11 StreetPass

Dépannage

12 Informations de soutien

Veillez lire attentivement ce mode d'emploi avant de démarrer le logiciel. Veuillez également lire le mode d'emploi du Nintendo 3DS pour plus de détails. Vous y trouverez des trucs et astuces qui vous permettront de profiter de votre console au maximum.

Veillez noter que dans ce mode d'emploi, « Nintendo 3DS » se réfère aux consoles Nintendo 3DS et Nintendo 3DS XL.

IMPORTANT

Avant d'utiliser ce logiciel, veuillez lire attentivement tout le contenu vous donnant des informations sur la santé et la sécurité dans le menu HOME.

Pour accéder à cette application, touchez  dans le menu HOME, puis touchez Démarrer et lisez attentivement le contenu de chaque section. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur  HOME pour retourner au menu HOME.

Veillez lire attentivement les instructions dans le mode d'emploi du Nintendo 3DS, y compris la section sur les informations sur la santé et la sécurité, avant d'utiliser ce logiciel Nintendo 3DS.

IMPORTANT

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 afin de consulter la politique complète et comprendre vos droits.

© 2013 Nintendo

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

CTR-P-BZLE-00

2 Partage d'informations

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).

3 Contrôle parental

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

- ◆ Pour plus de détails sur la configuration du contrôle parental, consultez le mode d'emploi de la console.
- StreetPass
Restreint l'échange de données des Link noirs via StreetPass (p. 11).

Après avoir démarré le logiciel, appuyez sur **(A)** à l'écran titre pour accéder à l'écran de sélection du fichier.

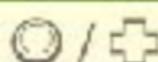
▲ Sélectionner un fichier

Sélectionnez l'un des trois fichiers pour commencer une partie.



◆ Commandes de l'écran de sélection du fichier

Parcourir



Confirmer



Retour



Commencer une nouvelle partie

Sélectionnez **Nouveau fichier** pour démarrer l'aventure depuis le début.

Appuyez sur **START** et sélectionnez **Passer** pour passer les cinématiques.

Continuer une partie sauvegardée

Sélectionnez un fichier contenant des données de sauvegarde pour reprendre la partie là où vous l'avez laissée au moment de la dernière sauvegarde.

▲ Sauvegarder

Approchez-vous d'une girouette et appuyez sur (A) pour sauvegarder votre progression.



Les données seront aussi sauvegardées automatiquement à certains moments.

- 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.

▲ Effacer

Choisissez un fichier à l'écran de sélection du fichier (p. 4), sélectionnez Effacer, puis appuyez sur (X) + (L) + (R) simultanément afin d'effacer le fichier en question.

Attention : Les données effacées ne peuvent pas être récupérées.

Incarnez Link, notre héros, dans *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds* et explorez des donjons tout en résolvant des énigmes. Utilisez une large sélection d'objets pour progresser dans l'histoire de ce jeu d'aventure et d'action!



▲ Cœurs

Les cœurs  représentent votre énergie vitale. Celle-ci diminuera si un ennemi vous frappe ou si vous tombez dans un trou, par exemple. Vous pouvez trouver des cœurs en éliminant des ennemis ou en cassant des pots et autres objets. Récupérez des cœurs pour restaurer votre énergie vitale.



Fin de la partie

Si vous perdez tous vos cœurs, la partie prendra fin. Sélectionnez **Continuer** pour reprendre la partie depuis la maison de Link ou l'entrée du donjon, ou sélectionnez **Quitter** pour revenir à l'écran titre sans sauvegarder.



▲ Rubis

Les rubis  sont la monnaie employée dans le jeu. Utilisez-les pour faire des achats dans les boutiques et pour bien d'autres choses.

Vous pouvez trouver des rubis un peu partout. Leur valeur dépend de la couleur du rubis.

▼ Menu de pause

Appuyez sur **START** pour mettre le jeu en pause.

Sélectionnez

Reprendre pour reprendre la partie, ou bien **Quitter** pour revenir à l'écran titre sans sauvegarder.



Plus d'objets seront affichés sur cet écran au fur et à mesure que vous progresserez dans l'aventure.



1 Cœurs

2 Jauge d'endurance

Votre jauge diminue lorsque vous vous transformez en peinture ou que vous utilisez certains objets. Elle se remplira à nouveau par elle-même. Lorsque votre jauge est vide, vous ne pouvez plus utiliser certains objets.

3 Icône de zoom

Touchez cette icône pour augmenter ou diminuer la taille de la carte.

4 Meilles perdus

Touchez cette icône pour consulter le nombre de meilles perdus se trouvant dans chaque zone. Si vous trouvez un meille perdu et le ramenez à la mère Meille, quelque chose d'incroyable pourrait bien arriver...

5 Épingles

Faites glisser une épingle sur la carte pour placer un repère (et ce, jusqu'à 20). Touchez une épingle se trouvant sur la carte pour en changer la couleur ou pour la supprimer.

6 Carte

indique la position actuelle de Link, et représente l'endroit où Link doit se rendre.

7 Réaliser une action avec (A)

8 Vos rubis

9 Équipement

Affiche les objets dont vous vous êtes équipé étant assignés à chaque emplacement.

10 Icône de changement de la carte

Maintenez le stylet sur l'icône pour consulter l'autre côté de la carte.

11 Cloche

Touchez cette icône pour appeler Arinne. Arinne peut vous emmener aux girouettes avec lesquelles vous avez interagi au préalable.

12 Statut quête

Touchez pour consulter l'équipement que vous avez récupéré. Les effets des objets que vous portez s'appliqueront automatiquement.



13 Inventaire

Touchez cette icône ou appuyez sur **SELECT** pour consulter vos objets. Vous pouvez assigner les objets dont vous vous êtes équipé aux emplacements de votre choix (p. 10).



Quelques aspects de l'écran du donjon sont légèrement différents de ceux de l'écran d'exploration.



1 Clés

C'est là que sont affichées les clés que vous avez obtenues.

2 Étages du donjon

 Étage actuel

 Étage du boss

3 Carte du donjon

Si vous possédez une boussole, l'emplacement du boss et celui des coffres aux trésors vous seront indiqués.

 Position actuelle

 Coffre au trésor

 Porte verrouillée

 Cercle transporteur

 Porte de la pièce du boss

▲ Clés et portes

Dans les donjons, certaines portes sont verrouillées. Pour les ouvrir, vous devez



trouver les clés cachées dans chaque donjon. Une fois en possession d'une clé, placez-vous en face d'une porte verrouillée et appuyez sur **A** pour l'ouvrir.

▼ Cercles transporteurs

Entrez dans un cercle transporteur pour vous

téléporter à un autre étage.



Certaines actions sont seulement disponibles lorsque vous avez progressé dans l'aventure.

▲ Se déplacer

Utilisez **C** pour vous déplacer.

▲ Déplacer la caméra

Utilisez **+** pour déplacer la caméra et observer les environs.

▲ Utiliser l'épée

Appuyez sur **B** pour donner des coups d'épée en face de vous.



Attaque circulaire

Si vous maintenez **B** enfoncé, un éclair de lumière jaillira de votre épée. Lâchez alors le bouton pour réaliser une puissante attaque circulaire.



Rayon

Vous pouvez lancer un rayon grâce à l'épée de légende si vous l'utilisez lorsque votre énergie vitale est pleine.



▲ Utiliser le bouclier

Si vous avez un bouclier, appuyez sur **R** pour vous protéger des attaques.



▲ Courir

Avec les bottes de Pégase, maintenez **L** enfoncé pour courir dans la direction vers laquelle vous regardez. Il se peut que diverses choses tombent des arbres si vous les heurtez en courant.



▲ Interagir avec les gens / les objets

Approchez-vous des gens et appuyez sur **A** pour leur parler. De même, vous pouvez lire les pancartes en vous plaçant à côté d'elles et en appuyant sur **A**. Vous pouvez faire défiler le texte en appuyant sur **A** ou sur **B**.



▲ Soulever / Lancer

Lorsque vous vous trouvez à côté d'un pot ou d'un objet similaire, appuyez sur **A** pour le soulever. Appuyez de nouveau sur **A** pour lancer l'objet.



▲ Peinture

Approchez-vous d'un mur et appuyez sur **A** pour vous transformer en peinture. Une fois sur le mur, utilisez **C** pour vous déplacer vers la gauche ou vers la droite, et appuyez de nouveau sur **A** pour en sortir. Pendant ce temps, votre jauge d'endurance diminuera. Si votre jauge se vide lorsque vous êtes transformé en peinture, vous sortirez automatiquement du mur.



▲ S'équiper d'objets

Touchez **Inventaire** ou appuyez sur **SELECT** pour consulter vos objets.



Sélectionnez un objet avec **○** et appuyez sur **ⓧ** ou **Ⓨ** pour les assigner à un emplacement.

L'emplacement X sera disponible une fois que vous aurez progressé dans l'aventure.

Utiliser des objets

Appuyez sur **ⓧ** pour utiliser l'objet assigné à l'emplacement X, et appuyez sur **Ⓨ** pour utiliser l'objet assigné à l'emplacement Y.



▲ Objets de location

Vous pouvez louer des objets dans la boutique de Lavio contre des rubis. Les objets de



location s'utilisent de la même manière que les objets ordinaires, à la différence près que, en cas de fin de partie, les objets de location seront rendus automatiquement à la boutique.

▼ Lunettes occultes

Avec les lunettes occultes, vous pouvez localiser les



fantastus. Les fantastus vous donneront des indices contre des pièces de jeu.

Vous pouvez obtenir des pièces de jeu en marchant avec votre console Nintendo 3DS. Pour plus de détails, consultez le mode d'emploi de la console.

▲ Affrontements de Link noirs (StreetPass)

Les données des Link noirs seront échangées si vous rencontrez d'autres joueurs ayant activé StreetPass pour ce logiciel sur leur console. Les données d'autres joueurs apparaîtront en tant que Link noirs au cours de votre partie. Parlez à un Link noir et mettez-le au défi!

- ◆ Ce logiciel utilise StreetPass (communication sans fil locale). Pour utiliser cette fonction, chaque joueur doit avoir activé StreetPass pour ce logiciel.



Activer StreetPass

Parlez à l'ancien StreetPass au village Cocorico et sélectionnez Les paramètres afin de régler les paramètres de StreetPass.



Désactiver StreetPass

Pour désactiver StreetPass pour ce logiciel, sélectionnez Gestion des données, puis Gestion de StreetPass dans les paramètres de la console. Touchez l'icône du logiciel, puis sélectionnez Désactiver StreetPass.

Vous pouvez désactiver StreetPass via la fonction de contrôle parental.

- ◆ Pour plus de détails, consultez le mode d'emploi de la console.

12 Informations de soutien

Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

É.-U./Canada :
1 800 255-3700

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