

1 Informations importantes

Préparation

2 Utiliser un pad circulaire Pro

Introduction

3 À propos du jeu

4 Pour commencer

5 Données de sauvegarde

Commencer à jouer

6 Déroulement du jeu

7 Commandes de base

8 Commandes de combat

Éléments de l'écran

9 Écran de jeu

10 Écran de carte

11 Le carnet des Bombers


Dépannage

12 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 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 afin de
consulter la politique complète et
comprendre vos droits.

© 2000-2015 Nintendo.

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

CTR-P-AJRE-00

2

Utiliser un pad circulaire Pro

Vous pouvez connecter le pad circulaire Pro Nintendo 3DS XL/3DS (vendu séparément) depuis la première page du menu Options (p. 4) en sélectionnant **Activé** pour l'option Pad circulaire Pro.

Pour conserver l'énergie de la pile, le pad circulaire Pro devient inactif s'il n'est pas utilisé pendant cinq minutes. Pour le réactiver, appuyez sur le bouton ZL ou sur le bouton ZR.

- ◆ Veuillez consulter le mode d'emploi du pad circulaire Pro pour obtenir plus d'informations sur l'utilisation de cet accessoire.

Calibrage du pad circulaire Pro



Pad circulaire droit

Si le pad circulaire droit semble contrôler l'écran alors que vous n'y touchez pas, ou s'il ne semble pas fonctionner normalement, suivez les indications ci-dessous pour le calibrer.

● Calibrage

- ① Depuis le menu Options, sélectionnez **Calibrer le pad circulaire Pro**.
 - ② Suivez les indications à l'écran pour calibrer le pad circulaire droit.
- ◆ Pour calibrer le pad circulaire de la console Nintendo 3DS, utilisez l'option de calibrage dans les paramètres de la console, accessibles depuis le menu HOME. Pour plus de détails, consultez le mode d'emploi de la console.

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D est un jeu d'action-aventure dont l'histoire se déroule plusieurs mois après les événements de The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D. Nous retrouvons notre héros Link alors qu'il s'est lancé dans une quête pour retrouver une amie dont il a été séparé. Son périple le conduira dans le monde étrange de Termina où la lune va s'écraser dans trois jours. C'est ainsi que débute une nouvelle aventure!



Choisissez un fichier avec **○** puis appuyez sur **Ⓐ** pour valider.

Commencer une nouvelle partie

Sélectionnez **Nouvelle partie**, puis entrez un nom pour votre personnage.

Charger une partie sauvegardée

Choisissez le fichier que vous voulez charger, puis touchez **Commencer** pour commencer à jouer.

Options

Une fois que vous avez sélectionné une partie à charger, touchez **Options** pour ajuster les options de jeu. Vous pouvez également accéder au menu **Options** en cours de jeu depuis l'écran **Statut quête** (p. 9).

- ◆ Si après avoir réglé le volume sur **Fort**, le son vous semble déformé, réglez-le à nouveau sur **Normal**.

Sauvegarder des données

Lorsque vous vous tenez devant une statue de hibou ou une statue de plume, appuyez sur **A** pour sauvegarder votre progression.



◆ **Retourner à l'aube du premier jour (p. 6) ne sauvegardera pas votre partie automatiquement.**

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 des données

⊙ Choisir un fichier à effacer

Choisissez un fichier à l'écran de sélection du fichier (p. 4) puis sélectionnez **Effacer**.

Ⓞ Effacer toutes les données

Après avoir démarré le logiciel, si vous maintenez Ⓐ, Ⓑ, × et Ⓨ enfoncés après la disparition du logo Nintendo 3DS mais avant l'apparition de l'écran titre, vous pouvez effacer toutes les données de sauvegarde.

- ◆ **Attention : Une fois effacées, les données ne peuvent plus être récupérées.**

Dans la peau du jeune héros Link, vous avez trois jours avant que la lune ne s'écrase, trois jours qui se répètent encore et encore pour vous permettre de progresser dans l'aventure.

Le cours du temps

Le temps s'écoule sans interruption pendant votre aventure. Toutes les 24 heures (heures du jeu), une journée se termine. Pour revenir à l'aube du premier jour, il vous faudra jouer le Chant du temps.



- ◆ Le temps se suspend en certaines occasions, par exemple lorsque vous discutez avec un personnage ou quand vous ouvrez votre inventaire, le carnet des Bombers ou tout autre écran de menu.
- ◆ Lorsque vous revenez à l'aube du premier jour, vos rubis et certains des objets que vous aviez obtenus sont perdus. De même, votre progression dans les donjons et les événements débloqués seront réinitialisés.

🕒 Au bout du troisième jour

À la fin du troisième jour, la lune s'écrase au sol et vous revenez à l'aube du premier jour. Vous ne conservez que les masques et les objets de votre inventaire que vous possédiez la dernière fois que vous avez joué le Chant du temps, tous ceux obtenus après ce point seront perdus.

Partie terminée

Si votre énergie vitale (p. 9) se vide complètement lorsque vous êtes dans un donjon, vous retournez à l'entrée. Si elle se vide à l'extérieur, vous revenez à l'entrée de la zone où vous vous trouviez.



Vous ne savez plus quoi faire?

Allez voir la pierre sheikah au sous-sol de la tour du cadran. Elle vous donnera des indices qui vous aideront à progresser.



⦿ Se déplacer, nager, sauter

Faites glisser ⦿ dans une direction pour vous déplacer dans cette direction. Si vous courez vers le bord d'une plateforme ou d'une falaise, vous sauterez automatiquement dans la direction vers laquelle vous vous dirigiez.

⦿ Actions

Appuyez sur Ⓐ pour réaliser diverses actions en fonction du contexte.

⦿ Utiliser un objet ou mettre un masque

Pour utiliser un objet ou mettre un masque, appuyez sur ⓧ ou Ⓨ ou touchez l'icône correspondante (p. 9) sur l'écran tactile.

⦿ Parler à Taya

Appuyez sur Ⓡ quand l'icône de Taya apparaît à l'écran pour qu'elle vous donne des indices qui vous aideront dans votre aventure.



Changer d'angle de vue

Vous pouvez changer les paramètres de l'angle de vue depuis le menu Options (p. 4).

🎯 Visée L

Lorsque l'icône de visée apparaît au-dessus d'un ennemi, d'un personnage ou d'un objet, vous pouvez verrouiller cette cible en maintenant **L** enfoncé. Viser un ennemi vous permet de le combattre sans le perdre de vue.



🎯 Regarder autour de soi

Touchez l'icône de la vue ou de la boîte à image (p. 9) pour passer en vue subjective. Regardez autour de vous avec **○** ou en déplaçant votre console. Appuyez sur **L** pour revenir à la vue classique.

- ◆ Lorsque vous utilisez le pad circulaire Pro (p. 2), vous pouvez utiliser le pad circulaire droit pour regarder autour de vous.

Lorsque vous jouez à ce jeu, il se pourrait que vous ayez à vous déplacer en tenant la console Nintendo 3DS. Avant de commencer à jouer, assurez-vous d'avoir assez d'espace autour de vous et tenez la console fermement à deux mains en jouant. Ne déplacez pas la console avec trop de vigueur car cela pourrait causer des blessures ou endommager le produit ou des objets à proximité.

Utiliser votre épée

Après avoir dégainé votre épée en appuyant sur **B**, vous pouvez réaliser les actions suivantes :

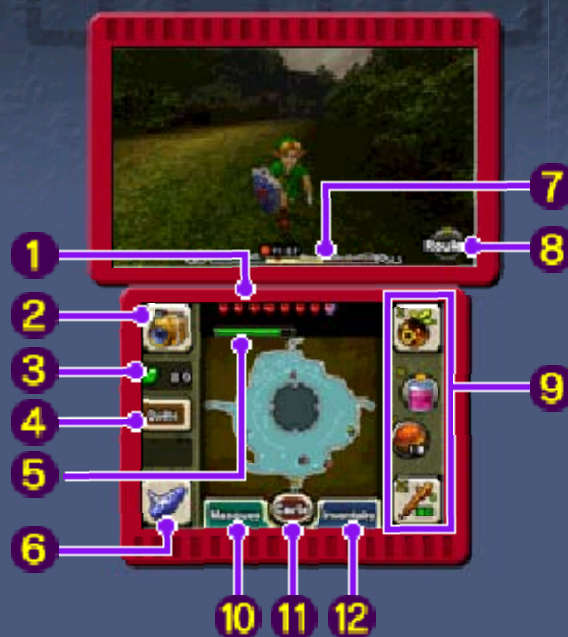
Coup horizontal	B / L + C ← ou → + B
Coup vertical	C ↑ + B / L + B
Coup de pointe	L + C ↑ + B
Attaque circulaire	Maintenez B enfoncé puis relâchez / C (tour complet) + B
Attaque sautée	L + A

Utiliser votre bouclier

Appuyez sur **R** pour lever votre bouclier. Vous pouvez ajuster son orientation avec **C**.

Autres commandes

Roulade	A (en courant)
Saut latéral	L + C ← ou → + A
Salto arrière	L + C ↓ + A



1 Énergie vitale

Elle diminuera si vous êtes touché par un ennemi ou si vous vous blessez.

2 Icône de la vue ou de la boîte à image

3 Rubis (monnaie du jeu)

4 Quête

Touchez cette icône pour accéder à l'écran Statut quête où vous pourrez consulter les objets de quête que vous possédez. Il s'agit des objets dont vous aurez besoin pour accomplir votre quête et des objets fonctionnels comme la grande bourse ou le carquois.




5 Jauge de magie

Elle indique la quantité de magie que vous avez à votre disposition. Elle diminue chaque fois que vous utilisez certains objets ou réalisez certaines actions.

- ◆ La jauge de magie n'apparaîtra que lorsque vous aurez atteint un certain point de votre aventure.

6 Ocarina du temps

Touchez cette icône pour jouer de l'ocarina (ou de l'instrument correspondant à votre forme actuelle). Le nombre de mélodies que vous pouvez jouer augmente à mesure que vous progressez dans votre aventure. Touchez  pour voir comment jouer les mélodies que vous avez apprises.



7 Horloge

Elle est divisée en trois jours. Le jour actuel apparaît en surbrillance. Lorsque le temps est suspendu, l'horloge n'est pas affichée à l'écran.



Heure
actuelle

Jour actuel

 jour
 nuit

8 Icône d'action

Indique l'action disponible en appuyant sur **A**. Cette action

change en fonction du contexte.

9 Emplacements des objets

Les objets ou masques que vous avez assignés apparaissent ici. Les objets assignés aux icônes X et Y peuvent être utilisés soit en touchant l'icône, soit en appuyant sur le bouton correspondant. Les objets assignés aux icônes I et II ne peuvent être utilisés qu'en touchant l'icône.

10 Masques

Touchez cette icône pour accéder à l'écran des masques et voir ceux que vous avez en votre possession. Faites glisser un masque vers un emplacement pour l'y assigner.



11 Écran de carte (p. 10)

12 Inventaire

Touchez cette icône pour accéder à l'inventaire et voir les objets que vous avez en votre possession. Faites glisser un objet vers un emplacement pour l'y assigner.



Terrain

Si vous achetez une carte, une vue détaillée de la zone correspondante sera affichée.



1 Carte générale

Appuyez sur ⊗ pour zoomer ou dézoomer.

2 Carte de l'emplacement actuel

Touchez l'écran tactile ou appuyez sur Ⓐ pour zoomer ou dézoomer.

🏠🏠 points de sauvegarde

👤 emplacement et orientation actuels

🔺 endroit par lequel Link est arrivé

📦 Coffre au trésor

Donjons

L'affichage de la carte dans un donjon diffère légèrement de celui du terrain.



1 Carte du donjon, boussole, grande clé et petites clés

Ces objets sont affichés une fois que vous les avez obtenus.

2 Nombre de fées égarées

Indique combien de fées égarées vous avez trouvées dans le donjon actuel. Si vous les trouvez toutes et si vous les ramenez à la fontaine des fées dont elles sont originaires, quelque chose de bien pourrait se produire.

3 Étages du donjon

Touchez le numéro d'un étage ou faites glisser le curseur pour changer d'étage.

👤 : étage actuel

💀 : étage du boss

Lorsque vous aurez suffisamment progressé dans l'aventure, vous recevrez le carnet des Bombers. Les événements sur lesquels Link doit enquêter et ceux dans lesquels il est impliqué y sont répertoriés. Appuyez sur **START** pour ouvrir le carnet et consulter les informations dont vous disposez.



Écran de l'historique



1 Liste des événements

Cette liste présente les événements en cours, les événements terminés et les rumeurs relayées par les Bombers.

2 Personnages concernés

Les personnages apparaissent dans l'ordre des événements. Utilisez  pour passer de l'un à l'autre. L'icône  s'affiche lorsque l'événement n'implique aucun personnage.

3 Détails de l'événement

Une description détaillée de l'événement sélectionné s'affiche ici.

4 Lieu de l'événement

Touchez cette icône pour accéder à la carte de la zone en rapport avec l'événement.

5 Horaires


Touchez cet onglet pour afficher l'écran des horaires.

Écran des horaires

Cet écran vous permet de consulter les horaires des personnages répertoriés dans votre carnet. L'emploi du temps d'un personnage est inscrit à l'écran des horaires dès que vous vous adressez à lui.



1 Personnages


Le symbole  apparaît sur le portrait d'un personnage dès que vous menez à bien tous les événements en rapport avec celui-ci.

2 Horaire d'un événement

Les barres représentent les périodes au cours desquelles vous devez accomplir une action auprès du personnage pour réussir votre quête. Si vous y parvenez, la barre devient bleue.

3 Heure actuelle

4 Rappel

Touchez cet onglet pour sélectionner une heure et mettre en place un rappel. Taya vous préviendra quand l'heure sera venue. L'icône  indique l'heure de votre rappel.

◆ Vous ne pouvez mettre en place qu'un rappel à la fois.

5 Historique

Touchez cet onglet pour revenir à l'historique des événements.

Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

É.-U./Canada :
1 800 255-3700

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