

Merci d'avoir choisi The Legend of Zelda™: Ocarina of Time™ 3D, conçu pour la console Nintendo 3DS.

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

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

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 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.

© 1998-2011 Nintendo.

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

Powered by 

CTR-P-AQEE-USZ

Se déplacer (marcher/courir/nager/sauter)	○ (faire un saut automatique au-dessus d'un fossé ou d'une falaise)
Actions spéciales	Ⓐ
Utiliser l'épée	Ⓑ
Utiliser le bouclier	Maintenez Ⓜ enfoncé (déplacez-vous avec ○)
Utiliser les objets	ⓧ / Ⓨ / touchez la case de l'objet
Visée L (viser un ennemi)	Ⓛ
Parler aux personnages lointains	Visez le personnage, puis appuyer sur Ⓐ
Changer de vue	Touchez  (utilisez ○ ou déplacez la console elle-même pour regarder autour de vous)
Voir la minicarte	Appuyez sur + pour voir (maintenez + enfoncé pour cacher)
Sauvegarder	START

Note : Lorsque vous utilisez la visée L pour viser un ennemi, vous le garderez toujours en vue.

Vous pouvez aussi déplacer la console pour regarder autour de vous. Ce faisant, tournez votre corps de façon à ce que votre angle de vue sur la console ne change pas.

Cette méthode est bien utile lorsque vous utilisez les armes avec lesquelles vous visez, telles que le lance-pierre et l'arc.



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 l'épée

Coup horizontal	Ⓑ / Ⓛ + ○ gauche ou droite
Coup vertical	Ⓛ + Ⓑ / ○ haut + Ⓑ
Coup de pointe	Ⓛ + ○ haut + Ⓑ
Attaque tourbillon	Maintenez Ⓑ enfoncé → relâchez / faites tourner ○ + Ⓑ
Saut d'attaque	Ⓛ + Ⓐ
Roulade	Ⓐ (en courant)

3 Commencer une partie

Appuyez sur **START** ou sur **(A)** à l'écran titre pour accéder à l'écran de sélection de fichier.



Commencer une nouvelle aventure

Sélectionnez une case qui contient les mots Nouvelle partie. Après avoir nommé votre personnage, sélectionnez la case dans laquelle son nom apparaît afin de commencer la partie.

Reprendre une aventure

Choisissez un fichier déjà créé, puis sélectionnez Commencer pour reprendre la partie. Si votre dernière sauvegarde a été effectuée dans un donjon, votre personnage reprendra la partie à l'entrée du donjon. Sinon, il reprendra la partie chez lui (s'il est enfant) ou au Temple du temps (s'il est adulte).

Copier

Copiez des données à partir d'un fichier vers un autre.

Effacer

Effacez les données d'un fichier.

Effacer toutes les données de sauvegarde

Maintenez **(A)**, **(B)**, **(X)** et **(Y)** enfoncés lorsque le logo de la console Nintendo 3DS s'affiche (après avoir lancé le jeu) afin de supprimer toutes vos données de sauvegarde à la fois.

AVERTISSEMENT : Les données effacées ne pourront pas être récupérées.

4 Terminer une partie

Si vous appuyez sur **START**, vous aurez le choix de sauvegarder votre progression et/ou de terminer la partie. Vous pouvez sauvegarder votre progression en tout temps, à quelques exceptions près.



Après avoir terminé le jeu...

Après avoir complété le jeu une fois, vous déverrouillerez une version du jeu encore plus difficile qui s'appelle *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D Master Quest*. Vous pourrez alors sélectionner ce nouveau mode de jeu à partir de l'écran titre.

- Certaines actions peuvent entraîner une perte de données définitive, par exemple éteindre et rallumer la console de façon répétée, ou retirer la carte de jeu ou la carte SD pendant une opération de sauvegarde. 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.



❶ Jauge de vie

Vous perdez des cœurs si vous êtes touché par un ennemi, si vous tombez d'un endroit élevé ou si vous vous blessez.

❷ Minicarte

▲ indique l'endroit par lequel Link est entré. ▲ indique la position actuelle de Link et la direction vers laquelle il fait face.

❸ Icône de vue / Icône de Navi

L'icône Vue change en icône Navi en fonction des situations. En la touchant, Navi vous fournira des astuces ou d'autres informations au sujet de votre quête.

❹ Rubis (la monnaie d'Hyrule)


❺ Jauge de magie

Cette jauge affiche la quantité de magie dont vous disposez actuellement. Si vous lancez des sorts, utilisez des objets ou déclenchez des attaques spéciales, votre magie diminuera. Il faut savoir utiliser la magie pour que cette jauge s'affiche à l'écran.

❻ Icône d'action

Elle indique quelle action peut être effectuée dans la situation actuelle.



❼ Écran de l'ocarina

Touchez cette icône pour jouer de l'ocarina. Vous apprendrez de nouvelles mélodies au cours de votre quête. Touchez  pour afficher les mélodies que vous avez apprises.

❽ Écran de quête (p. 6)

❾ Écran de carte (p. 7)

❿ Écran d'objets

Cet écran vous permet d'assigner des objets aux cases sur l'écran de jeu. Pour ce faire, touchez d'abord l'objet en question, puis touchez la case à laquelle vous voulez l'assigner. Pensez à assigner les objets les plus utilisés à  ou , car cela vous permettra de les utiliser facilement en vous servant des boutons.

Note : Les objets assignés à  et  ne peuvent être utilisés qu'à partir de l'écran tactile.

⓫ Cases des objets



6 Écran de quête

Touchez l'icône pour consulter l'équipement et les objets que vous avez trouvés. Pour changer l'équipement, touchez l'objet dont vous voulez vous équiper.



1 Quarts de cœur

Rassemblez-en quatre pour accroître votre jauge de vie (page 5).

2 Objets actuellement utilisés

7 Écran de carte

Cet écran vous permet de consulter la carte principale ou la carte du donjon actuel.

▲ Carte

Les lieux que vous n'avez pas encore visités sont dissimulés derrière les nuages.



▲ Donjons

Les informations affichées évoluent en fonction de votre progression.



- 1** Grande clé/Boussole/Carte du donjon/Petites clés

Ces objets s'afficheront lorsque vous les aurez trouvés.

- 2** Informations sur le donjon

👤 Étage actuel, 🧟 Étage du repaire du boss

La partie est terminée lorsque votre jauge de vie est vide. Si vous choisissez de continuer la partie, vous la reprendrez là où vous avez péri ou à l'entrée du donjon que vous exploriez.

Dans le pire des cas...

Si vous affrontez un ennemi que vous ne pouvez pas battre ou si vous avez besoin



de conseils pour continuer votre aventure, pensez à utiliser l'une des pierres mystérieuses se trouvant à côté de votre cabane ou dans le Temple du temps.

Pour modifier les options du jeu, appuyez sur **START** à l'écran titre puis sélectionnez Options à l'écran de sauvegarde.

Visée L

Cette option vous permet de choisir le schéma de visée. Si ce paramètre est réglé sur Maintenir, vous ne pouvez viser les éléments qu'en maintenant **L** enfoncé. Si ce paramètre est réglé sur Alternner, vous n'arrêterez pas de viser un élément en relâchant **L**.

Axe vertical

Permet d'inverser l'axe vertical de la caméra lorsque vous utilisez la vue subjective.

Capteurs

Permet de changer l'angle de la caméra en bougeant la console lorsque vous utilisez la vue subjective.

10 Information 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

1 Informations importantes

Commencer une partie

2 Commandes

3 Commencer une partie

4 Terminer une partie

Comment jouer

5 Écrans de jeu

6 Écran de quête

7 Écran de carte

8 Fin de partie

9 Options

Dépannage

10 Information de soutien