

Kirby™: Planet Robobot

1 Informations importantes

Informations de base

2 À propos des amiibo

3 Fonctions en ligne

4 Contrôle parental

Introduction

5 Histoire et personnages

6 Commencer à jouer

7 Sauvegarder et effacer

Comment jouer

8 Commandes

9 Armure Robobot

10 Copier des pouvoirs/Analyse

11 Aspirer un amiibo

Mode histoire

12 Cartes

13 Écran d'étape

14 Déroulement de la partie

15 Éléments d'étape

16 Objets

Minijeux

17 Les défis 3D de Kirby

18 L'attaque des Kirby

19 Quêtes

20 Jouer avec des amis

Autres informations

21 Internet

22 StreetPass

23 SpotPass

Informations de contact

24 Nous contacter

Avant d'utiliser ce logiciel, lisez attentivement ce mode d'emploi. Si ce logiciel est destiné à être utilisé par de jeunes enfants, un adulte doit leur expliquer en détail le contenu de ce mode d'emploi.

- ◆ Dans ce mode d'emploi, sauf indication contraire, le terme « Nintendo 3DS » désigne toutes les consoles de la famille Nintendo 3DS™.
- ◆ Si vous utilisez une console Nintendo 2DS™, les fonctions activées en fermant la console Nintendo 3DS peuvent être activées en utilisant le bouton SLEEP.

IMPORTANT

L'application Informations sur la santé et la sécurité, accessible depuis le menu HOME, contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité.

Nous vous recommandons également de lire intégralement le mode d'emploi de la console, en particulier la section Informations sur la santé et la sécurité, avant d'utiliser un logiciel Nintendo 3DS.

Choix de la langue

La langue utilisée dans le logiciel dépend de celle de votre console. Cinq langues sont disponibles pour

ce logiciel : anglais, français, italien, allemand et espagnol.

Si votre console est réglée sur l'une de ces langues, la même langue sera utilisée dans le logiciel. Sinon, l'anglais est la langue par défaut. Pour savoir comment changer la langue de la console, consultez le mode d'emploi électronique des Paramètres de la console.

- ◆ Les captures d'écran qui apparaissent dans ce mode d'emploi proviennent de la version anglaise du logiciel.
- ◆ Le cas échéant, pour indiquer à quelle partie d'une capture d'écran il est fait référence dans le texte, le terme anglais sera inclus également.

Classification par âge

Pour des informations relatives à la classification par âge de ce logiciel ou d'autres, visitez le site correspondant à la classification en vigueur dans votre pays de résidence.

PEGI (Europe) :
www.pegi.info

USK (Allemagne) :
www.usk.de

Classification Operations Branch
(Australie) :
www.classification.gov.au

OFLC (Nouvelle-Zélande) :

www.classificationoffice.govt.nz

Russie :

minsvyaz.ru/ru/documents/

Attention

Ce logiciel (y compris tout contenu numérique et toute documentation que vous téléchargez ou utilisez avec ce logiciel) sous licence de Nintendo est réservé à votre usage personnel et non commercial sur votre console Nintendo 3DS.

L'utilisation de ce logiciel avec tout service en ligne est soumise aux termes du contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS et de la politique de confidentialité, qui inclut le code de conduite Nintendo 3DS.

Toute reproduction ou distribution non autorisée est interdite.

Ce logiciel contient des systèmes de protection contre la copie destinés à empêcher la copie de son contenu.

Votre console Nintendo 3DS et ses logiciels ne sont pas destinés à être utilisés avec des modifications techniques non autorisées, existantes ou futures, de la console Nintendo 3DS ou des logiciels, ni avec des dispositifs non autorisés.

Après une mise à jour de la console Nintendo 3DS ou de ses logiciels, toute modification technique non autorisée, existante ou future, de la console

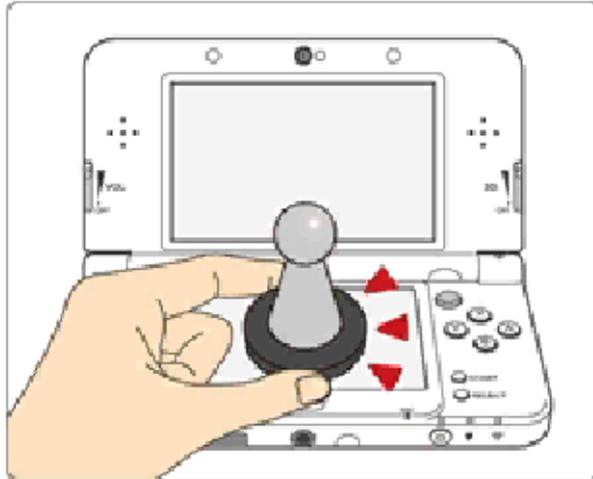
Nintendo 3DS ou des logiciels, et toute utilisation de dispositifs non autorisés pourraient rendre votre console Nintendo 3DS définitivement inutilisable. Tout contenu lié à une modification technique non autorisée de la console Nintendo 3DS ou de ses logiciels peut également être effacé.

Ce logiciel, son mode d'emploi et toute autre documentation l'accompagnant sont protégés par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

©2016 HAL Laboratory, Inc. /
Nintendo Co., Ltd.

Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.
Nintendo 3DS est une marque de
Nintendo.

CTR-P-AT3A-00



Ce logiciel est compatible avec les **amiibo**. Touchez l'écran tactile d'une console New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL avec un accessoire amiibo™ compatible pour l'utiliser.

Les amiibo sont bien plus que des jouets. Grâce à la communication en champ proche (NFC), vous pouvez les connecter aux logiciels compatibles et les utiliser pendant vos parties. Pour plus d'informations, consultez le site : <http://amiibo.nintendo.eu/>

- ◆ Un amiibo peut être lu par plusieurs logiciels compatibles.
- ◆ Si les données de votre amiibo sont corrompues et ne peuvent pas être restaurées, touchez l'icône  dans le menu HOME, puis accédez aux paramètres amiibo et réinitialisez ses données.

Un lecteur/enregistreur NFC
Nintendo 3DS est nécessaire
pour utiliser les amiibo avec les
consoles Nintendo 3DS/3DS XL/
2DS.

IMPORTANT

Il suffit d'effleurer la surface de
l'écran pour que l'amiibo soit
identifié par la console. N'appuyez
pas trop fortement, et ne frottez pas
l'amiibo sur l'écran.

Ce logiciel vous permet de partager vos expériences sur Miiverse™, et d'acheter d'autres jeux de la série dans le Nintendo eShop (p. 21).

- ◆ Consultez le mode d'emploi Nintendo 3DS pour plus d'informations sur la façon de connecter votre console à Internet.
- ◆ Pour utiliser Miiverse, vous devez avoir démarré Miiverse au moins une fois et effectué le paramétrage initial.

Ce logiciel est compatible avec le Nintendo Network™.



Le Nintendo Network est un service en ligne qui vous permet de jouer avec des joueurs du monde entier, de télécharger des contenus additionnels et bien plus encore !

Précautions relatives aux fonctions en ligne

- Si vous publiez, envoyez ou rendez accessible d'une façon quelconque toute information ou tout contenu via la communication sans fil, assurez-vous de n'inclure

aucune information qui permettrait de vous identifier personnellement, comme votre nom, votre adresse e-mail ou postale ou votre numéro de téléphone, car d'autres utilisateurs sont susceptibles de voir ces informations ou contenus. En particulier, lorsque vous choisissez votre pseudonyme ou le surnom d'un Mii™, n'utilisez pas votre vrai nom, car d'autres utilisateurs pourraient le voir lorsque vous utilisez la communication sans fil.

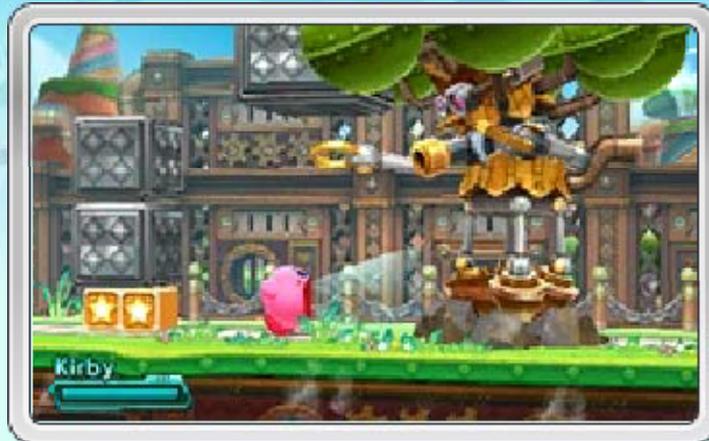
- Les codes ami sont des éléments d'un système servant à établir une relation avec d'autres utilisateurs, afin de vous permettre de jouer, communiquer et interagir avec des personnes que vous connaissez. Si vous échangez vos codes ami avec des inconnus, vous courez le risque de recevoir des informations ou des messages contenant des propos choquants ou des contenus inappropriés. Vous permettriez également à des personnes que vous ne connaissez pas de voir des informations vous concernant. Par conséquent, nous vous recommandons de ne pas donner vos codes ami à des personnes que vous ne connaissez pas.
- Ne commettez aucun acte offensant, illégal, insultant ou inapproprié de quelque manière

que ce soit à l'encontre d'un autre utilisateur. En particulier, ne publiez pas, n'envoyez pas et ne rendez accessible d'aucune autre façon toute information ou tout contenu qui pourrait constituer une menace, une insulte ou un harcèlement pour autrui, qui pourrait enfreindre les droits d'autrui (tels que les droits de propriété intellectuelle, à l'image, au respect de la vie privée, à la publicité, ou les marques de commerce), ou qui pourrait heurter la sensibilité d'autrui. En particulier, lorsque vous envoyez, publiez ou rendez accessibles des photos, des images ou des vidéos sur lesquelles figurent d'autres personnes, assurez-vous d'obtenir préalablement leur autorisation. Si un comportement inapproprié est signalé ou constaté, vous encourez des sanctions telles qu'une interdiction d'utiliser les services Nintendo 3DS.

- Veuillez noter que les serveurs de Nintendo sont susceptibles d'être temporairement indisponibles sans avertissement préalable pour des opérations de maintenance.

Certaines fonctions de ce logiciel peuvent être restreintes grâce aux options de contrôle parental ci-dessous.

- ◆ Pour plus de détails sur le contrôle parental, consultez le mode d'emploi de la console.
- **StreetPass**
Restreint l'échange via StreetPass™ de vignettes, de records, etc.



Dans cette nouvelle aventure, Kirby doit sauver la planète Pop des griffes d'envahisseurs robotiques envoyés par Haltmann SA, une société maléfique ! Servez-vous des pouvoirs copiés par Kirby et pilotez son armure Robotot pour éliminer tous les ennemis et obstacles qui se dresseront sur son chemin.

Kirby

Notre héros est capable d'avaler presque n'importe quoi ! Servez-vous de son aptitude à copier les pouvoirs et utilisez l'armure Robotot pour l'aider dans son aventure.



Armure Robotot

Cette machine a été envoyée par l'envahisseur robotique. Cependant, lorsque Kirby en prend le contrôle, elle lui sert d'armure, capable d'analyser les ennemis et de se transformer en fonction de leur pouvoir !



Meta Knight

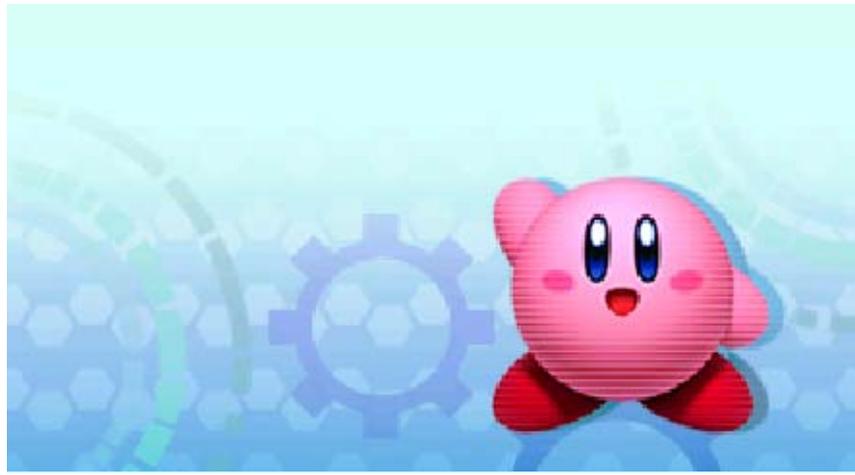
Le légendaire guerrier masqué a essayé de s'attaquer seul à l'envahisseur robotique. Malheureusement, cet ennemi était bien trop puissant, même pour lui...



Susie

Ce serait une erreur de sous-estimer cette mystérieuse assistante de Haltmann SA. En effet, c'est elle qui dirige le programme d'invasion de l'armée de robots...





La première fois que vous démarrez le jeu, vous devez configurer les paramètres StreetPass du logiciel (p. 22). Lorsque vous démarrerez le jeu les fois suivantes, vous accéderez directement à l'écran de sélection du fichier.

Commandes dans les menus

Pour naviguer dans les menus, utilisez les boutons suivants :

Naviguer	+ / ○
Confirmer	(A)
Annuler	(B)

- ◆ Vous pouvez également sélectionner les options du menu grâce à l'écran tactile.



Écran de sélection du fichier

Sélectionnez un fichier vide (0 %) pour commencer une nouvelle partie, ou continuez une partie déjà commencée. Une fois un fichier sélectionné, le menu principal s'affiche.



Menu principal

Sélectionnez un mode de jeu ou une des options disponibles dans le menu. Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, de nouveaux modes et options deviennent disponibles.



- ◆ Lorsque vous recevez des données StreetPass,  s'affiche sur l'icône du mode de jeu concerné.

Mode histoire (p. 12-16)

Parcourez les étapes et sauvez la planète Pop de l'envahisseur robotique !

Les défis 3D de Kirby (p. 17)

Aspirez et expulsez des ennemis dans des niveaux en 3D, et obtenez le plus haut score possible !

L'attaque des Kirby (p. 18-20)

Assemblez une équipe de Kirby pour terrasser de puissants ennemis et gagner de l'expérience dans ce minijeu bourré d'action ! Jusqu'à trois équipiers peuvent se joindre à vous.

Collection de vignettes (p. 16)

Parcourez la liste de toutes les vignettes que vous avez obtenues.



Options

Autres jeux

Accédez au Nintendo eShop pour en savoir plus sur les précédents jeux de la série (p. 21).

Effacer fichier

Effacez les données du fichier de sauvegarde en cours d'utilisation (p. 7).

Aide

Accédez au mode d'emploi électronique.





Sauvegarder

Vos progrès dans le jeu, ainsi que les Cubacodes (p. 12) obtenus sont automatiquement sauvegardés à la fin de chaque étape.

- ◆ Lorsque vous quittez la partie, le nombre de vies restantes, le nombre d'étoiles récupérées (p. 13), le pouvoir en votre possession ainsi que l'objet contenu dans l'étoile assistance ne sont pas sauvegardés.
- ◆ Votre niveau et les points d'expérience obtenus dans L'attaque des Kirby sont automatiquement sauvegardés.



Effacer

Accédez aux options () depuis le menu principal, puis touchez EFFACER FICHER pour accéder au menu d'effacement des données.

- ◆ **Attention, les données effacées ne peuvent pas être récupérées.**

- Évitez de réinitialiser la console de façon répétée et d'effectuer intentionnellement des opérations incorrectes. Le cas échéant, évitez de retirer la carte de jeu ou la carte SD pendant une opération de sauvegarde. Ne salissez pas les contacteurs. Vous risqueriez de perdre définitivement des données.
- N'utilisez aucun accessoire ou logiciel pour modifier vos données de sauvegarde, car cela pourrait vous empêcher de progresser dans le jeu ou causer une perte de données. Faites attention, car toute modification est définitive.



⊕ et ○ permettent d'effectuer les mêmes actions.

Marcher

⊕ (au choix)

Courir

Appuyer deux fois sur ⊕ (au choix)

S'accroupir/Descendre

⊕

Sauter

Ⓐ

Aspirer

Ⓑ

Kirby conserve dans sa bouche les ennemis et les blocs aspirés.



Expulser

Ⓑ après avoir aspiré un élément

Effectuez des tirs stellaires.

Avaler

⊕ après avoir aspiré un élément

Avalez certains ennemis pour copier leur pouvoir (p. 10).

Abandonner un pouvoir

⊗/Toucher ABANDON
POUVOIR

Glisser

⊕+Ⓐ

Flotter

Maintenir ou appuyer
plusieurs fois sur Ⓐ (en l'air)

Prenez une grande
inspiration et flottez
dans les airs.



Expulser une bulle d'air

Ⓑ en flottant

Expirez une bouffée d'air pour
attaquer un ennemi et revenir au
sol.

Chute rapide

Appuyer deux fois sur ⊕ (en
l'air)

Se protéger

Maintenir /

Protégez-vous pour réduire les dégâts des attaques ennemies.

Esquive/Esquive aérienne

/+

/ (en l'air)

Tournoyez pour éviter les attaques ennemies.

Utiliser l'étoile assistance (p. 16)

/Toucher 

Lancer un objet (p. 16)

 lorsque vous transportez un objet

Passer une porte





Ouvrir un coffre





Monter/Descendre une échelle

+/+



Se déplacer sur un grillage

+

Nager

+ + (A) (sous l'eau)

Utiliser le canon à eau

(B) (sous l'eau)



⊕ et ○ permettent d'effectuer les mêmes actions.

Marcher

⊕ (au choix)

Propulsion Robobot

Appuyer deux fois sur ⊕ (au choix)

S'accroupir/Descendre

⊕

Sauter

Ⓐ

Double saut

Ⓐ en l'air

Maintenez Ⓐ pour flotter quelques instants.

Coup de poing Robobot

Ⓑ

Utilisez le coup de poing Robobot pour détruire les obstacles particulièrement résistants.



Choc Robotot

Appuyer plusieurs fois sur **B**

Analyse

B à proximité de certains ennemis

L'armure Robotot peut se transformer et adopter le pouvoir de certains ennemis.



Réinitialisation

X/Toucher ABANDON
POUVOIR

Capsule de protection

Maintenir **L**/**R**

Protégez-vous pour ne recevoir aucun dégât lorsqu'un ennemi vous attaque.



Utiliser l'étoile
assistance (p. 16)

Y/Toucher 

Activer un mécanisme



Les bras de l'armure Robobot peuvent, entre autres, défaire des vis et activer des mécanismes (p. 15).



Passer une porte



Ouvrir un coffre



Monter/Descendre une échelle



Se déplacer sur un grillage



Vous pouvez avaler certains ennemis (ou les analyser avec l'armure Robot) pour copier leur pouvoir.



- ◆ Vous pouvez également obtenir des pouvoirs grâce aux essences de pouvoir (p. 16).
- ◆ Pour consulter la liste détaillée des commandes du pouvoir que vous utilisez, accédez à l'écran de pause (p. 14).



Abandonner un pouvoir

Appuyez sur ⊗ ou touchez ABANDON POUVOIR sur l'écran tactile pour expulser le pouvoir en cours d'utilisation sous forme d'étoile. Vous pouvez alors aspirer cette étoile pour récupérer le pouvoir avant qu'il ne disparaisse.



- ◆ Il est possible de perdre un pouvoir après avoir subi des dégâts.

Roulette

Si vous avalez en même temps plusieurs ennemis ayant des pouvoirs différents, une roulette se déclenche pour déterminer quel pouvoir sera copié. Appuyez sur (A) ou (B) pour l'arrêter.



L'icône amiibo  (p. 13) apparaît sur l'écran tactile lorsque vous avez suffisamment progressé dans le jeu. Si vous possédez un amiibo, vous pouvez alors le scanner pour obtenir un pouvoir.



- ◆ Cette option n'est pas disponible lorsque Kirby utilise l'armure Robot.
- ◆ Jusqu'à dix amiibo peuvent être scannés dans une étape. Il est ensuite nécessaire de terminer l'étape avant de pouvoir à nouveau scanner un amiibo.

Pouvoirs obtenus grâce aux amiibo

Vous pouvez scanner les amiibo suivants pour obtenir des objets ou des pouvoirs. Cependant, en scannant Kirby, Meta Knight ou le Roi DaDiDou, vous pouvez obtenir des versions spéciales de certains pouvoirs ou de meilleurs objets !

Kirby

Smash Bros.

Meta Knight, Link, Marth	Épée
Roi DaDiDou	Marteau
Mario, Luigi	Feu
Peach	Parasol
Yoshi	Fouet
Toad	Feuille
Donkey Kong	Combat
Bowser	Rocher
Diddy Kong, Bowser Jr., Samus	Bombe
Harmonie	Glace
Dr. Mario	Docteur
Fox	Jet
Garçon Inkling, Fille Inkling, Calamar Inkling	Poison

- ◆ D'autres amiibo sont compatibles avec ce logiciel.
- ◆ Pour plus d'informations sur les amiibo, consultez la page « À propos des amiibo » (p. 2).



Sélectionnez une zone, puis l'étape que vous souhaitez explorer. Chaque zone comporte un certain nombre d'étapes et se termine par un boss. Une fois le boss vaincu, vous pouvez accéder à la zone suivante.



Choisissez une zone pour accéder à sa carte.



Choisissez une étape pour afficher l'écran d'étape (p. 13).



① Cubacodes (dans cette étape)

Les Cubacodes que vous n'avez pas encore obtenus dans cette étape apparaissent grisés.

② Cubacodes obtenus/Nombre total de Cubacodes (dans cette zone)

③ Cubacodes obtenus (dans tout le jeu)

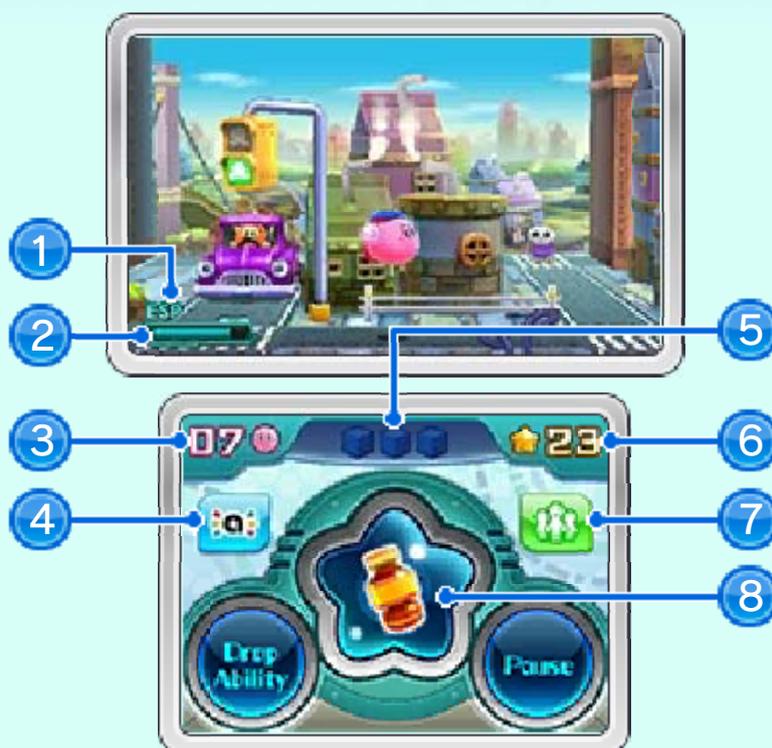
④ Collection de vignettes (p. 16)

Cubacodes

Dans chaque étape se trouve un certain nombre de Cubacodes. Il vous faut en obtenir suffisamment pour pouvoir débloquer l'accès à la porte du boss. Des étapes bonus peuvent même apparaître lorsque vous avez ramassé un grand nombre de Cubacodes !



Détails de l'écran d'étape



① Pouvoir en cours d'utilisation

② Barre de santé

Elle se vide lorsque vous subissez des dégâts causés par des ennemis ou des éléments du décor.

③ Vies restantes

④ Icône amiibo

Touchez cette icône pour utiliser un amiibo (p. 11).

5 Cubacodes de cette étape

6 Points étoile (p. 16)

7 Icône Miiverse

Touchez cette icône pour accéder à Miiverse (p. 21).

8 Étoile assistance (p. 16)

Touchez l'étoile assistance pour utiliser l'objet affiché.

◆ L'étoile assistance ne peut contenir qu'un objet à la fois.



Il apparaît à certains endroits pour vous envoyer, entre autres, des objets de soins.



StreetPass (p. 22)

Si StreetPass est activé, vous obtiendrez les avantages suivants :

 Meilleurs objets

Les objets permettent de récupérer davantage de santé.

Vignettes

Si vous croisez un joueur ayant également activé StreetPass pour ce logiciel, Bandana Waddle Dee vous enverra un exemplaire d'une vignette (p. 16) que ce joueur a en sa possession.



Parcourez chaque étape en éliminant les ennemis que vous rencontrez en chemin. Utilisez les particularités de l'environnement à votre avantage : certains obstacles ne peuvent être évités qu'en passant d'un plan à l'autre.



Armure Robot

Sautez dans l'armure Robot pour l'activer. Appuyez sur  à proximité d'un terminal pour la quitter.



Terminer une étape

Passez la porte finale pour commencer le jeu de fin d'étape.



Jeu de fin d'étape

Appuyez sur **A** pour arrêter la jauge. Plus la jauge est pleine, plus Kirby va loin. Vous recevez des objets (p. 16) en fonction de la distance parcourue par Kirby.



Perte de vie et fin de partie

Vous perdez une vie et reprenez la partie au dernier point de sauvegarde lorsque votre barre de santé est complètement vide ou que vous tombez dans un trou. Si vous perdez toutes vos vies, la partie prend fin.

Écran de pause

Appuyez sur

START ou

touchez
PAUSE sur
l'écran



tactile pour afficher l'écran de pause. Vous pouvez y consulter la liste des commandes de votre pouvoir ou quitter l'étape en cours.



15 Éléments d'étape

Étoile Warp

Grimpez dessus pour voyager vers un nouvel endroit.



Étoile Warp 3D

Grimpez dessus pour naviguer entre le premier plan et l'arrière-plan de l'étape.



Bloc bombe

Détruisez-le pour qu'il explose. Cela affecte les éléments à proximité.



Interrupteur

Touchez ou frappez un interrupteur pour l'activer. Il peut, par exemple, actionner l'ouverture d'une porte chrono à proximité.



Interrupteur à vis

Avec l'armure Robobot, vissez ou dévissez ces mécanismes pour modifier l'agencement du décor.



Éléments spéciaux

Lorsque  est affiché à l'écran, inclinez votre console pour faire bouger certains éléments du décor.



- ◆ Si le mouvement des éléments du décor ne semble pas correspondre à l'inclinaison de votre console, posez la console sur une surface plane, et touchez .

En utilisant ce logiciel, vous devrez peut-être déplacer la console. Pour éviter de vous blesser ou d'endommager les objets alentour, assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace autour de vous, évitez les gestes brusques et tenez fermement la console à deux mains.

Il existe bien d'autres éléments
d'étape à découvrir !



Nourriture et boisson

Restaure une partie de la barre de santé.



Maxi-tomate

Restaure complètement la barre de santé.



Étoile

Obtenez 100 points étoile pour obtenir une vie supplémentaire. Le nombre de points étoile que vous recevez dépend de la couleur de l'étoile récupérée.



1 VIE

Confère une vie supplémentaire.



Super sucette

Rend invincible pendant un court instant.



Essence de pouvoir

Confère le pouvoir affiché.



Étoile assistance

Contient un objet de soins envoyé par Bandana Waddle Dee.



Tomate miracle

Restaure toute la barre de santé si elle se vide entièrement alors que cet objet se trouve dans l'étoile assistance.



- ◆ Touchez l'icône pour restaurer la totalité de votre barre de santé.
- ◆ Si vous terminez une étape sans l'utiliser, elle se transforme en maxi-tomate.
- ◆ Si vous n'avez pas réussi à vaincre un boss après trois essais, Bandana Waddle Dee vous enverra un de ces objets.

Objets transportables

Ces objets aux usages divers peuvent être ramassés dans certaines étapes.



Vignette/Vignette rare

Les vignettes obtenues en jeu sont consignées dans votre collection de vignettes ().



Collection de vignettes

Vous pouvez utiliser les vignettes pour décorer l'armure



Robot. Il est également possible d'échanger trois pièces de jeu contre une vignette, si vous souhaitez compléter votre collection.

- ◆ Vous ne pouvez pas échanger de pièces de jeu contre une vignette plus de cinq fois par étape. Pour pouvoir procéder à davantage d'échanges, terminez d'abord une étape.
- ◆ Pour plus d'informations au sujet des pièces de jeu, consultez le mode d'emploi de la console.

- ◆ Il existe bien d'autres objets à découvrir !



17 Les défis 3D de Kirby



Dans cette aventure en trois dimensions, Kirby doit aspirer des éléments et utiliser les tirs stellaires à bon escient pour accumuler des combos et obtenir le plus haut score possible ! Pour plus d'informations sur ce minijeu, sélectionnez TUTORIEL sur l'écran de choix du niveau.

- ◆ Si vous utilisez une console New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL, vous pouvez ajuster l'angle de la caméra avec le stick C (C).



18 L'attaque des Kirby

Assemblez une équipe de Kirby pour terrasser de puissants ennemis et gagner de l'expérience dans ce minijeu bourré d'action à découvrir en solo ou entre amis !

Aventure

Vos équipiers se déplacent et attaquent automatiquement.

Mode sans fil

Vos équipiers sont contrôlés par d'autres joueurs (p. 20).

Premiers pas

Choisissez une quête et le rôle de votre personnage, puis sélectionnez **COMMENCER** à l'écran de confirmation des équipiers pour vous lancer dans l'aventure.



- ◆ En mode Aventure, vous pouvez choisir le rôle de tous vos équipiers.



Écran de jeu



① Temps restant

② Votre barre de vie

③ Barres de vie de vos coéquipiers



Utilisez les pouvoirs inhérents à votre rôle, et aidez-vous de divers objets pour vaincre les boss et terminer les quêtes avec succès.

Se protéger

Protégez-vous pour faire apparaître la jauge de protection, qui diminue avec le temps.



Attention, si elle se vide entièrement, votre personnage sera étourdi et ne pourra plus bouger pendant quelques instants.

Un petit en-cas !

Touchez un coéquipier après avoir ramassé de la nourriture pour lui redonner un peu de santé.



Sort de vie

Appuyez sur \odot à proximité d'un coéquipier tombé au combat pour le ramener à la vie.



Union météore

Frappez le boss à de nombreuses reprises pour faire apparaître un fragment de météore. Si tous les membres de l'équipe en ramassent un, vous pouvez effectuer une puissante attaque de groupe !



Astuce

Appuyez sur **A** lorsque le curseur est au centre de la jauge pour que l'attaque fasse un maximum de dégâts.



Si tous les membres de l'équipe tombent au combat, ou s'il ne reste plus de temps, la quête échoue.

Expérience et niveau

À chaque fois que vous terminez une quête, vous recevez un certain



nombre de points d'expérience. Lorsque vous en avez obtenu suffisamment, votre personnage gagne un niveau et devient plus fort.

- ◆ Si la quête est un échec, vous ne recevez aucun point d'expérience.



Jusqu'à trois joueurs peuvent se joindre à votre équipe, via le mode multijoueur local. Les joueurs ne possédant pas le jeu peuvent jouer via le mode téléchargement.

- ◆ Des options, telles que certains rôles, peuvent ne pas être disponibles en mode téléchargement.

Équipement nécessaire :

- une console Nintendo 3DS par joueur (jusqu'à quatre joueurs) ;
- au moins un exemplaire du logiciel.

Mode multijoueur local

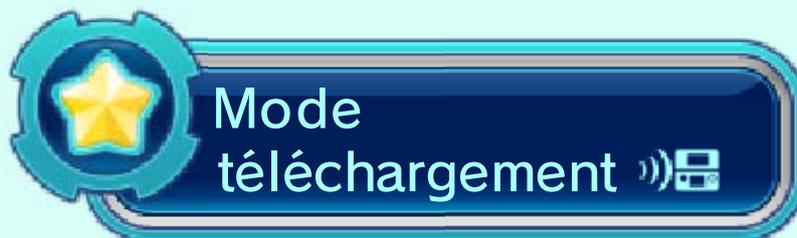
Sélectionnez **MODE SANS FIL**, puis rejoignez une équipe, ou créez-en une nouvelle.

Créer un groupe

Sélectionnez **NOUV. ÉQUIPE**, puis touchez **CONFIRMER** lorsque le nom de tous les participants est affiché à l'écran.

Rejoindre un groupe

Sélectionnez le nom du joueur dont vous souhaitez rejoindre le groupe.

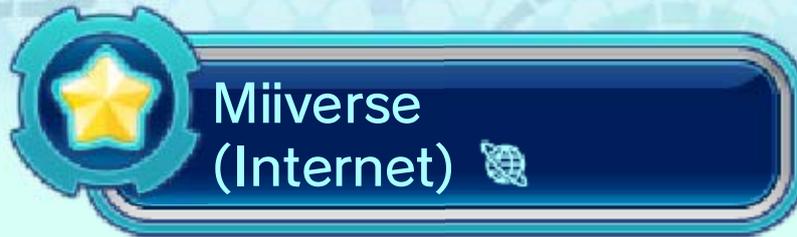


Rejoindre un groupe

- 1 Dans le menu HOME, sélectionnez l'icône du mode téléchargement, puis touchez DÉMARRER.
 - 2 Touchez le logo Nintendo 3DS.
 - 3 Touchez le panneau de ce logiciel pour commencer le téléchargement.
- ◆ Une mise à jour de la console peut être nécessaire. Suivez les instructions à l'écran pour l'effectuer. Pendant l'opération, si vous recevez un message vous informant que la connexion a échoué, effectuez la mise à jour depuis les paramètres de la console.
 - ◆ Pendant l'utilisation du mode téléchargement, la console ne peut pas passer en mode veille.
 - ◆ En mode téléchargement, votre progression n'est pas sauvegardée.



Connectez-vous à Internet pour accéder aux options suivantes.



Au cours d'une partie, touchez l'icône Miiverse () pour publier un message dans la communauté Miiverse officielle de ce logiciel.



Accédez aux options () dans le menu principal, puis sélectionnez AUTRES JEUX



pour en savoir plus sur les autres jeux de la série, via le Nintendo eShop. Il est également possible d'y acheter ces jeux.

- ◆ Pour plus d'informations sur le Nintendo eShop, consultez le mode d'emploi électronique correspondant.





Partager des vignettes et des records (StreetPass)

Lorsque vous croisez un joueur qui a activé StreetPass pour ce logiciel, vos records sont automatiquement partagés. De plus, la prochaine fois que vous rencontrerez Bandana Waddle Dee dans le mode histoire, il vous enverra un exemplaire d'une vignette obtenue par l'autre joueur.



- ◆ Vous devez avoir suffisamment progressé dans le jeu pour pouvoir partager vos records et vos vignettes.
- ◆ L'autre joueur doit également avoir activé StreetPass pour ce logiciel.

Activer et désactiver StreetPass

Touchez  à l'écran de sélection de fichier pour activer ou désactiver StreetPass pour ce logiciel.





Partage des données d'utilisation

Cette fonction, si vous l'activez, vous permet d'envoyer à Nintendo, via SpotPass, des informations relatives à votre utilisation du logiciel.

Ces données peuvent être utilisées pour aider Nintendo à développer de futurs produits et services.

Activer et désactiver SpotPass

Touchez  à l'écran de sélection du fichier, puis sélectionnez DONNÉES D'UTIL., puis OUI.

- ◆ Vous pouvez désactiver cette option à tout moment en sélectionnant DONNÉES D'UTIL., puis OUI.



Pour plus d'informations sur ce logiciel, visitez le site Nintendo :
www.nintendo.com/countryselector

Pour obtenir de l'aide technique, consultez le mode d'emploi de votre console Nintendo 3DS ou visitez le site :

support.nintendo.com