

Picross 3D™: Round 2

1 Informations importantes

Informations de base

2 À propos des amiibo

Commencer à jouer

3 Présentation du jeu

4 Commandes

5 Lancer le jeu

6 Données de sauvegarde

Comment jouer

7 Choix de casse-tête

8 Écrans de jeu

9 Résolution de casse-tête

Informations de contact

10 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.

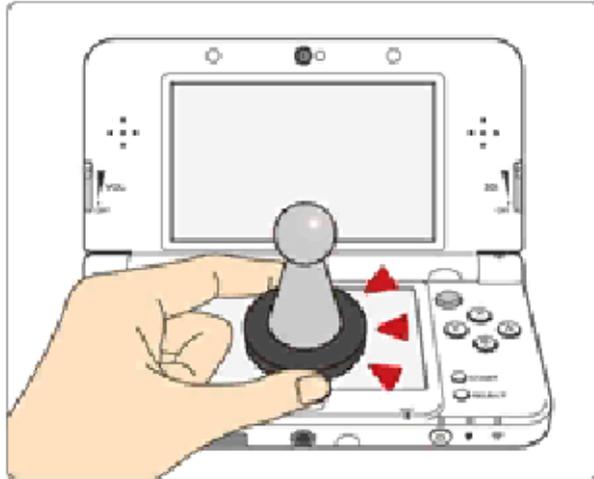
Après une mise à jour de la console Nintendo 3DS ou de ses logiciels, toute modification technique non autorisée, existante ou future, de la console

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.

Les informations relatives aux droits de propriété intellectuelle de ce logiciel, y compris, le cas échéant, les notices relatives à des éléments intermédiaires (middleware) ou à des logiciels open source, se trouvent dans la version anglaise de ce mode d'emploi électronique.

CTR-P-BBPP-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.



Picross 3D™: Round 2 est un jeu de logique dans lequel vous devez découvrir les formes cachées à l'intérieur de blocs de cubes. Des nombres colorés vous aident à déterminer quels cubes enlever et quels cubes marquer à l'aide de la peinture bleue ou de la peinture orange, afin de révéler la forme cachée.



Sélectionner/ Confirmer	Toucher l'option souhaitée
Faire pivoter le bloc	Toucher l'écran tactile et faire glisser le stylet dans la direction souhaitée
Enlever un cube	Toucher le cube en maintenant  ou  enfoncé
Marquer un cube avec la peinture bleue ()	Toucher le cube en maintenant  ou  enfoncé
Marquer un cube avec la peinture orange ()	Toucher le cube en maintenant  ou  enfoncé
Placer sur un cube un repère bleu ()	Toucher le cube en maintenant  ou  enfoncé
Placer sur un cube un repère orange ()	Toucher le cube en maintenant  ou  enfoncé

- ◆ Pour retirer, marquer ou repérer une série de cubes situés côte à côte dans une même rangée ou une même colonne, effectuez l'action souhaitée sur un premier cube puis, tout en maintenant enfoncé le bouton correspondant à cette action, faites glisser le stylet sur les autres cubes de la série.

- ◆ Vous pouvez aussi choisir d'effectuer la plupart des commandes à l'aide du pad circulaire. Pour consulter ou modifier vos paramètres de commandes, ouvrez l'onglet Commandes dans le menu des paramètres du jeu.



5 Lancer le jeu

La première fois que vous lancez le jeu, une séquence de bienvenue s'affiche quand vous touchez l'écran tactile à l'écran titre. Au cours de cette séquence, il vous est demandé de choisir une carte de membre et d'entrer votre nom : votre fichier de sauvegarde est alors créé.

Nouvelle sauvegarde

Ce jeu vous permet de créer trois fichiers de sauvegarde distincts. Pour commencer une nouvelle partie, touchez une carte de membre vierge : il vous est alors demandé d'entrer votre nom, et le jeu crée votre fichier de sauvegarde. Une fois cette formalité accomplie, il vous suffit de toucher la nouvelle carte de membre pour commencer à jouer.



Reprendre une sauvegarde

Si vous avez déjà un fichier de sauvegarde, il vous suffit de toucher votre carte de membre pour



continuer votre progression en jeu. Le nombre de tampons sur votre carte correspond à votre nombre total de points (p. 8). L'apparence de votre carte peut aussi changer quand vous remplissez certaines conditions.

Écran du menu

L'écran du menu vous propose les options suivantes.



Casse-tête [Puzzles]



Choisissez cette option pour accéder à la bibliothèque du café (p. 7), dans laquelle vous pouvez sélectionner un livre puis en résoudre les casse-tête.

Partie en cours [Quick-Save Data]



Cette option n'apparaît à l'écran du menu que si vous avez sauvegardé une partie en cours (p. 6). Touchez-la pour reprendre votre partie et continuer la résolution du casse-tête là où vous l'aviez interrompue.

Paramètres [Settings]



Ce menu contient trois onglets.
Touchez l'un d'entre eux pour
consulter ou modifier les paramètres
des options correspondantes.

Jeu	Dans cet onglet, vous pouvez activer ou désactiver les fonctions d'assistance (l'aide et/ou la bombe), ou changer le décor de fond et la musique pendant la résolution des casse-tête.
Com- mandes	Dans cet onglet, vous pouvez choisir si vous préférez résoudre les casse-tête à l'aide des boutons ou du pad circulaire, ainsi que modifier l'action assignée à chaque bouton.
Autres	Dans cet onglet, vous pouvez ajuster le volume de la musique et des bruitages, changer le nom qui s'affiche sur votre carte de membre, ou effacer vos données de sauvegarde.



 Sauvegarder les données

Votre progression en jeu est sauvegardée automatiquement chaque fois que vous avez résolu un casse-tête ou que vous modifiez les paramètres.

Sauvegarder une partie en cours



Vous pouvez sauvegarder votre progression dans la résolution d'un casse-tête et retourner à l'écran du menu. Cela vous permet d'interrompre votre partie et de reprendre plus tard la résolution de ce casse-tête. Pour sauvegarder une partie en cours, touchez l'icône de pause () à l'écran du casse-tête, puis sélectionnez SAUVEGARDER. Pour reprendre par la suite la résolution du casse-tête là où vous l'aviez interrompue, sélectionnez PARTIE EN COURS dans le menu principal.

 Effacer les données

Pour effacer spécifiquement un des fichiers de sauvegarde, touchez la carte de membre correspondant à ce fichier et sélectionnez PARAMÈTRES à l'écran du menu. Dans le menu des paramètres, accédez à l'onglet Autres, puis sélectionnez EFFACER LES

DONNÉES et suivez ensuite les instructions qui s'affichent à l'écran. Pour effacer toutes les données de sauvegarde du jeu, lancez le logiciel depuis le menu HOME, et maintenez (A), (B), (X) et (Y) enfoncés depuis le moment où le logo Nintendo 3DS disparaît jusqu'au moment où l'écran titre s'affiche.

◆ **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.



 Bibliothèque du café

La bibliothèque du café abrite toutes sortes de livres, qui contiennent chacun plusieurs casse-tête.

Touchez un des ouvrages pour accéder à l'écran



de choix du casse-tête de ce livre. Pour passer d'une étagère à l'autre, faites glisser le stylet vers la gauche ou vers la droite sur l'écran tactile, ou bien touchez une des petites icônes grises en forme de flèches situées de part et d'autre sous les étagères.

Les livres marqués d'un cadenas (🔒) ne peuvent pas encore être sélectionnés, vous devez au préalable remplir certaines conditions pour les débloquer. Si vous souhaitez savoir comment débloquer un ouvrage, touchez-le et la condition à remplir s'affichera sur l'écran supérieur.

Déblocage des casse-tête amiibo



Lorsque vous aurez résolu suffisamment de casse-tête, un nouveau livre illustré du « a » du logo



amiibo apparaîtra sur les rayonnages de la bibliothèque du café.

Sélectionnez cet ouvrage pour accéder à son écran de choix du casse-tête, en bas duquel vous trouverez une icône avec le logo amiibo complet. En sélectionnant cette option, vous pourrez scanner des amiibo compatibles pour débloquer divers casse-tête spéciaux.

Choix d'un casse-tête

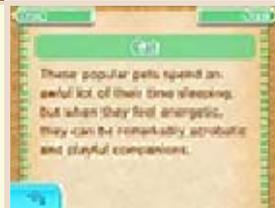
Touchez l'icône du casse-tête sélectionné à l'écran de choix du casse-tête pour commencer à le résoudre (p. 8). Avant d'entamer la



résolution d'un casse-tête, vous pouvez ajuster la difficulté du jeu en touchant l'option affichée en bas à droite de l'écran tactile sur l'écran de choix du casse-tête. Sélectionnez ensuite le niveau de difficulté qui vous convient (la difficulté augmente selon le nombre d'étoiles affichées). En révélant les formes cachées dans les casse-tête, vous gagnez des points (P) et vous obtenez des bijoux. Une fois que vous avez résolu chacun des casse-tête contenus dans un livre, ce livre est considéré comme terminé. Vous pouvez cependant à tout moment réessayer n'importe quel casse-tête, même si le livre qui le contient est déjà terminé.

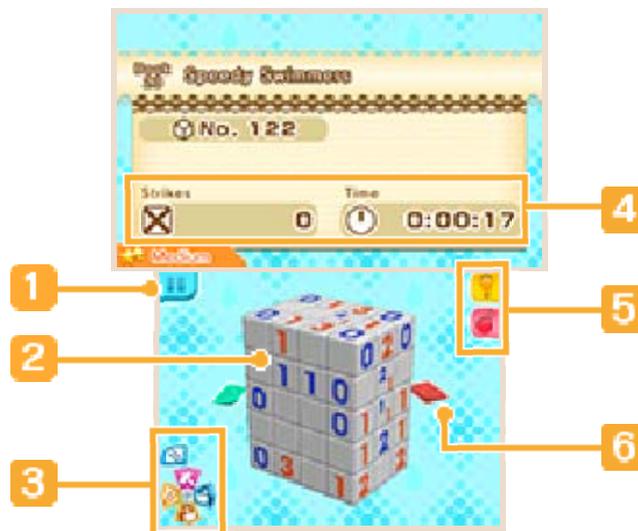
Consultation des galeries

Vous pouvez obtenir des informations sur les formes que vous avez découvertes dans un livre depuis son écran de choix du casse-tête : il vous suffit d'y sélectionner l'icône  pour accéder à la galerie du livre. Chaque fois qu'une galerie s'ajoute à votre collection ou que du nouveau contenu est disponible, un marqueur  s'affiche sur l'icône de la galerie à l'écran de choix du casse-tête ainsi qu'à côté du numéro du livre sur les étagères de la bibliothèque.



8 Écrans de jeu

Écran du casse-tête



1 Icône de pause

Touchez cette icône pour ouvrir le menu de pause, qui vous permet de recommencer à zéro le casse-tête en cours, de le quitter pour retourner à l'écran de choix du casse-tête, ou bien de sauvegarder votre partie afin de poursuivre plus tard la résolution de ce casse-tête. Si vous avez sauvegardé une partie en cours, sélectionnez par la suite PARTIE EN COURS à l'écran du menu pour continuer votre partie là où vous l'aviez interrompue (p. 5).

2 Bloc de cubes

Pour faire pivoter le bloc de cubes, touchez l'écran tactile avec votre stylet, puis faites glisser celui-ci dans la direction où vous souhaitez tourner le bloc.

3 Rappel des commandes

Ces petites icônes vous indiquent les commandes actuellement assignées aux différentes actions permettant d'enlever des cubes, d'en marquer ou d'y placer des repères.

4 Informations sur le casse-tête

Le carré marqué d'une croix vous indique le nombre d'erreurs que vous avez faites jusqu'à présent, et le chronomètre montre le temps écoulé depuis que vous avez commencé cette tentative de résolution du casse-tête. Vous pouvez également voir sur l'écran supérieur le titre du livre dont ce casse-tête fait partie, ainsi que le numéro du livre et le numéro du casse-tête.

- ◆ Pour certains casse-tête, vous verrez s'afficher non pas le temps écoulé, mais le temps qu'il vous reste pour résoudre le casse-tête.

5 Icônes d'assistance

Touchez l'icône  pour demander une aide, et l'icône  pour déclencher la bombe (p. 9).

6 Vues en coupe (p. 9)

Écran des résultats

Quand vous terminez un casse-tête, l'écran des résultats s'affiche. Il vous montre votre score actuel, le temps que vous avez mis à résoudre le casse-tête et le nombre de fautes

commises, ainsi que le nombre de points que vous gagnez et le joyau obtenu en récompense de ce résultat.



1 Points de résolution

Cette ligne indique le nombre de points qui vous sont accordés pour avoir simplement résolu le casse-tête.

2 Bonus des erreurs

Moins vous commettez d'erreurs en résolvant le casse-tête et plus vous recevrez de points pour ce bonus.

3 Bonus du temps

Plus vous terminez le casse-tête rapidement et plus vous recevrez de points pour ce bonus.

4 Coefficient de difficulté

Plus le niveau de difficulté que vous avez sélectionné est élevé et plus le coefficient multiplicateur appliqué est important.

5 Joyau obtenu et total de points

Sur le côté droit, vous voyez le nombre total de points que vous gagnez et le joyau que vous obtenez en récompense. Plus vous

gagnez de points en résolvant un casse-tête et plus le joyau que vous recevrez sera précieux. Les quatre types de bijoux qui existent sont, du plus simple au plus précieux :

🔺, 🟩, 🏠 et 🌈.

- ◆ Votre nombre total de points est calculé en additionnant les points de résolution obtenus, le bonus des erreurs et le bonus du temps, puis en multipliant le tout par le coefficient de difficulté.





Comprendre les chiffres colorés

Chaque casse-tête est constitué d'un bloc de cubes disposés horizontalement en rangées et verticalement en colonnes. Pour révéler la forme cachée à l'intérieur de ce bloc, tout l'art consiste à savoir bien interpréter les chiffres colorés affichés aux extrémités des rangées et colonnes du bloc. Un chiffre bleu indique le nombre de cubes bleus cachés dans cette rangée ou cette colonne de cubes, et un chiffre orange le nombre de cubes orange.

- ◆ Pour en savoir plus sur la façon de résoudre les casse-tête, parcourez les livres de tutoriels dont les illustrations de couverture sont représentées ci-dessous :



Chiffres simples



Les chiffres simples indiquent que les cubes de la couleur en question cachés dans la rangée ou la colonne sont situés côte à côte. Un **3**, par exemple, nous indique que nous devons rechercher trois cubes bleus

côte à côte. Les images ci-dessous illustrent les deux positions possibles où ces trois cubes bleus peuvent se cacher dans une rangée de quatre cubes de longueur.



Chiffres encerclés



Lorsque les chiffres sont inscrits dans un cercle, comme dans les exemples ci-dessous, les cubes recherchés dans la rangée ou la colonne ne sont plus tous côte à côte, mais répartis en deux groupes. Un ③, par exemple, nous indique que nous devons rechercher trois cubes bleus répartis en deux groupes. Les images ci-dessous illustrent les deux positions possibles où ces trois cubes bleus peuvent se cacher dans une rangée de quatre cubes de longueur.

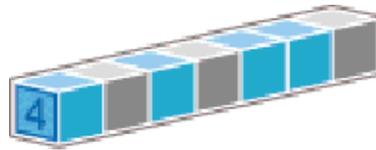


Chiffres encadrés

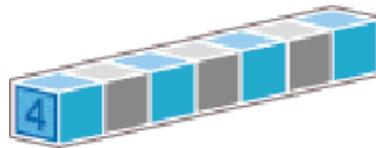


Lorsque les chiffres sont inscrits dans un carré, comme dans les exemples ci-dessous, les cubes recherchés dans la rangée ou la colonne ne sont pas côte à côte, mais répartis en trois groupes ou plus. Un ④, par exemple, nous indique que nous devons rechercher quatre cubes bleus répartis en trois

groupes ou plus. Les images ci-dessous illustrent deux des positions possibles où ces quatre cubes bleus peuvent se cacher dans une rangée de sept cubes de longueur.

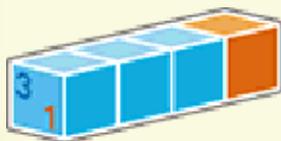


ou



Chiffres doubles

Lorsque l'extrémité d'une colonne ou d'une rangée porte deux chiffres à la fois, comme dans les exemples ci-dessous, cela indique que la rangée ou la colonne en question contient à la fois des cubes bleus et des cubes orange. Un , par exemple, nous indique que nous devons rechercher trois cubes bleus côte à côte et un cube orange. Les images ci-dessous illustrent les deux positions possibles où ces quatre cubes colorés peuvent se cacher dans une rangée de quatre cubes de longueur. Notez bien que, dans des chiffres doubles, chacun des deux chiffres colorés peut également être un chiffre encadré ou un chiffre encadré.



ou



Vues en coupe

Les vues en coupe vous permettent de voir les couches de cubes situées à l'intérieur d'un bloc.



Leurs icônes ont la forme de diamants, l'un bleu et l'autre rouge. Pour utiliser ces outils, touchez avec le stylet l'icône d'une des deux vues en coupe, puis faites glisser l'icône le long du bloc jusqu'à voir la couche sur laquelle vous voulez travailler. Pour revenir à la vue depuis l'extérieur, faites glisser l'icône de la vue en coupe active dans l'autre sens, ou touchez l'icône deux fois rapidement pour revenir aussitôt à la vue par défaut.

Bombe

La bombe est une des fonctions d'assistance du jeu : elle enlève à votre place tous les cubes des colonnes et rangées avec l'indication . Pour déclencher la bombe quand vous résolvez un casse-tête, touchez simplement l'icône .



Aide

L'aide est une des fonctions d'assistance du jeu : elle vous permet de recevoir un conseil si vous avez l'impression d'être dans une impasse. Le jeu met alors en évidence une rangée ou une colonne du bloc pour vous signaler que vous pouvez y enlever des cubes, en marquer avec de la peinture ou encore placer des repères. Pour demander une aide quand vous résolvez un casse-tête, touchez simplement l'icône . Quand vous en avez fini avec le conseil donné, touchez à nouveau l'icône  pour le faire disparaître. Vous pouvez demander de l'aide autant de fois que vous le souhaitez.



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