

Pictoposte

1 Informations importantes

Informations de base

2 Partage d'informations

3 Fonctions en ligne

4 Contrôle parental

Pour commencer

5 Présentation du logiciel

6 Boutique (contenu additionnel)

7 Sauvegarder et effacer

8 Débuter avec le logiciel

Utilisation de Pictoposte

9 Écrire des lettres

10 Envoi / réception du courrier

11 Lire des lettres

12 Leçons de crayonnage

Informations de contact

13 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. Sept langues sont disponibles pour

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

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.

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 Nintendo Co., Ltd.

Les marques appartiennent à leurs
propriétaires respectifs.

Nintendo 3DS est une marque de
Nintendo.

CTR-N-KRJP-00

Le terme « contenu généré par l'utilisateur », ou CGU, désigne tout contenu dont un utilisateur est l'auteur : message, Mii™, image, photo, fichier vidéo ou audio, QR Code™, etc.

Échanges de CGU

Les précautions suivantes s'appliquent aux échanges entre utilisateurs de contenus générés par les utilisateurs. Les contenus échangés varient d'un logiciel à un autre.

- Les contenus téléchargés vers les serveurs sont visibles par d'autres utilisateurs. Ils peuvent également être copiés, modifiés et redistribués par des tiers. Faites attention, car vous ne pouvez pas effacer les contenus envoyés, ni limiter leur utilisation.
- Tout contenu téléchargé vers les serveurs est susceptible d'en être retiré sans avertissement. Nintendo peut également retirer ou rendre inaccessible tout contenu qu'il jugerait inapproprié.
- Lorsque vous téléchargez vers les serveurs ou créez du contenu...
 - n'incluez aucune information qui pourrait révéler votre identité ou celle d'un tiers, comme un nom, une adresse e-mail ou postale,

- ou un numéro de téléphone ;
- n'incluez aucune donnée qui pourrait blesser, heurter ou gêner un tiers ;
 - n'enfreignez pas les droits d'autrui. N'utilisez aucun contenu appartenant à un tiers ou représentant un tiers (photo, image, vidéo) sans son autorisation ;
 - n'incluez aucun contenu illégal ou qui pourrait être utilisé pour faciliter une activité illégale ;
 - n'incluez aucun contenu contraire à la morale publique.

Ce logiciel vous permet de vous connecter à Internet pour échanger du courrier avec des amis (p. 10) et pour acheter du contenu additionnel (p. 6).

- ◆ Consultez le mode d'emploi Nintendo 3DS pour plus d'informations sur la façon de connecter votre console à Internet.

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.

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.
- Services d'achats Nintendo 3DS
Restreint l'achat de contenu additionnel.
- Échange de fichiers audio/vidéo, images, messages
Restreint l'envoi et la réception de courrier (lettres et/ou réponses).
- Interactions en ligne
Restreint l'échange de courrier (lettres et/ou réponses) avec vos amis.



Pictoposte est un logiciel qui permet d'échanger des lettres manuscrites avec ses amis en utilisant SpotPass.


Vous pouvez aussi y apprendre à dessiner vos personnages préférés en suivant les leçons de crayonnage, et envoyer vos plus beaux crayonnages à vos amis sous forme de lettre.

- ◆ Pour utiliser Pictoposte, vous devez avoir au préalable créé votre Mii Personnel et votre carte ami.
- ◆ Pour savoir comment ajouter un ami ou effacer une carte ami, consultez le mode d'emploi de votre console.

La boutique vous propose d'acheter via Internet des lots de contenu additionnel pour étendre différentes fonctionnalités de Pictoposte (p. 9).

Vous pouvez également y essayer certaines leçons de crayonnage en mode démo, et télécharger le lot de démarrage gratuit.


■ Boutique

À l'écran des dossiers de lettres (p. 8), touchez l'icône  pour accéder à la boutique.



1 Icône Retour

2 Contenu additionnel

L'icône  s'affiche sur les articles que vous avez placés dans votre panier. Les lots de contenu additionnel comprenant des leçons de crayonnage incluent un mode démo qui permet d'essayer une des leçons du lot. Pour découvrir la

leçon proposée en démo,
sélectionnez un lot puis touchez
COMMENCER LA DÉMO.

◆ En mode démo, vous ne pouvez
pas sauvegarder votre
crayonnage.

3 Menu de la boutique

Permet de mettre à jour les
informations de la boutique ou de
télécharger à nouveau les contenus
additionnels déjà achetés. Via ce
menu, vous pouvez également
télécharger des articles en entrant
un code de téléchargement.

4 Ajouter / retirer un article du panier

5 Régler

■ Comment acheter

1. Sélectionnez le lot de contenu
additionnel que vous souhaitez
vous procurer et touchez
AJOUTER AU PANIER, puis
touchez RÉGLER.
2. Lisez les informations légales qui
s'affichent puis, si vous les
acceptez, touchez J'ACCEPTE
pour continuer.
 - ◆ Lisez attentivement les
informations détaillées sur le
contenu additionnel.
3. Touchez ACHETER pour
commencer le téléchargement.
4. Votre console télécharge alors le
contenu du ou des articles
achetés (leçons, papiers à lettre,

etc.).

■ Achat de contenu additionnel

- Vous pouvez consulter la liste des contenus additionnels achetés dans l'historique des activités de votre compte Nintendo eShop.
- Les contenus additionnels achetés ne peuvent être ni remboursés, ni échangés contre d'autres produits ou services.
- Les contenus additionnels achetés peuvent être téléchargés à nouveau gratuitement.
 - ◆ Il est possible que certains contenus additionnels achetés ne soient plus disponibles si le service est interrompu temporairement ou définitivement, ou si vous effacez votre compte Nintendo eShop ou votre identifiant Nintendo Network. Pour plus de détails, consultez le mode d'emploi électronique du Nintendo eShop.
- Les contenus additionnels achetés sont sauvegardés sur la carte SD.
- Les contenus additionnels achetés ne peuvent être utilisés que sur la console sur laquelle ils ont été achetés. Même si vous insérez la carte SD dans une autre console, les contenus additionnels ne pourront pas être

utilisés.

■ Approvisionner votre compte


Pour acheter des contenus additionnels, votre compte Nintendo eShop doit être suffisamment approvisionné. Si votre solde est insuffisant, il vous sera proposé de l'approvisionner. Sélectionnez **APPROVISIONNER** pour le faire.

Pour approvisionner votre compte, vous pouvez utiliser une Nintendo eShop Card, un code Nintendo eShop ou une carte bancaire.

- ◆ Vous pouvez enregistrer les informations de votre carte bancaire. Si vous le faites, vous n'aurez plus besoin de saisir ces informations lors des approvisionnements ultérieurs.
- ◆ Vous pouvez effacer les informations de votre carte bancaire à tout moment depuis les paramètres du Nintendo eShop, en sélectionnant **PARAMÈTRES/AUTRES**.

 Sauvegarder les lettres



La première fois que vous lancez Pictoposte, des données additionnelles seront créées sur la carte SD. Toutes les lettres et réponses seront sauvegardées dans ces données additionnelles.


Une fois que vous avez écrit une lettre ou réalisé un crayonnage, touchez  pour sauvegarder votre création. Les lettres et réponses reçues sont sauvegardées automatiquement.

- ◆ N'essayez pas d'utiliser les données de sauvegarde provenant d'autres appareils. Dans le cas contraire, vous ne pourrez plus pendant un certain temps ni lire les lettres de vos amis ou de vos pictocontacts (p. 10), ni envoyer de réponses (p. 11).

- 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.

Effacer des lettres

Pour effacer des lettres, touchez l'icône  dans le menu des lettres (p. 8), et sélectionnez la ou les lettres à effacer en touchant l'icône  au-dessus de chaque lettre, puis touchez EFFACER en bas de l'écran.

Pour effacer des réponses, ouvrez la lettre à laquelle elles sont associées et touchez l'icône  affichée à côté de chaque réponse dans l'écran de gestion des lettres (p. 11).

◆ Les lettres enregistrées comme

favorites (p. 11) ne peuvent pas être effacées.

◆ **Attention : une fois effacées, les données ne peuvent pas être récupérées.**

◆ Les lettres et réponses reçues par vos amis ou déjà envoyées sur le serveur ne peuvent pas être effacées, même si vous les effacez de votre console.

■ Capacité de sauvegarde

Pictoposte permet de sauvegarder jusqu'à 200 lettres et réponses au total. Une fois cette limite atteinte, vous ne pourrez plus écrire de nouvelle lettre ou réaliser de nouveau crayonnage tant que vous n'aurez pas effacé certaines des anciennes lettres et/ou réponses sauvegardées. Vous pouvez par ailleurs avoir jusqu'à 100 réponses pour une même lettre ; si le nombre de réponses reçues excède cette limite, les plus anciennes réponses seront effacées à mesure que vous recevez de nouvelles réponses.

◆ Le lot de démarrage gratuit et les lots premium payants (p. 9) permettent d'augmenter le nombre de lettres et réponses que vous pouvez sauvegarder. Néanmoins, si vous dépassez la limite de 6 300 lettres et réponses sauvegardées, les plus anciennes seront automatiquement effacées.

■ Courrier non délivré

Les lettres ou réponses que vous envoyez à des personnes de votre liste d'amis seront automatiquement effacées du serveur après un certain délai, si vos amis ne les ont pas réceptionnées.

■ Réception de courrier

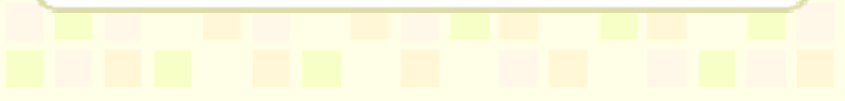
Votre console peut réceptionner de nouvelles lettres et réponses pour Pictoposte même quand vous n'utilisez pas le logiciel. Lorsque vous lancez Pictoposte la fois suivante, le logiciel peut lire jusqu'à 30 lettres ou réponses à la fois. Si le volume des données réceptionnées devient trop important, les lettres ou réponses non lues par le logiciel seront progressivement effacées, en commençant par la plus ancienne.



Capacité de sauvegarde épuisée



Si le nombre de lettres et réponses sauvegardées dépasse la capacité de sauvegarde dont vous disposez, vous ne pourrez notamment plus écrire de nouvelle lettre ou réponse, ni commencer de leçon de crayonnage. Vous pouvez alors effacer d'anciennes lettres ou réponses sauvegardées pour libérer de l'espace, ou bien vous procurer un des lots de contenu additionnel afin d'augmenter le nombre de lettres et réponses que vous pouvez sauvegarder.



Au démarrage du logiciel, l'écran des dossiers de lettres s'affiche.

- ◆ Lorsque vous utilisez Pictoposte pour la première fois, il vous sera d'abord demandé de définir différents paramètres pour le logiciel.

Commandes dans les dossiers de lettres

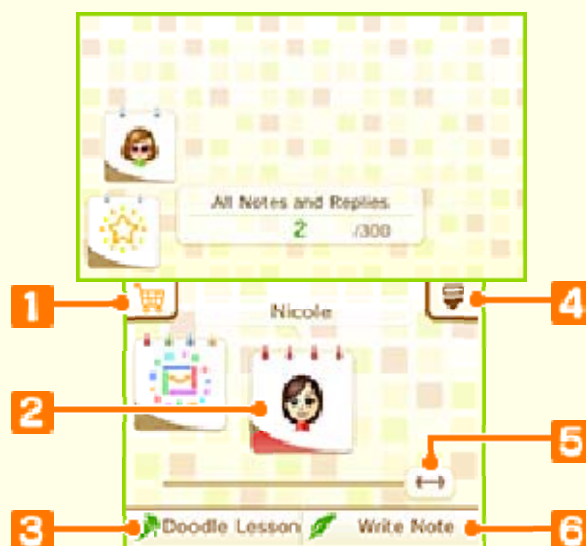
Afficher le dossier précédent / suivant

+ ou ○ (à gauche / à droite)

Ouvrir le dossier

Ⓐ



Écran des dossiers de lettres



1 Icône de la boutique

2 Dossier de lettres

Vous pouvez passer de dossier en dossier en faisant glisser le stylet

vers la gauche ou la droite sur l'écran tactile. Vous pouvez également afficher les lettres non ouvertes en appuyant sur  ou .



Ce dossier contient toutes les lettres que vous avez créées.



Les lettres reçues de vos amis sont réparties dans des dossiers individuels.



Les lettres reçues de vos pictocontacts (p. 10) sont réparties dans des dossiers individuels marqués d'une plume argentée.



Les lettres reçues de vos pictopotes (p. 10) sont réparties dans des dossiers individuels marqués de deux plumes dorées.



Dans ce dossier, vous pouvez voir toutes les lettres sauvegardées dans Pictoposte.



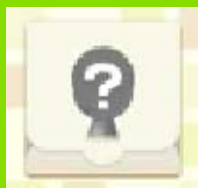
Ce dossier rassemble toutes les lettres sauvegardées comme favorites.



Ce dossier contient les lettres que vous avez reçues de Nikki.



Ce dossier rassemble les lettres spéciales envoyées par Nintendo.



Ce dossier regroupe les lettres reçues d'expéditeurs inconnus.

3 Panneau Leçons (p. 12)

4 Menu des lettres

Envoyer et recevoir via SpotPass

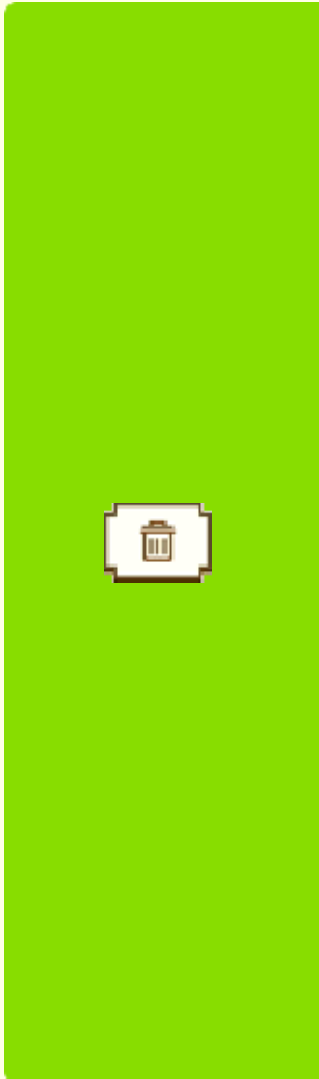
Transmet automatiquement au serveur via SpotPass toutes les lettres et/ou réponses en attente d'envoi. Vous recevez également aussitôt le courrier qui vous a été envoyé et qui était en attente sur le serveur.




Permet de consulter ce mode d'emploi électronique.



Ouvre le menu des paramètres de Pictoposte pour modifier les paramètres du logiciel en matière de communication et de notifications. C'est également via ce menu que vous pouvez ajouter des pictocontacts (p. 10) et gérer la liste des utilisateurs bloqués.



Cette icône s'affiche dans le menu des lettres lorsqu'un dossier de lettres est ouvert. En touchant l'icône, vous pouvez effacer des lettres dans ce dossier : sélectionnez la ou les lettres à effacer en touchant l'icône  au-dessus de chaque lettre, puis touchez EFFACER en bas de l'écran.

◆ **Attention : une fois effacées, les données ne peuvent pas être récupérées.**

5 Curseur

6 Panneau Nouvelle lettre

9 Écrire des lettres


Utilisez le stylet pour écrire du texte ou réaliser des crayonnages.

Commandes pour la création de lettres

Alterner entre 2D et 3D 

Visionner le tracé de la lettre 

Annuler / rétablir la dernière action 

Alterner entre le crayon fin et le crayon épais (disponible en contenu additionnel payant) 


Écran de création de lettre



1 2D / 3D

Appuyez sur  pour passer d'un mode d'affichage à l'autre.

2 Épaisseur du crayon

Appuyez sur  pour passer du crayon fin au crayon épais et vice versa.

3 Icône retour

Efface tout ce que vous avez tracé jusqu'à présent.


4 Couleurs de crayon

Si vous souhaitez utiliser une autre couleur que le noir basique, touchez un des crayons de couleur affichés. En touchant deux fois un crayon, vous pouvez aussi changer sa couleur. Si vous changez la couleur d'un crayon déjà utilisé, le tracé effectué auparavant avec ce crayon changera également de couleur.

5 Gomme

Sélectionne la gomme. La quantité d'encre que vous effacez vient remplir votre réserve d'encre disponible.

6 Icône annuler / rétablir

Annule ou rétablit la dernière action. Vous pouvez obtenir le même résultat en appuyant sur .

7 Réserve d'encre

Indique la quantité d'encre qui vous reste pour écrire votre lettre. Vous commencez avec 5 unités d'encre au départ, mais ce nombre peut augmenter si vous vous procurez un des lots spéciaux dans la boutique.

8 Icône Sauvegarder

9 Menu de création de lettre

Les différentes options du menu de création de lettre deviendront disponibles à mesure que vous écrivez et sauvegardez des lettres.

Papier à lettre

Change le papier à lettre utilisé.

- ◆ Si vous achetez ou téléchargez un des lots de contenu additionnel, vous pouvez obtenir de nouveaux papiers à lettre que vous trouverez ici.

Pages secrètes

Rend secret le contenu de certaines pages de votre lettre. Le destinataire ne pourra voir celles-ci qu'après vous avoir envoyé une réponse à cette lettre.

Capture d'écran

Joint à votre lettre une capture d'écran tirée d'un jeu. En sélectionnant à nouveau la même option dans le menu, vous pouvez retirer la capture d'écran.

- ◆ Pour voir quels sont les jeux dont vous pouvez utiliser une capture d'écran, touchez l'icône ? quand votre console est connectée à Internet.
- ◆ Vous ne pouvez pas insérer de photo, ni une image intégrant une photo.


Tampon dateur

Change la date de votre lettre. Si vous définissez une date dans l'avenir, son destinataire ne pourra pas ouvrir cette lettre avant la date spécifiée.

- ◆ Si la date définie dans les paramètres de la console est incorrecte, le tampon dateur ne pourra pas fonctionner correctement.

10 Icône Autocollants

Permet de décorer votre lettre avec

divers autocollants, représentant par exemple votre Mii Personnel. Pour faire défiler les autocollants disponibles, inclinez  vers le haut ou vers le bas.

◆ Cette option deviendra disponible après avoir écrit et sauvegardé un certain nombre de lettres.

11 Icônes de changement de page

12 Icône Effacer la page

Lots spéciaux

Vous pouvez vous procurer du contenu additionnel pour rendre Pictoposte plus agréable et encore plus amusant à utiliser. Différents lots vous sont proposés, tels que le lot de démarrage gratuit, le lot premium Nintendo et le lot premium diamant.

● Contenu du lot de démarrage

Capacité de sauvegarde ajoutée	+100 lettres ou réponses
Papiers à lettre	+2
Encre ajoutée	+2 unités
Crayons de couleur	+1 couleur de leçons (commune à divers lots)
Leçons de crayonnage	+4

● Contenu du lot premium Nintendo

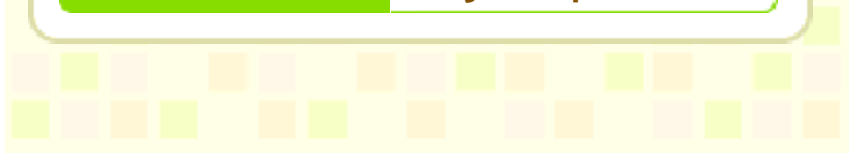
Capacité de sauvegarde ajoutée	+3 000 lettres ou réponses
Papiers à lettre	+6
Encre ajoutée	+4 unités
Crayons de couleur	+5 couleurs de leçons (communes à divers lots) et 4 couleurs originales
Leçons de crayonnage	+6
Autres	Débloque le crayon épais

● Contenu du lot premium diamant

Capacité de sauvegarde ajoutée	+3 000 lettres ou réponses
Papiers à lettre	+9
Encre ajoutée	+4 unités
Crayons de couleur	+5 couleurs de leçons (communes à divers lots) et 6 couleurs originales
Leçons de crayonnage	+14

Autres

Débloque le
crayon épais



Envoyer et recevoir du courrier (SpotPass)

Une fois votre lettre terminée, touchez l'icône Sauvegarder puis SAUVEGARDER ET ENVOYER. Sélectionnez ensuite parmi vos amis les destinataires auxquels vous souhaitez l'envoyer. Votre lettre sera sauvegardée dans les lettres en attente d'envoi, et transmise automatiquement au serveur via SpotPass.

Lorsque la console est en veille, et même si le logiciel n'a pas été démarré, la fonction SpotPass se connecte régulièrement à Internet (lorsqu'une connexion est accessible). Vous pouvez donc envoyer et recevoir du courrier même lorsque vous n'utilisez pas le logiciel.

- ◆ Vos amis peuvent ne pas recevoir votre lettre s'ils ne se connectent pas à Internet ou s'ils ne disposent pas d'une connexion Internet stable. Un destinataire peut également ne pas recevoir votre lettre s'il a effacé votre carte ami ou s'il vous a placé dans la liste des utilisateurs bloqués.
- ◆ Les données reçues via SpotPass sont sauvegardées sur la carte SD. Assurez-vous d'avoir inséré

une carte SD dans la console lorsque vous voulez utiliser cette fonction.

- ◆ Les lettres sont datées du jour où vous les avez écrites, tandis que les réponses de vos amis sont datées du jour où vous les avez reçues.

■ Communiquer / interrompre la communication via SpotPass avec vos amis

Pour commencer à envoyer du courrier et à en recevoir de vos amis, activez la communication via Spotpass avec vos amis. Vous pouvez définir ce paramètre lorsque vous lancez Pictoposte pour la première fois, ou via le menu des paramètres.

1. Dans le menu des lettres, sélectionnez **PARAMÈTRES** [Settings] pour accéder au menu des paramètres.
2. Sélectionnez **COMM. SPOTPASS AVEC VOS AMIS**, puis ajustez ce paramètre selon votre choix.




Échanger du courrier

avec vos amis

Vous pouvez échanger des lettres avec les utilisateurs enregistrés dans votre liste d'amis. Une fois certaines conditions remplies, votre statut d'amitié épistolaire évoluera et vous disposerez de davantage de fonctions pour l'échange de lettres et de réponses avec vos amis.

● Pictocontacts

Vous pouvez ajouter un ami comme pictocontact via le menu des lettres. Sélectionnez pour cela PARAMÈTRES [], puis AJOUT DE PICTOCONTACTS. Vous pourrez alors lire toutes les lettres que vous enverra ce pictocontact, et lui envoyer autant de lettres et/ou réponses que vous le souhaitez.

● Pictopotes

Vous pouvez devenir pictopote avec un ami si cet ami et vous vous ajoutez mutuellement comme pictocontacts. Une fois que vous êtes pictopotes, votre ami pourra librement lire toutes les lettres que vous lui envoyez et y répondre.

● Autres amis

Les amis qui ne font pas partie de vos pictopotes ou de vos pictocontacts ne pourront pas

lire vos lettres.

11 Lire des lettres

Lorsque vous lisez les lettres que vous avez créées ou reçues de vos amis, le contenu s'anime pour réapparaître comme il a été tracé.

Commandes pour la lecture de lettres

Accélérer l'animation



Ralentir l'animation



Afficher d'un coup tout le contenu de la page



Changer de page



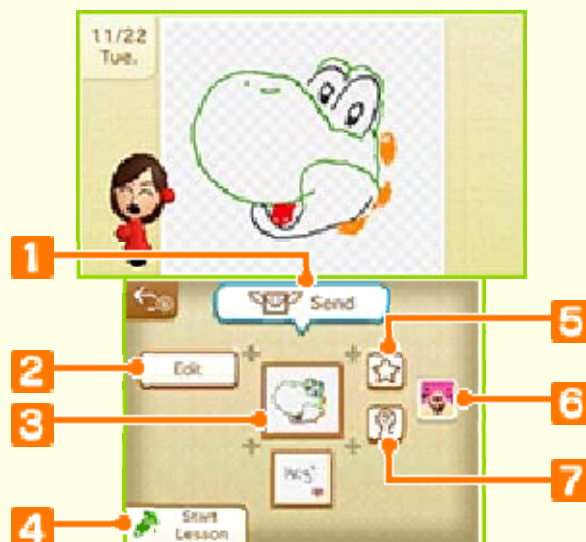
Animer le tracé de la page sélectionnée



Retour



Écran de gestion de la lettre



1 Panneau Envoyer

Choisissez le ou les destinataires à qui votre lettre sera envoyée.

2 Panneau Éditer

Vous pouvez éditer une lettre que vous avez créée. Une fois modifiée, votre lettre sera sauvegardée comme une nouvelle lettre.

◆ Une lettre que vous avez déjà envoyée ne peut plus être éditée.

3 Page

Sélectionnez une page sur l'écran tactile et le tracé de votre lettre s'animerà à partir de cette page.

4 Icône Boutique ou panneau Leçons

Lorsque la lettre reçue d'un ami a été créée à partir d'une leçon de crayonnage, l'icône Boutique apparaîtra à cet endroit si vous ne possédez pas cette leçon. Si vous la possédez déjà, c'est le panneau Leçons qui s'affichera.

5 Icône Favorites

Vous pouvez placer une lettre dans vos favorites. Touchez à nouveau l'icône pour retirer cette lettre de vos favorites.

6 Icône(s) de logiciel(s)

Si vous avez décoré votre lettre avec un ou plusieurs autocollants de logiciels utilisés sur votre console, leur icône s'affiche. Touchez-la pour accéder au Nintendo eShop.

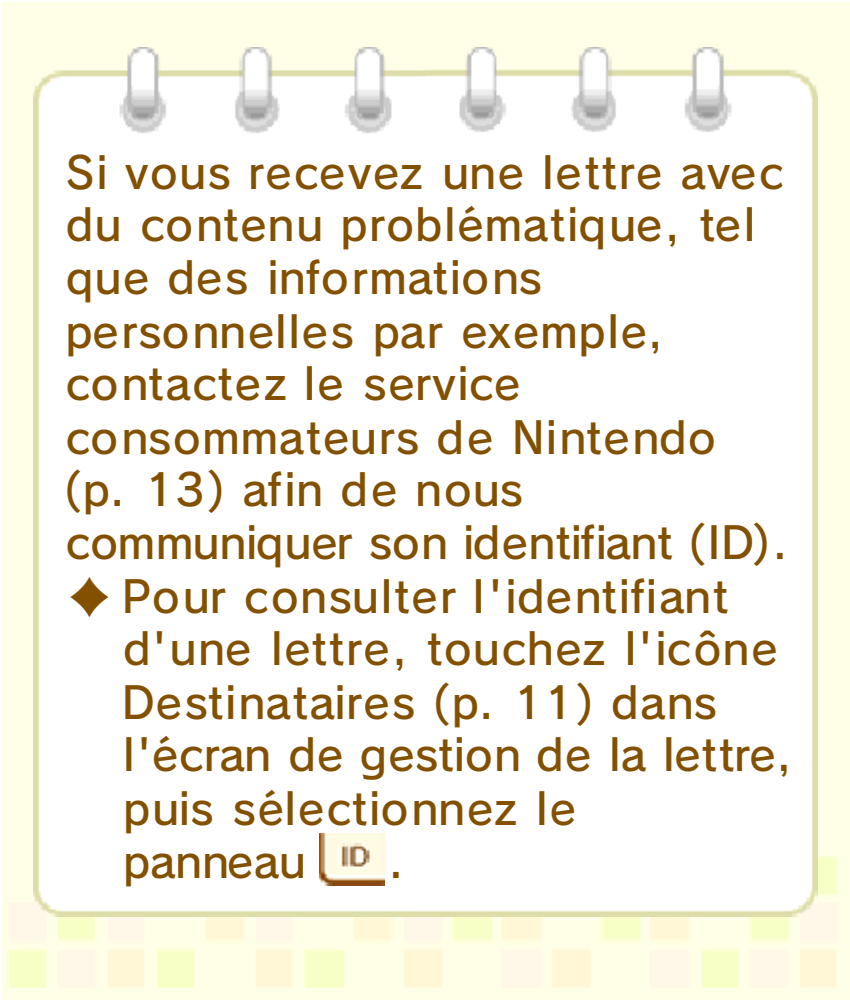
7 Icône Destinataires

Affichez la liste de vos amis à qui cette lettre a été envoyée.




Écrire une réponse

Vous pouvez écrire une ou plusieurs réponses aux lettres que vous recevez de vos pictopotes. Les réponses peuvent être envoyées à l'expéditeur de la lettre ainsi qu'aux amis communs à qui cette lettre a également été envoyée. Vous ne pouvez envoyer qu'une seule réponse à une lettre d'un de vos pictocontacts.



Si vous recevez une lettre avec du contenu problématique, tel que des informations personnelles par exemple, contactez le service consommateurs de Nintendo (p. 13) afin de nous communiquer son identifiant (ID).

◆ Pour consulter l'identifiant d'une lettre, touchez l'icône Destinataires (p. 11) dans l'écran de gestion de la lettre, puis sélectionnez le panneau  .

12 Leçons de crayonnage

Suivez le modèle affiché sur l'écran supérieur pour réaliser un crayonnage étape par étape. Vous pouvez envoyer votre crayonnage à des amis sous forme de lettre.

Choix d'une leçon

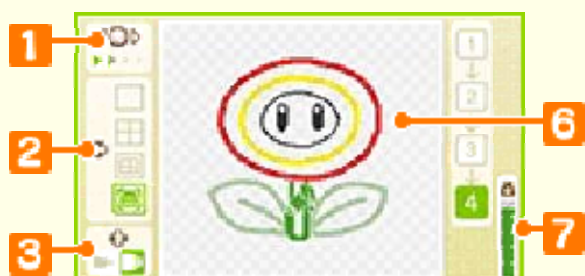
Une liste des lots de leçons disponibles s'affiche. Sélectionnez-en un pour voir la liste des leçons de crayonnage qu'il contient.

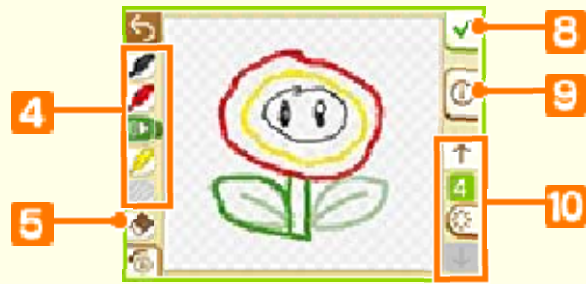


1 Leçons terminées



2 Difficulté de la leçon

Écran de la leçon







1 Vitesse de l'animation

Ajustez la vitesse de l'animation de la leçon en inclinant  vers la gauche ou la droite. Si la vitesse est au minimum, vous pouvez mettre en pause l'animation en inclinant encore une fois  vers la gauche.

2 Trame d'arrière-plan

Appuyez sur  pour changer la trame d'arrière-plan qui sert de guide pour reproduire le modèle.

3 Épaisseur du crayon

Appuyez sur  pour passer du crayon fin au crayon épais et vice versa.

4 Couleurs de crayon

5 Gomme


6 Modèle

7 Réserve d'encre

8 Icône Sauvegarder

9 Instructions

10 Icônes de changement d'étape

En touchant , vous pouvez effacer tout ce que vous avez tracé à une étape de la leçon.

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