

DRAGON QUEST VIII : L'odyssée du roi maudit

1 Informations importantes

Informations de base

2 Partage d'informations

3 Fonctions en ligne

4 Contrôle parental

Démarrage

5 Prologue

6 Les personnages

7 Commandes

8 Commencer votre aventure

9 Faire une pause

En ville

10 Exploration des villes

11 Lieux d'intérêt en ville - 1

12 Lieux d'intérêt en ville - 2

Parcourir le monde

13 Exploration en extérieur

Le menu principal

14 Options du menu principal

15 Parler

16 Objets

17 Caractéristiques

18 Équiper

19 Magie

20 Consulter

21 Divers

22 Journal de bord

Combats

23 Déroulement des combats

24 Options de combat - 1

25 Options de combat - 2

Compétences

26 Le système de compétences

Alchimie

27 Tout sur l'alchimie !

Fonctions en mode sans fil

28 StreetPass

29 Internet

Activités annexes

30 Jeux et divertissements

31 L'arène des monstres

Informations de contact

32 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-BQ8P-00

2 Partage d'informations

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.

3 Fonctions en ligne

Ce logiciel vous permet de vous connecter à Internet pour échanger des cartes postales virtuelles et télécharger des objets bonus. Pour de plus amples informations, veuillez consulter la section Internet.

- ◆ 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.
- Veuillez noter que les serveurs de Nintendo sont susceptibles d'être

temporairement indisponibles sans
avertissement préalable pour des
opérations de maintenance.

4 Contrôle parental

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.

● Interactions en ligne

Restreint l'échange en ligne de cartes postales virtuelles avec d'autres joueurs (p. 29).

● StreetPass

Restreint l'échange de cartes postales virtuelles via StreetPass.

En restreignant les interactions en ligne, vous restreindrez également les téléchargements d'objets bonus.

« Un sceptre légendaire...
Scellé depuis des millénaires...
Libère sa puissance bannie...
Et l'avenir de Trodain s'assombrit. »

Il y a de cela très longtemps, les sages façonnèrent un sceptre magique et le dotèrent de pouvoirs extraordinaires. Pendant des années, celui-ci resta inactif, sommeillant paisiblement dans un château... jusqu'au jour où Dhoulmagus, le bouffon malveillant, brisa le sceau qui protégeait le sceptre, libérant ses terrifiants pouvoirs. Une terrible malédiction s'abattit sur le royaume. Le temps suspendit son cours et des ronces maléfiques recouvrirent le château et emprisonnèrent tous ses habitants. Un sortilège transforma le roi et la princesse en de bien curieuses créatures. Une seule et unique personne parvint à s'en sortir indemne: vous. Ainsi débute votre quête pour libérer le royaume et ses malheureux habitants.

6 Les personnages

Le héros

(Vous)

Un soldat de la garde royale contraint de quitter son royaume frappé par une malédiction. Il voyage désormais aux côtés de Trode et de Yangus. Il n'est pas rare de voir Munchie, son fidèle rongeur, sortir la tête de sa poche pour observer ce qui se passe.



Yangus

Doublé par Ricky Grover

Un bandit repenti au langage pour le moins fleuri. Il se joint à vous suite à des événements inattendus et vous êtes désormais son « chef », en qui il a entièrement confiance.



Jessica

Doublée par Jaimi Barbakoff

La fille d'une famille d'aristocrates vivant dans un petit village. Avec son tempérament de garçon manqué, elle est souvent en désaccord avec sa mère, mais elle est respectée des autres villageois.



Angelo

Doublé par Blake Ritson

Un chevalier de l'ordre des Templiers qui a juré de protéger son abbaye. Il semble toutefois consacrer davantage de temps aux jeux de hasard et aux femmes qu'à l'Église, ce que les autres Templiers voient d'un mauvais œil.

Rubis

Doublée par Morwenna Banks

Une jeune femme qui excelle dans l'art du banditisme et aime se retrancher au calme, dans son repaire. Elle semble avoir eu autrefois quelques déboires avec Yangus, votre compagnon de route.





Morry

Doublé par Brian Bowles

Le propriétaire de la célèbre arène des monstres. Il ne se sépare jamais de son écharpe, qu'importe le temps qu'il fait. Sa passion et son « gusto » sont tout bonnement... exaltants.

Trode

Doublé par Jon Glover

Votre compagnon de voyage dont l'apparence peut laisser perplexe. Il s'exprime toutefois dans un langage châtié digne d'un roi.



7 Commandes



Commandes principales

○	Se déplacer
+	Sélectionner / Vue d'ensemble
Ⓐ	Confirmer / Actions (parler, examiner, etc.)
Ⓑ	Annuler
ⓧ	Afficher le menu principal
Ⓨ	Discuter avec l'équipe
Ⓛ / Ⓡ	Déplacer la caméra
○	Déplacer la caméra (uniquement pour les consoles New Nintendo 3DS)
Ⓛ + Ⓡ	Réinitialiser la caméra / (Maintenus) Vue subjective
START	Activer l'objectif de l'appareil photo

Commandes de l'appareil photo

○	Changer l'angle de vue
+	Panoramique
Ⓐ	Prendre une photo
Ⓑ	Afficher / masquer les membres de l'équipe
ⓧ	Photo de groupe
Ⓨ	Changer de pose
Ⓛ	Zoom arrière
Ⓡ	Zoom avant
START	Ranger l'appareil photo

Le bouton d'action

Lorsque les symboles  ou  apparaissent, appuyez sur Ⓐ pour réaliser l'action appropriée, qu'il

s'agisse de parler à quelqu'un,
d'examiner un objet ou autre.



Le menu du journal apparaît à l'écran au démarrage du jeu.



Création d'un journal

Sélectionnez CRÉER UN NOUVEAU JOURNAL [CREATE A NEW ADVENTURE LOG] dans la liste d'options et saisissez le nom de votre choix. Une fois cette étape terminée, votre journal sera créé et vous pourrez commencer votre aventure !

- ◆ Vous pouvez créer deux journaux différents maximum.

Poursuivre votre aventure

Depuis le menu, choisissez CONTINUER VOTRE AVENTURE [CONTINUE YOUR ADVENTURE], puis sélectionnez le journal à partir duquel vous souhaitez jouer. Vous reprendrez à l'endroit exact de votre dernière confession (p. 9).

Poursuivre depuis une sauvegarde rapide

Sélectionnez REPRENDRE UNE AVENTURE EN COURS [CONTINUE A SUSPENDED ADVENTURE] pour poursuivre votre partie depuis votre sauvegarde rapide (p. 9).

9 Faire une pause

Avant d'interrompre votre partie, pensez à enregistrer votre progression dans un journal ou en effectuant une sauvegarde rapide.

Enregistrement de votre progression (Sauvegarde)

Vous pouvez enregistrer votre progression dans le jeu en vous rendant dans une église pour y confesser tout ce que vous avez fait (p. 11).



Sauvegarde rapide

Sélectionnez SAUVEGARDE RAPIDE depuis le menu DIVERS (p. 21) pour effectuer une sauvegarde rapide de votre progression.

- ◆ Il n'existe qu'un seul fichier de sauvegarde rapide, les données sont donc écrasées à chaque fois que vous utilisez cette option.

Supprimer un journal

Sélectionnez EFFACER UN JOURNAL depuis le menu du journal (p. 8), puis choisissez celui que vous souhaitez supprimer.

- ◆ Une fois un journal effacé, il est impossible de le récupérer, alors veillez à ne pas supprimer de données importantes !
- ◆ Le fichier de sauvegarde rapide ne peut être effacé directement.

- 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 saisissez 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.

10 Exploration des villes

Recueillir des informations

Explorer les villes et parler à leurs habitants est l'un des aspects les plus importants de votre aventure. Au cours de vos conversations, vous découvrirez sans aucun doute un indice qui vous sera utile pour la suite.


Utilisation de la carte

La carte de la ville dans laquelle vous vous trouvez est affichée sur l'écran inférieur : votre position actuelle ainsi que les lieux importants y sont indiqués.




1 Nom du lieu









2 Position actuelle et direction

Lorsque vous entrez dans un bâtiment, ce symbole se transforme en .

3 Menu de la carte

Touchez l'icône  pour accéder à un menu de raccourcis vous permettant de vous déplacer dans le monde de diverses façons, d'utiliser l'alchimarmite ou de consulter les membres de votre équipe.

4 Autres symboles de la carte

 Église	 Magasin d'armes
 Auberge	 Magasin d'armures
 Banque	 Magasin d'objets / Comptoir
 Taverne	
 Puits	

Prendre des photos

Appuyez sur **START**, dans une ville ou à l'extérieur, pour activer l'objectif de votre appareil photo. En appuyant ensuite sur **A**, vous prendrez une photo qui sera sauvegardée sur la carte SD. Votre album photo, accessible depuis le menu DIVERS (p. 21), vous permet de visualiser et d'embellir vos photos.



11 Lieux d'intérêt en ville - 1

De nombreux endroits vous seront très utiles lors de vos voyages.

Les églises

Les prêtres et les religieuses qui officient dans les églises peuvent vous venir en aide de plusieurs façons, en recueillant vos confessions pour sauvegarder votre progression dans un journal ou encore en ressuscitant les membres de votre équipe. L'écran inférieur vous indique également l'expérience nécessaire à chacun pour passer au niveau supérieur.



CONFESSION (SAUVE-GARDE)	Enregistre votre progression dans un journal (p. 9).
RÉSURRECTION	Ramène un membre de l'équipe à la vie.
PURIFICATION	Guérit de l'empoisonnement.
BÉNÉDICTION	Permet de retirer un objet maudit qu'il est impossible d'enlever autrement.

- ◆ La résurrection, la purification et la bénédiction requièrent un don à l'église.

Auberges

Un séjour à l'auberge permet à votre équipe de récupérer



l'intégralité de ses PV et PM. Le prix varie selon la ville, mais dépend également du nombre de membres dans l'équipe. Vous pouvez y passer la nuit ou vous y reposer jusqu'au soir.

- ◆ Dormir à l'auberge ne permet pas de se débarrasser des effets du poison ou des malédictions (p. 23).

Magasins d'armes, d'armures, d'objets et comptoirs

En ville, les divers magasins vendent de nombreux objets qui vous seront utiles lors de votre aventure.



Acheter

Choisissez l'objet que vous souhaitez acheter avec \oplus , puis ajustez la quantité avec \oplus / \otimes / \odot . Vous devez ensuite choisir le membre de l'équipe qui recevra votre nouvel achat.

Vendre

Choisissez tout d'abord le membre de l'équipe qui détient l'objet que vous souhaitez vendre, puis l'objet lui-même.



Banques

Les banques vous permettent de mettre votre argent à l'abri par tranches de 1000 pièces d'or. Vous pouvez récupérer votre argent dans n'importe quelle banque et quand vous le désirez. Si votre équipe est anéantie (p. 23), vous perdrez la moitié de l'or en votre possession, mais la somme en banque restera intacte.

13 Exploration en extérieur

En quittant l'enceinte des villes, vous pourrez explorer de vastes espaces naturels. Essayez de découvrir le plus d'endroits possible tout en progressant dans votre quête à l'aide des indices glanés ici et là.

Utilisation de la carte

Touchez l'une des icônes  ou  sur l'écran inférieur pour alterner entre la carte du monde et celle de la zone ou du lieu où vous vous trouvez. Lorsque cette dernière est affichée, utilisez le stylet pour la faire défiler.

- ◆ Certains donjons et autres lieux n'apparaissent pas sur la carte du monde.



Ennemis de l'extérieur

En dehors des villes, si vous approchez les monstres d'un peu trop près, vous devrez les combattre (p. 23-25). Alors avancez prudemment !



Heureuses découvertes

Si vous voyez quelque chose briller au sol ou si vous tombez sur un coffre au trésor, examinez-le. Vous pourriez bien trouver quelque chose d'utile.



Jour et nuit

Le temps s'écoule durant votre quête. Une fois la nuit tombée, les magasins ferment, les habitants des villes ont d'autres sujets de conversation et les monstres les plus redoutables sortent de leur tanière !

Moyens de transport

Au cours de vos voyages, vous pourrez utiliser divers moyens de transport qui vous permettront d'atteindre des lieux jusqu'alors inaccessibles. Deux d'entre eux sont détaillés ci-dessous, mais vous pourriez bien en découvrir d'autres...

Bateaux

Avec un bateau, vous pouvez naviguer sur les océans du monde entier. Faites



toutefois attention, car les monstres ne vivent pas que sur la terre ferme (et en mer, ils apparaissent sans prévenir). Il vous suffit de vous approcher d'un bateau pour embarquer. Vous pourrez débarquer en vous approchant d'une côte praticable.

Smilodons

Ces créatures majestueuses ne pourront vous emmener que dans les endroits où



vous pouvez déjà vous rendre à pied, mais bien plus rapidement ! Il vous faudra toutefois trouver un objet spécial avant de pouvoir bénéficier d'une telle monture. Pour descendre d'un smilodon, appuyez simplement sur **Ⓑ**.

14 Options du menu principal

Pendant vos déplacements, appuyez sur ⊗ à tout moment pour ouvrir le menu principal (p. 15-22).



1 Menu principal

2 Statut de l'équipe (p. 17)

Ici, vous pouvez consulter les PV et PM actuels de chaque membre de l'équipe, ainsi que leur niveau respectif.

3 Or transporté

15 Parler

Utilisez cette option pour parler à la personne qui se tient en face de vous. Si celle-ci a beaucoup de choses à dire, vous pourrez en savoir davantage en appuyant sur n'importe quel bouton.



16 Objets

Sélectionnez cette option pour utiliser des objets, les échanger entre les membres de l'équipe ou pour voir et organiser le contenu du sac. Choisissez d'abord un membre de l'équipe (ou le sac), puis un objet de la liste et décidez de l'action à effectuer.



1 Objets en votre possession

2 Description des objets

Options du menu des objets

UTILISER	Utiliser l'objet sélectionné. Certains objets doivent être utilisés sur la cible de votre choix.
TRANS-FÉRER	Donner un objet à un autre membre de l'équipe ou le mettre dans le sac.
ÉQUIPE-MENT (ENLE-VER)	S'équiper d'armes, d'armures, de boucliers, de casques et d'accessoires ou les retirer.
ABAN-DONNER	Se débarrasser d'un objet.

Organisation des objets

Ranger les objets

Cette option vous permet de mettre dans le sac les objets dont les membres de votre équipe ne sont pas équipés. Vous pouvez trier les objets de chacun individuellement

ou bien ceux de toute l'équipe en sélectionnant DE TOUS.

Trier le contenu du sac

Cette option vous permet de trier les objets du sac PAR TYPE ou par ORDRE ALPHABÉTIQUE.

17 Caractéristiques

Consultez les détails concernant votre équipe, tels que les statistiques de chaque membre, le temps écoulé depuis le début de votre aventure ou encore la quantité d'or actuellement en votre possession.

Caractéristiques de chaque membre de l'équipe

En positionnant le curseur sur un membre de l'équipe, vous pouvez consulter son statut ainsi que les informations le concernant. Appuyez sur **(A)** pour consulter la liste de ses sorts, ses aptitudes et ses attributs.



1 Nom du personnage

2 Caractéristiques du personnage

3 Équipement actuel du personnage

4 Compétences du personnage (p. 26)

Cet écran permet de consulter l'ensemble des compétences apprises par le personnage ainsi que le nombre de points attribués à chacune d'entre elles.

Explication des caractéristiques

Nv.	Indique votre force globale. Lorsque vous avez cumulé un certain nombre de points d'expérience (Exp.), chacune de vos caractéristiques augmente, ce qui vous permet d'apprendre de nouveaux sorts et de nouvelles aptitudes, ainsi que de gagner des points de compétence.
Force	Indique votre force physique. Votre puissance d'attaque dépend de cette caractéristique.
Agilité	Indique votre dextérité. Plus elle sera élevée, plus vous frapperez rapidement l'ennemi à chaque tour, vous permettant ainsi de contrecarrer ses plans.
Endurance	Indique votre résistance physique. Votre défense dépend de cette caractéristique.
Sagesse	Indique votre niveau d'intelligence. Plus il augmentera, plus les sorts que vous lancerez seront puissants.
Attaque	Détermine les dégâts infligés par vos attaques. Cette caractéristique dépend de votre Force ainsi que de l'arme dont vous êtes équipé.

Défense	Détermine les dégâts que vous subissez lors des attaques dont vous êtes la cible. Cette caractéristique dépend de votre Endurance ainsi que de l'armure dont vous êtes équipé.
Max. PV	Le maximum de points de vie dont vous pouvez disposer à ce moment précis.
Max. PM	Le maximum de points de magie dont vous pouvez disposer à ce moment précis pour lancer des sorts ou utiliser certaines aptitudes.
Exp.	Indique le nombre de points d'expérience gagnés au cours de vos voyages.
Niv. suivant	Le nombre de points d'expérience que vous devez gagner pour atteindre le niveau suivant.

Caractéristiques de l'équipe

En sélectionnant **DE TOUS**, vous pouvez consulter les caractéristiques de tous les membres de l'équipe sur le même écran.

Ben	123	10	11
Attaq	123	10	11
Défense	24	10	11
Yaelon	140	10	11
Attaq	140	10	11
Défense	41	10	11
Jaxxon	74	10	11
Attaq	74	10	11
Défense	32	10	11
Anjo	104	10	11
Attaq	104	10	11
Défense	49	10	11

Temps et richesses

En plaçant le curseur sur **DE TOUS**, vous pouvez consulter la quantité d'or que vous avez en banque ainsi que d'autres détails, tels que les jetons de casino actuellement en votre possession.

18 Équiper

Depuis ce menu, vous pouvez changer les armes, armures, boucliers, casques et accessoires des membres de votre équipe. Changer l'un de ces éléments peut modifier l'apparence générale de votre personnage.

- ◆ L'écran d'équipement prend en charge l'affichage 3D.

L'écran d'équipement



1 Caractéristiques avec l'objet équipé

Les caractéristiques qui augmenteraient sont indiquées en vert et celles qui diminueraient en gris. Le symbole É est affiché à côté des objets dont vous êtes actuellement équipé.

2 Équipement actuel

Modifier l'équipement des membres de l'équipe

Sélectionnez l'un des objets détenus par le personnage en utilisant \oplus , puis appuyez sur \textcircled{A}



pour vous en équiper. Vous pouvez faire défiler les différents types d'équipement avec \oplus et consulter la description de l'objet sélectionné en appuyant sur \textcircled{X} . Faites bien attention à la façon dont chaque objet affecte les caractéristiques. Et n'oubliez pas que chaque

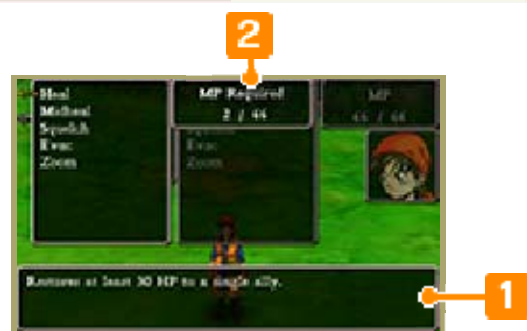
personnage peut s'équiper d'objets différents.



19 Magie

Lancez des sorts ou utilisez des aptitudes que vous avez apprises. Sélectionnez tout d'abord le sort ou l'aptitude, puis le personnage sur lequel vous souhaitez l'utiliser.

L'écran de magie



1 Description des sorts et aptitudes

2 PM requis / PM actuels

Les PM requis indiquent le nombre de points de magie nécessaires pour utiliser ce sort ou cette aptitude.

20 Consulter

Parlez aux autres membres de l'équipe. Toutes les personnes présentes



apparaissent à l'écran, vous pouvez donc choisir celle à laquelle vous souhaitez parler avec \oplus , puis écouter ce qu'elle a à vous dire en appuyant sur \textcircled{A} .

- ◆ Vous pouvez discuter avec les membres de votre équipe à tout moment en appuyant sur \textcircled{Y} lors de vos voyages ou en sélectionnant CONSULTEZ dans le menu de la carte.

Le menu DIVERS vous permet, entre autres, d'attribuer vos points de compétence, de modifier l'ordre de l'équipe ou encore de choisir les stratégies de combat de vos alliés. Vous pouvez également accéder à l'alchimarmite et modifier différents paramètres (audio, réseau...).

- ◆ Vous ne pourrez accéder à certaines options de ce menu qu'après avoir suffisamment progressé dans votre quête.

Soigner tous

Demandez aux personnages qui ont appris des sorts de soin d'utiliser leur magie pour restaurer l'intégralité des PV de tous les membres de l'équipe et de guérir ceux qui ont été empoisonnés.

- ◆ Si vos guérisseurs tombent à court de PM pendant ce processus, tous les membres de l'équipe ne seront pas intégralement soignés.
- ◆ Les membres de l'équipe qui sont morts ne peuvent pas être ressuscités de cette façon.

Tactique

Modifiez les stratégies de combat des membres de votre équipe (p. 25). Vous pouvez sélectionner une stratégie spécifique pour chacun d'entre eux ou bien en choisir une commune à toute l'équipe en sélectionnant DE TOUS.

Points de compétence

Attribuez les points de compétence gagnés par les membres de l'équipe en passant au niveau supérieur (p. 26).

Équipe

Modifiez l'ordre de l'équipe.

Sélectionnez simplement chaque membre de l'équipe dans l'ordre, en commençant par celui que vous souhaitez placer en premier. Plus un personnage est proche du chef d'équipe, plus il est susceptible d'être touché par l'ennemi.

- ◆ Vous ne pouvez pas retirer votre personnage de l'équipe. (Vous êtes le héros, après tout !)

Le chef d'équipe

Le membre de l'équipe placé en première position est celui qui apparaît à l'écran lorsque vous vous déplacez dans le monde.

Paramètres

Modifiez le volume des divers effets sonores.

Musique	Régler le volume de la musique.
Effets sonores	Régler le volume des effets sonores.
Voix	Régler le volume des voix.
Boutons L/R	Inverser ou rétablir les paramètres par défaut de contrôle de la caméra avec les boutons L et R.
Haut/bas sur la manette +	Inverser ou rétablir les paramètres par défaut de contrôle de la caméra avec les boutons haut et bas de la manette +.
Gauche/droite sur la manette +	Inverser ou rétablir les paramètres par défaut de contrôle de la caméra avec les boutons gauche et droite de la manette +.

Album photo

Consultez les photos que vous avez prises de par le monde.







Vous pouvez également choisir de les embellir. Si vous dépassez le nombre de photos autorisé (100), les plus anciennes seront automatiquement supprimées. Vous pouvez protéger les photos que vous souhaitez garder en sélectionnant VERROUILLER dans le menu de chaque photo.

Embellir vos photos

Après avoir sélectionné une photo, vous pouvez choisir EMBELLIR dans le menu et accéder aux options suivantes. Une fois que vous aurez terminé, n'oubliez pas de sélectionner SAUVEGARDER ET QUITTER.

● AJOUTER DES AUTOCOLLANTS

Après avoir sélectionné un autocollant, vous pouvez en ajouter plusieurs exemplaires partout où vous le souhaitez sur votre photo en touchant l'écran tactile. Utilisez  pour déplacer l'autocollant une fois mis en place,  pour le faire pivoter,  pour agrandir ou réduire sa taille et  pour le supprimer.



● APPLIQUER UN FILTRE

Vous pouvez donner un style différent à vos photos grâce à divers filtres, comme SÉPIA (BLEU) ou MONOCHROME.



● AJOUTER UNE BORDURE

Ajoutez la bordure de votre choix à vos photos.



Foire aux photos via StreetPass

Modifiez les paramètres StreetPass™ ou consultez ce que vous avez reçu par ce biais (p. 28).

Album de Rémi

Consultez votre progression dans l'Album d'épreuves de Rémi (p. 30).

Télécharger des objets bonus

Connectez-vous à Internet pour recevoir des objets spéciaux (p. 29) !

Alchimarmite

Combinez des objets pour en créer de nouveaux (p. 27).

- ◆ L'alchimarmite se trouve dans le chariot, vous ne pouvez donc l'utiliser que dans les endroits où le chariot peut se rendre.

Équipe de monstres

Modifiez la composition de votre équipe de monstres (p. 31) ou consultez les statistiques de votre équipe actuelle.

Sauvegarde rapide

Cette option vous permet d'effectuer une sauvegarde rapide (p. 9) de votre progression.

22 Journal de bord

Consultez l'avancement de votre quête.

- ◆ Vous ne pourrez accéder à quelques options de ce menu qu'après avoir franchi certaines étapes de votre quête.

Journal de combat

Visualisez vos performances au combat et autres prouesses accomplies au cours de votre aventure.

Monstres vaincus

Une liste des différents types de monstres que vous avez terrassés jusqu'à présent.



Sélectionnez une créature de la liste pour consulter les informations la concernant.

- ◆ La liste de monstres prend en charge l'affichage 3D.

Objets récupérés

Une liste des différents types d'objets que vous avez obtenus au cours de votre quête.

Recettes alchimiques

Consultez toutes les recettes alchimiques que vous avez trouvées lors de vos



voyages ou que vous avez découvertes suite à vos propres expérimentations. Appuyez sur **(A)** après avoir sélectionné un objet de la liste pour accéder à l'alchimarmite (p. 27).

Records au casino

Consultez diverses informations sur

vos prouesses au casino.



23 Déroulement des combats

Si vous vous approchez des monstres qui rôdent à l'extérieur, dans les donjons, les cavernes ou les tours, vous devrez les combattre. Voici comment se déroulent les combats...

L'écran de combat

Attaquez l'ennemi ou lancez-lui des sorts à l'aide des différentes options du menu de combat.



1 Menu de combat (p. 24-25)

2 Statut des membres de l'équipe

3 Stratégie actuelle

Attaques spéciales

Certaines attaques altéreront votre statut. Essayez de neutraliser ces altérations au plus vite à l'aide d'un sort ou d'un objet.

Altérations de statut courantes

Endormi

Les personnages sous l'emprise de cette altération ne peuvent plus rien faire jusqu'à ce qu'ils se réveillent.

Empoisonné ou Intoxiqué	<p>Les personnages sous l'emprise de ces altérations perdent des PV dès qu'ils se déplacent. Ceux qui sont intoxiqués perdent également des PV lors des combats.</p> <p>◆ Une fois le combat terminé, les personnages intoxiqués deviennent empoisonnés et subissent les dégâts correspondants.</p>
Paralysé	<p>Les personnages sous l'emprise de cette altération ne peuvent plus bouger.</p>
Désorienté	<p>Les personnages sous l'emprise de cette altération ignorent les directives et les stratégies, ils peuvent attaquer leurs alliés ou agir de manière imprévisible.</p>
Ébloui	<p>Les personnages sous l'emprise de cette altération sont plongés dans l'illusion et sont plus enclins à manquer leur cible.</p>
Privé de magie	<p>Les personnages sous l'emprise de cette altération ne peuvent pas lancer de sort.</p>
Maudit	<p>Les personnages sous l'emprise de cette altération se retrouvent souvent incapables d'agir pendant le combat et peuvent subir d'autres effets secondaires indésirables.</p>

Mort

Si les PV d'un personnage tombent à zéro, il meurt au combat et ne peut plus agir jusqu'à ce qu'il soit ressuscité.

Fin des combats

Un combat prend fin lorsque tous les ennemis ont été vaincus. Votre équipe reçoit des points d'expérience ainsi que de l'or. Après avoir acquis un certain nombre de points d'expérience, les personnages voient leur niveau augmenter.



Défaite

L'équipe est vaincue si les points de vie de tous les personnages tombent à zéro. Lorsque cela se produit, les membres de l'équipe sont automatiquement ressuscités et vous pouvez reprendre votre partie depuis votre dernière confession (sauvegarde). Vous conserverez l'intégralité de l'expérience accumulée et des objets acquis, mais vous perdrez la moitié de votre or.

Combattre

Cette option permet d'attaquer l'ennemi. Si la stratégie de l'un des membres de l'équipe est de SUIVRE LES ORDRES, vous pourrez choisir son type d'attaque. Sinon, chaque membre attaquera de sa propre initiative selon les stratégies que vous avez définies pour chacun.

Attaquer

Permet de porter une attaque à l'ennemi avec l'arme dont vous êtes équipé ou à mains nues. Certaines armes permettent d'attaquer un groupe d'ennemis, voire tous ceux qui sont présents à l'écran.

Sorts

Permet de choisir et d'utiliser l'un des sorts que vous avez appris, soit pour attaquer l'ennemi soit pour aider vos alliés. Naturellement, les sorts consomment des PM.

Défense

Permet d'adopter une position défensive afin de réduire les dégâts infligés par les attaques ennemies.

Aptitudes

Permet de choisir et d'utiliser l'une des aptitudes de combat que vous avez apprises. Certaines d'entre elles nécessitent des PM.

Objets

Permet de choisir et d'utiliser l'un des objets en votre possession. Cette option vous permet également de vous équiper d'armes et d'armures et de les retirer. Toutefois, vous n'avez pas accès aux objets du sac pendant les combats.

Tension

Permet d'augmenter votre niveau de tension. Plus celle-ci croît, plus vos attaques sont puissantes. Certaines actions et certaines altérations de statut peuvent faire retomber votre tension à son niveau initial.



Intimider

Grâce à cette option, vous pouvez essayer d'effrayer l'ennemi. Si vous y parvenez, vos adversaires laisseront peut-être un trésor derrière eux en prenant la fuite. En revanche, si vous échouez, les monstres passeront immédiatement à l'attaque, ignorant les attaques et la défense de votre équipe !



Vitesse

Cette option vous permet de modifier la vitesse à laquelle se déroulent les combats.

Fuir

Cette option vous permet de tourner les talons et de fuir le combat. Mais attention ! Si vous ne parvenez pas à vous enfuir, l'ennemi vous attaquera et vous perdrez un tour.

Tactique

Grâce à cette option, vous pouvez définir la stratégie des membres de votre équipe. Sélectionnez le personnage dont vous voulez modifier la stratégie ou DE TOUS pour changer la tactique de toute l'équipe.

SANS PITIÉ	Tenter de vaincre l'ennemi rapidement, en utilisant de puissants sorts si possible, peu importe le coût en PM.
AGIR AVEC SAGESSE	Veiller autant à l'attaque qu'à la défense. C'est la tactique la plus équilibrée.
SOINS AVANT TOUT	Surveiller les PV des membres de l'équipe et accorder la priorité aux soins pour les alliés qui en ont besoin.
PAS DE MAGIE	Combattre sans lancer de sorts et sans utiliser d'aptitudes qui nécessitent des PM.
CONCENTRATION	Accroître sa tension avant de lancer de puissantes attaques.
SUIVRE LES ORDRES	Donner des directives précises au membre de l'équipe concerné à chaque tour.

Équipe

Modifiez l'organisation de l'équipe qui participe aux combats.

- ◆ Vous ne pouvez pas utiliser cette option si vous n'avez aucun membre en réserve ou si le chariot n'est pas à proximité.
- ◆ Si l'intégralité de votre équipe se fait battre, les membres restés dans le chariot prennent automatiquement la relève au combat.

Le menu de combat de l'arène des monstres




Lorsque vous vous battez dans l'arène des monstres (p. 31), les options de combat disponibles sont COMBATTRE et VITESSE. L'option RENVOYER ne peut pas être sélectionnée.



- ◆ En dehors de l'arène des monstres, l'option RENVOYER peut être utilisée à tout moment lors des combats au cours desquels vous faites appel à votre équipe de monstres.

À propos des compétences

Les compétences désignent l'ensemble des caractéristiques individuelles de chaque personnage, telles que la maîtrise de certaines armes ou ses attributs propres. Chaque membre en possède cinq. Utilisez vos points de compétence pour augmenter leur niveau et acquérir ainsi de nouveaux sorts, de nouvelles aptitudes ainsi que des attributs qui vous seront utiles pendant les combats !

Attribution des points de compétence

Vous obtenez des points de compétence à chaque fois que vous gagnez un niveau. Depuis le menu de répartition des points, sélectionnez une compétence avec , puis utilisez  pour lui attribuer des points. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur . Faites attention, car une fois les points attribués, vous ne pouvez plus changer d'avis.

- ◆ En appuyant sur , vous attribuez exactement le nombre de points nécessaires pour atteindre le niveau suivant de la compétence, tandis que  vous permet de retirer suffisamment de points pour redescendre au minimum nécessaire pour le niveau actuel ou précédent de cette compétence.
- ◆ Le nombre de points maximum que vous pouvez attribuer à une compétence augmente en même temps que le niveau du personnage.

L'écran d'attribution des points de compétence

Cet écran s'affiche lorsque vous recevez de nouveaux points ou lorsque vous sélectionnez POINTS DE COMPÉTENCE dans le menu DIVERS.



1 Liste des compétences

2 Points de compétence restants

3 Informations sur la compétence sélectionnée

Vous trouverez, dans cette liste, les aptitudes, les sorts et les attributs pouvant être acquis en attribuant des points à la compétence sélectionnée. Ceux affichés en blanc ont déjà été appris et ceux en jaune peuvent être appris en utilisant les points que vous avez distribués temporairement. Ceux en gris n'ont pas encore été appris.

Compétences acquises

Vous ne pouvez utiliser les aptitudes et les attributs propres à un type d'arme que lorsque vous en êtes équipé. En revanche, les aptitudes, sorts et attributs liés à la dernière compétence de la liste peuvent toujours être utilisés, peu importe l'arme dont vous êtes équipé.

27 Tout sur l'alchimie !

En plaçant plusieurs objets dans l'alchimarmite, vous pouvez les combiner pour en créer un nouveau. Vous pouvez sélectionner ALCHIMARMITE dans le menu DIVERS ou toucher ALCHIMARMITE dans le menu de raccourcis de la carte pour l'utiliser.

L'écran d'alchimie



1 Objets en votre possession

2 Objets sélectionnés pour l'alchimarmite

Faites des expériences

Sélectionnez tout d'abord les objets en votre possession à placer dans l'alchimarmite. Ceux qui peuvent être utilisés comme ingrédients sont affichés en blanc et ceux déjà présents dans l'alchimarmite en jaune. Appuyez sur \odot pour afficher la description de l'objet sélectionné. Une fois tous les ingrédients dans l'alchimarmite, appuyez sur **START** pour lancer le processus alchimique.

Suivre une recette

Appuyez sur \otimes pour ouvrir le livre de recettes alchimiques. Il vous suffit d'en sélectionner une pour lancer le processus. Si une recette est affichée en rouge, c'est que vous ne disposez pas des ingrédients nécessaires pour la réaliser. Les ingrédients manquants sont affichés en gris dans la liste.

Apprendre de nouvelles recettes

Les recettes que vous trouverez dans les livres ou dans tout autre endroit au cours de vos voyages seront automatiquement ajoutées à votre livre de recettes alchimiques. Les recettes découvertes lors de vos expérimentations personnelles y seront également ajoutées.

Échange de cartes postales (StreetPass)

Si vous vous trouvez à proximité d'autres joueurs ayant activé StreetPass pour ce logiciel sur leur console, vous échangerez automatiquement une carte postale avec eux. Les cartes postales sont composées d'un bref profil ainsi que d'une photo de votre choix. Le profil inclut votre nom, le nombre d'heures que vous avez passées à jouer et votre nombre de rencontres StreetPass.

- ◆ L'autre joueur et vous-même devez avoir activé StreetPass pour ce logiciel.
- ◆ StreetPass n'est pas disponible à certains moments précis du jeu.

Activer StreetPass

1. Sélectionnez FOIRE AUX PHOTOS StreetPass dans le menu DIVERS.
 2. Lorsque le message vous demandant si vous souhaitez activer StreetPass apparaît, sélectionnez OUI, puis créez votre carte postale personnalisée. Ensuite, sélectionnez CONFIRMER pour terminer l'activation.
- ◆ Vous devez avoir au moins une photo dans votre album pour activer StreetPass.

Interrompre l'activité StreetPass

Pour ne plus échanger de cartes postales via StreetPass, ouvrez les paramètres de la console, choisissez GESTION DES DONNÉES, puis StreetPass. Sélectionnez l'icône de DRAGON QUEST VIII, puis choisissez DÉACTIVER StreetPass.

Foire aux photos via StreetPass

Accepter données StreetPass

En acceptant les données par StreetPass, votre console peut échanger des cartes postales avec d'autres joueurs grâce à la communication sans fil (p. 29).

Voir les cartes reçues

Consultez les cartes postales reçues par StreetPass. Vous pouvez conserver jusqu'à cinquante cartes postales, et si vous dépassez ce nombre, les cartes existantes seront automatiquement supprimées à partir de la plus ancienne. Si vous souhaitez garder une carte postale, vous pouvez la verrouiller.

- ◆ En sélectionnant BLOQUER CE JOUEUR, vous ne recevrez plus de cartes postales de sa part.
- ◆ Le déblocage des joueurs s'effectue dans les paramètres de la console.

Top

Vous pouvez montrer que vous appréciez une carte postale en lui accordant un « Top » associé à l'une des trois réactions disponibles. Si vous accordez un « Top » à quelqu'un et que vous croisez à nouveau cette personne via StreetPass, votre « Top » lui sera transmis. Plus vous recevrez de « Top », plus vous obtiendrez de récompenses dans le jeu.

- ◆ Attention, si vous supprimez une photo de votre album à laquelle un autre joueur a accordé un « Top », vous ne le recevrez pas, même si vous croisez à nouveau cette personne par StreetPass.

Retoucher carte à envoyer

Changez la photo figurant sur la carte postale que vous envoyez aux joueurs via StreetPass. La carte postale mentionnera également votre nom, le nombre d'heures que vous avez passées à jouer et votre nombre de rencontres StreetPass.

Vous pouvez vous connecter à Internet pour échanger des cartes postales et télécharger des objets bonus.

Échange de cartes postales (Internet)

Sélectionnez FOIRE AUX PHOTOS StreetPass dans le menu DIVERS, puis ACCEPTER DONNÉES StreetPass et ÉCHANGER DES CARTES POSTALES EN LIGNE pour échanger des cartes postales par Internet avec des joueurs choisis aléatoirement.

- ◆ Vous pouvez échanger jusqu'à trois cartes postales par jour et vous devez attendre au minimum trois heures entre chaque échange.

Téléchargement d'objets bonus (Internet)

Vous pouvez obtenir des objets bonus en vous connectant à Internet. Sélectionnez simplement TÉLÉCHARGER DES OBJETS BONUS dans le menu DIVERS.

- ◆ Vous ne pouvez pas télécharger plusieurs fois le même objet. Une fois téléchargé, l'objet est automatiquement placé dans le sac, pour chaque journal que vous avez créé.

Télécharger des objets bonus

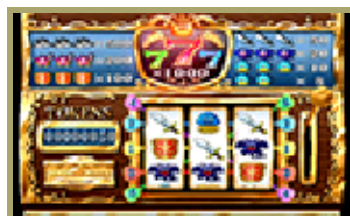
Si un objet bonus est disponible, il sera automatiquement téléchargé et placé dans le sac de l'équipe.

- ◆ Vous ne pouvez télécharger les objets bonus proposés qu'une fois par jour.

Le monde de DRAGON QUEST VIII offre de nombreux lieux à explorer et propose de nombreuses activités. N'hésitez à faire des pauses lors de vos voyages. Vous pourriez même recevoir des objets qui vous seront utiles pour votre quête.

Casinos

Dans les casinos, vous pouvez échanger de l'or contre des jetons qui vous seront demandés pour participer à divers jeux de hasard. Les jetons gagnés peuvent être échangés contre de fabuleux prix dans le jeu. Certains d'entre eux ne peuvent être obtenus que dans les casinos !



Minnie, princesse des médailles

Il existe, dans ce monde, une princesse qui collectionne les mini médailles que vous trouverez à coup sûr lors de vos voyages. Apportez-les-lui et elle vous récompensera en conséquence.



Album d'épreuves de Rémi

Un homme appelé Rémi Zopoin vous mettra à l'épreuve en vous lançant des défis photographiques. Si vous prenez en photo ce qu'il vous demande, il vous offrira des tampons vous permettant de remplir des cartes et de remporter des prix !





31 L'arène des monstres

Dans l'arène des monstres, les propriétaires d'équipes de monstres peuvent s'affronter pour tenter d'atteindre le sommet du classement.

Pour y accéder


Quand vous parlerez à Morry pour la toute première fois sur le toit de l'arène, il vous donnera une liste de trois monstres à recruter. Une fois votre mission remplie, les portes de l'arène des monstres vous seront ouvertes.

Recrutement de monstres

Lors de vos voyages aux quatre coins du monde, repérez bien les monstres qui



peuvent être recrutés. Il vous suffit de les vaincre une seule fois au combat pour qu'ils viennent vous manger dans la main !

- ◆ Le symbole  s'affiche au-dessus des monstres pouvant être recrutés.
- ◆ Le nombre de monstres sur lesquels Morry peut veiller augmente en fonction de votre classement dans l'arène.

Créer une équipe

Sélectionnez ÉQUIPE DE MONSTRES dans le menu DIVERS, puis CHANGER LES MEMBRES pour composer votre équipe à votre guise.



1 Menu de l'équipe de monstres

VOIR LES CARAC-TÉRIS-TIQUES	Consulter les statistiques de votre équipe actuelle ou des monstres en réserve.
CHAN-GER LES MEM-BRES	Changer les membres de votre équipe de monstres.
LIBÉRER	Relâcher un monstre dans la nature.

2 Informations sur les monstres en réserve

Informations concernant les monstres que vous avez recrutés, mais qui ne sont pas dans votre équipe actuelle.

3 Informations sur l'équipe

Le nom de votre équipe et les membres qui en font actuellement partie.

Composition d'équipes spéciales

Certaines équipes que vous aurez formées (par exemple, une équipe composée uniquement de monstres du même type ou une équipe comptant un monstre particulier) peuvent vous donner accès à des aptitudes et à des attaques spéciales.

À l'attaque !

Pour participer aux combats de l'arène des monstres, parlez à la personne qui se trouve à l'accueil. Le classement de l'arène est constitué de sept rangs et vous commencez au bas de l'échelle. Si vous sortez victorieux des trois manches de votre rang actuel, non seulement vous gagnerez un prix, mais surtout, vous passerez au rang suivant !

32 Nous contacter

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