



INSTRUCTION BOOKLET
MANUEL D'INSTRUCTIONS

NINTENDO 3DS™

PLEASE CAREFULLY READ THE NINTENDO 3DS™ OPERATIONS MANUAL BEFORE USING YOUR SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

WARNING - 3D FEATURE ONLY FOR CHILDREN 7 AND OVER

Viewing of 3D images by children 6 and under may cause vision damage.

Use the Parental Control feature to restrict the display of 3D images for children 6 and under. See the Parental Controls section in the Nintendo 3DS Operations Manual for more information.

WARNING - SEIZURES

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions

Altered vision

Eye or muscle twitching

Involuntary movements

Loss of awareness

Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - EYESTRAIN AND MOTION SICKNESS

Playing video games can result in eyestrain after a sustained period of time, and perhaps sooner if using the 3D feature. Playing video games can also result in motion sickness in some players. Follow these instructions to help avoid eyestrain, dizziness, or nausea:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, or every half hour when using the 3D feature, even if you don't think you need it. Each person is different, so take more frequent and longer breaks if you feel discomfort.
- If your eyes become tired or sore while playing, or if you feel dizzy or nauseated, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms, stop playing and see a doctor.

WARNING - REPETITIVE MOTION INJURIES

Playing video games can make your muscles, joints, or skin hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome or skin irritation:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, or arms become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - BATTERY LEAKAGE

The Nintendo 3DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo 3DS. If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair, or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

WARNING - RADIO FREQUENCY INTERFERENCE

The Nintendo 3DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo 3DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo 3DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.



The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO 3DS™ VIDEO GAME SYSTEM.



ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES DOWNLOADED FROM ONE GAME CARD.

NEED HELP PLAYING A GAME?

For game play assistance, we recommend using your favorite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.



This product uses the LC Font by Sharp Corporation. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.



© 2011 Nintendo. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2011 Nintendo.

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at support.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge.* The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.*

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.*

*In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, SOFTWARE, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

March 27th 2011

MESSAGE TO NEW RECRUITS

Welcome to the Steel Divers. Our fleet of attack submarines is stationed on the front lines to spearhead the attack against our enemy and defend our allies. As a Steel Diver, it's no exaggeration to say that the fate of the world lies in your hands.

Make us proud.

EYES ONLY

Board of Directors
Steel Divers

CONTROLS

Refer to both this instructional manual and the Nintendo 3DS operations manual when getting started.

This game is primarily controlled using the Touch Screen. Navigate menus by tapping the buttons that appear. Controls for the submarines are on pages 8-9. Controls for the periscope are on page 10-11.



In this instruction manual,  represents the 3D Screen while  represents the Touch Screen.

*SLEEP MODE

Closing the system during play will put the system in Sleep Mode, which will pause the game and slow battery consumption.

If you want to take a break while playing, you can put the system into Sleep Mode. Sleep Mode will end automatically when you open the system again.

SUBMARINE CONTROLS

Submarines are piloted via the control panel on the Touch Screen. Each submarine has unique controls and capabilities, but the basics are the same for all.

SEA MAP

Displays the geography of the area. Tap it to change the zoom level.

AIR GAUGE AND MASKER

The air gauge shows the remaining air in your sub's air tanks. Air is used when you activate the masker to confuse enemy homing torpedoes.



Pilot the sub to the water's surface to replenish your air supply and repair damage.

SPEED SLIDER

This slider controls your sub's horizontal movement speed. The farther left or right you move the slider, the faster your sub will move forward or reverse. To come to a stop, move the slider to the center.



You can repair damage and refill the air supply by moving your sub to the water's surface.

DAMAGE METER

Displays the remaining damage the submarine can take. Damage is caused by collisions with landforms and other objects and from enemy attacks. If the meter is reduced to zero, your sub sinks. The damage meter is located in the upper-left corner of the 3D Screen.



DEPTH SLIDER

This slider causes your submarine to dive or surface. The farther up or down you move the slider, the faster your sub will dive or surface. To maintain depth, move the slider to the center.



Keep in mind that submarines, weighing thousands of tons, take time to change course, so you'll need to input commands ahead of time.



TORPEDO LAUNCH BUTTONS

These buttons launch torpedoes. You can fire as many torpedoes as you want, but you must wait until the button lights up before you can fire again.



The Manatee has no pitch wheel.

PITCH WHEEL

This wheel adjusts the angle of your submarine. The Manatee does not have this control. Tap and hold the center of the wheel to bring the pitch back to level.



PERISCOPE CONTROLS

The periscope control panel is found on the Touch Screen and contains the following objects:

1. REMAINING ENEMY VESSELS / ELAPSED TIME

2. ZOOM SLIDER

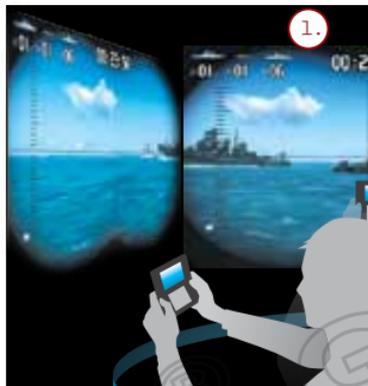
Slide to zoom in and out. You can also use  to control this slider.

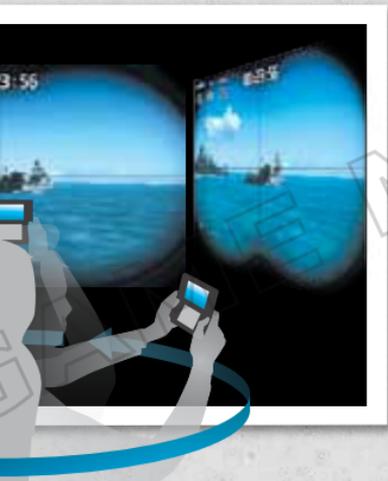
3. DIVE SLIDER

Slide down to dive. Diving enables you to avoid enemy attacks. You can also use  to dive.



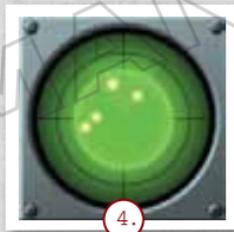
KEEP A FIRM GRIP ON THE NINTENDO 3DS SYSTEM!





4. SONAR

Use this to locate enemy submarines so you can attack them. Tapping the button will activate your sonar and let you see what's around you.



5. ROTATION SLIDER

Tap and slide to rotate the periscope. You can also rotate the periscope by moving the Nintendo 3DS system.



6. TORPEDO LAUNCH BUTTONS

Tap this to fire a torpedo forward. You can launch as many torpedoes as you like, but once one is launched, you must wait for this button to light up before you can fire another. You can also use (A).



MAIN MENU

The following buttons appear on the main menu:

MISSIONS

Pilot a submarine through the campaign missions or various time-trial courses. After you successfully complete a campaign mission, you'll earn a bonus Periscope Strike mission.

PERISCOPE STRIKE

Use a periscope to hunt enemy ships and submarines.



*GHOSTS

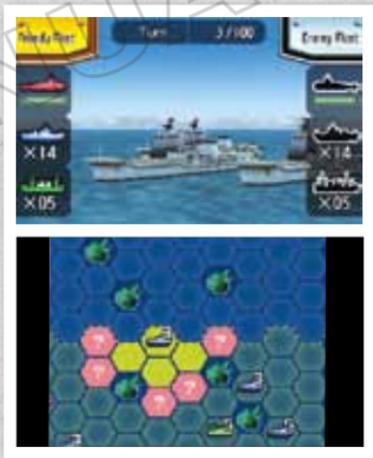
Ghosts are translucent representations of the fastest time on a campaign or time-trial mission. Choosing My Ghost will display your personal best time, while choosing Dev-Team Ghost will display a ghost from the game developers. Beating the dev-team ghost will earn you a medal.

STEEL COMMANDER

A turn-based strategy game played on a sea map. You can play against the computer or against a human opponent via Download Play. To learn more about the rules and game play of Steel Commander, check out the How to Play section found within the game mode.

SAVE DATA

In this area, you can delete save data for the three game modes. Once deleted, save data cannot be recovered. Each mode will automatically save data for you as you progress.



*DECALS

Decals are acquired in the post-mission Periscope Strike and can be applied to your submarines to grant them special powers. You'll need to collect a set number of each decal to activate that decal's power.



DOWNLOAD PLAY

Steel Commander can be played with a human opponent using one Game Card and two Nintendo 3DS systems.

Required Items

- 2 NINTENDO 3DS SYSTEMS
- 1 STEEL DIVER GAME CARD

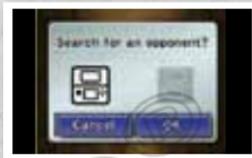
Don't show your screen to your opponent!

HOW TO CONNECT (NINTENDO 3DS WITH GAME CARD)

From the main menu, select Steel Commander, then select Download Play. For details on the main menu, see page 12.

HOW TO CONNECT (NINTENDO 3DS WITHOUT GAME CARD)

From the HOME Menu, tap the Download Play icon, then select Open. Tap the Nintendo 3DS button, then tap the Steel Diver icon.



NOTES:



VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MODE D'EMPLOI DE LA CONSOLE NINTENDO 3DS™ AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. CE MODE D'EMPLOI CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ : LISEZ LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À UN JEU VIDÉO.

AVERTISSEMENT - Fonction 3D destinée uniquement aux enfants de 7 ans et plus

Le visionnement d'images en 3D par des enfants de 6 ans et moins peut causer des problèmes de vision.

La fonction de contrôle parental est disponible pour restreindre l'affichage et le visionnement de telles images. Pour plus de détails, consultez la section sur le contrôle parental dans le mode d'emploi de la console Nintendo 3DS.

AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

Convulsions

Problèmes de vision

Tics oculaires ou musculaires

Mouvements involontaires

Perte de conscience

Désorientation

Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :

1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

AVERTISSEMENT - Fatigue oculaire et nausée

Jouer à des jeux vidéo pendant une longue période de temps peut causer une fatigue oculaire et peut arriver plus rapidement si vous utilisez la fonction 3D. Pour certains joueurs, jouer à des jeux vidéo peut également causer la nausée. Suivez ces instructions pour éviter la fatigue oculaire, les étourdissements ou la nausée :

- Évitez de jouer pendant une longue période de temps. Il est conseillé aux parents de surveiller la durée des séances de jeu de leurs enfants.
- Prenez une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures, ou à chaque 30 minutes si vous utilisez la fonction 3D, même si vous croyez ne pas en avoir besoin. Chaque personne est différente, alors prenez une pause plus ou moins longue en cas de malaise.
- Si vos yeux sont fatigués ou douloureux, ou si vous êtes étourdi ou nauséux, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si l'un de ces symptômes persiste, cessez de jouer et consultez un médecin.

AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets ou la peau. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, ou l'irritation de la peau :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Lorsque vous utilisez le stylet, il n'est pas nécessaire de le serrer ou d'appuyer trop fort sur l'écran. Cela risque d'entraîner gêne ou fatigue.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement du liquide de la batterie

Le Nintendo 3DS contient une batterie rechargeable au lithium-ion. L'écoulement des ingrédients contenus dans la batterie ou la combustion de ces ingrédients peuvent causer des blessures et endommager votre Nintendo 3DS. Si l'écoulement du liquide de la batterie survient, évitez tout contact avec la peau. Dans le cas d'un contact avec la peau, lavez immédiatement et abondamment la surface contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas d'un contact du liquide de la batterie avec les yeux, rincez immédiatement et abondamment avec de l'eau et consultez un médecin.

Pour éviter l'écoulement de la batterie :

- N'exposez pas la batterie à des liquides ou à des vibrations et des chocs excessifs.
- Ne désassemblez pas la batterie et ne tentez pas de la réparer ou de la déformer.
- Ne jetez jamais la batterie dans le feu.
- Ne touchez pas aux bornes de la batterie et ne causez pas de court-circuit entre ces points de connexion avec un objet de métal.
- Ne retirez pas et n'endommagez pas l'étiquette de la batterie.

AVERTISSEMENT - Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo 3DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques à proximité, incluant les stimulateurs cardiaques.

- N'utilisez pas le Nintendo 3DS à moins de 23 cm d'un stimulateur cardiaque lorsque la fonction sans fil est activée.
- Si vous possédez un stimulateur cardiaque ou tout autre appareil médical implanté, n'utilisez pas la fonction sans fil du Nintendo 3DS avant d'avoir consulté votre médecin ou le fabricant de l'appareil médical.
- Respectez tous les règlements concernant l'utilisation des appareils sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou provoquer un dysfonctionnement, ce qui pourrait causer des blessures ou des dommages matériels.



Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes lorsque vous achetez des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC LA CONSOLE DE JEUX VIDÉO NINTENDO 3DS™.



JOUEZ EN MODE MULTIJOUEUR SANS FIL AVEC UNE SEULE CARTE DE JEU.

BESOIN D'AIDE POUR JOUER?

Si l'information que vous recherchez n'est pas offerte sur la Power Line, vous pouvez utiliser votre moteur de recherche préféré sur Internet pour trouver des conseils du jeu auquel vous jouez. Quelques mots utiles à inclure dans votre recherche, ainsi que le nom du jeu, sont : « FAQ », « Foire aux questions », « codes » et « conseils ».

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « seconds » ou « d'archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.



RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN ET LA GARANTIE

Certains problèmes pourraient être facilement résolus à l'aide de quelques instructions simples. Avant de retourner chez votre détaillant, visitez notre site Internet à support.nintendo.com, ou appelez le service à la clientèle au 1 800 255-3700. Nos heures d'ouverture sont de 6 h à 19 h, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant le soutien technique en ligne ou au téléphone, Nintendo vous offrira un service de réparation express. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (« Nintendo ») garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivants la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.* L'acheteur original sera couvert par cette garantie seulement si la date d'achat est enregistrée à un point de vente ou si le client peut démontrer, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté au cours des 12 derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivants sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.*

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Internet à support.nintendo.com ou appeler le service à la clientèle au 1 800 255-3700 pour des informations sur le dépannage et la réparation, ou pour les options de remplacement ainsi que leurs prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit chez Nintendo. LES FRAIS DE TRANSPORT DOIVENT ÊTRE PAYÉS ET LE PRODUIT DOIT ÊTRE ASSURÉ CONTRE LES DOMMAGES ET LES PERTES. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) EST UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI SOUS LICENCE DE NINTENDO (Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES APPAREILS D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DE JEUX, LES ADAPTATEURS, LES LOGICIELS ET LES BLOCS D'ALIMENTATION NON AUTORISÉS); (b) EST UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) A ÉTÉ ENDOMMAGÉ PAR CAUSE DE NÉGLIGENCE, D'ACCIDENT, D'UTILISATION ABUSIVE OU TOUTE AUTRE CAUSE QUI NE SERAIT PAS RELIÉE À DU MATÉRIEL DÉFECTUEUX OU À LA MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS, SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS UN TEL CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS MENTIONNÉES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux spécifiques. Vous pourriez également posséder d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.

27 mars 2011

MESSAGE AUX NOUVELLES RECRUES

Nous vous souhaitons la bienvenue dans les rangs des Steel Divers. Notre flotte de sous-marins de combat est postée à la ligne de front, prête à mener l'attaque contre nos ennemis et à défendre nos alliés. En tant que Steel Diver, le destin du monde repose maintenant entre vos mains.

Nous comptons sur vous.

CONFIDENTIEL

Le conseil d'administration
Steel Diver

COMMANDES

Consultez ce mode d'emploi ainsi que celui du Nintendo 3DS lorsque vous jouez pour la première fois.

Les commandes de ce jeu se font principalement sur l'écran tactile. Naviguez dans les menus en touchant les boutons qui apparaissent. Consultez les pages 22 et 23 pour les commandes des sous-marins, et les pages 24 et 25 pour les commandes du périscope.

ÉCRAN 3D

ÉCRAN TACTILE



START

Pause

Dans ce mode d'emploi, représente l'écran 3D, tandis que représente l'écran tactile.

*MODE VEILLE

Si vous rabattez le couvercle de la console, le mode veille s'activera.

Le jeu sera automatiquement interrompu et la console consommera beaucoup moins d'énergie. Si vous voulez faire une pause durant le jeu, vous pouvez activer le mode veille. Ce mode se désactivera automatiquement lorsque vous rouvrirez le couvercle de la console.

COMMANDES DES SOUS-MARINS

Pilotez les sous-marins à l'aide du panneau de commande sur l'écran tactile. Chaque sous-marin possède des commandes et des habiletés spéciales, mais les bases sont les mêmes pour chacun d'eux.

CARTE

Affiche le relief de la région. Touchez-la pour zoomer en avant ou en arrière.

JAUGE D'AIR ET MASKER

La jauge d'air affiche le niveau d'air restant dans la réserve d'air du sous-marin. L'air est utilisé lorsque vous activez le masker pour dérouter les missiles à tête chercheuse.



Pilotez le sous-marin jusqu'à la surface de l'eau pour remplir votre jauge d'air et réparer les dégâts.

CURSEUR DE VITESSE

Ce curseur contrôle la vitesse de votre sous-marin à l'horizontale. Plus vous placez le curseur à droite ou à gauche, plus votre sous-marin avance ou recule rapidement. Pour vous arrêter complètement, placez le curseur au centre.



Vous pouvez réparer les dégâts et remplir votre jauge d'air en remontant votre sous-marin à la surface.

JAUGE DE DÉGÂTS

Affiche la quantité de dégâts que le sous-marin peut encore subir avant d'être complètement détruit. Les dégâts sont causés par les collisions avec le relief ou d'autres objets et par des attaques ennemies. Si la jauge atteint zéro, votre sous-marin coulera. La jauge de dégâts est située dans le coin supérieur gauche de l'écran 3D.



CURSEUR DE PROFONDEUR

Ce curseur vous permet de descendre au fond de l'eau ou de remonter à la surface. Plus vous déplacez le curseur vers le haut ou vers le bas, plus vous remonterez ou redescendrez rapidement. Pour maintenir votre position, placez le curseur au centre.



Gardez à l'esprit qu'un sous-marin pèse des milliers de tonnes. Changer sa direction prendra du temps, alors assurez-vous d'entrer vos commandes un peu à l'avance.

LANCE-TORPILLES

Ces boutons servent à lancer des torpilles. Vous pouvez tirer autant de torpilles que vous voulez, mais vous devez attendre que le bouton s'illumine pour tirer à nouveau.



Le Manatee n'a pas de curseur de manœuvre.

CURSEUR DE MANŒUVRE

Ce curseur vous permet d'ajuster l'angle de votre sous-marin. Le Manatee ne possède pas ce curseur. Maintenez le stylet au centre du curseur pour ramener le sous-marin à l'angle neutre.



COMMANDES DU PÉRISCOPE

Le panneau de commande du périscope se trouve sur l'écran tactile et comprend les éléments suivants :

1. VAISSEAUX ENNEMIS RESTANTS / TEMPS ÉCOULÉ

2. CURSEUR DE ZOOM

Déplacez le curseur pour zoomer en avant ou en arrière. Vous pouvez aussi utiliser  pour contrôler ce curseur.

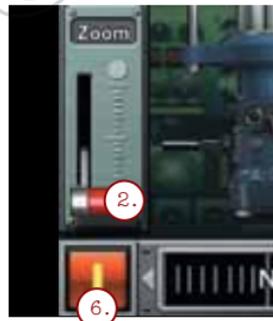
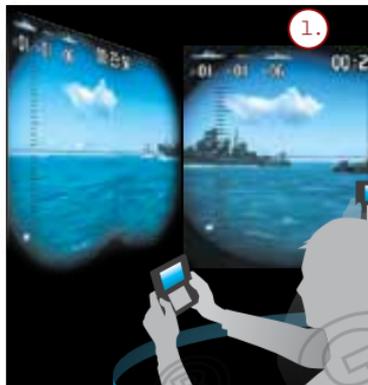
3. CURSEUR DE PLONGÉE

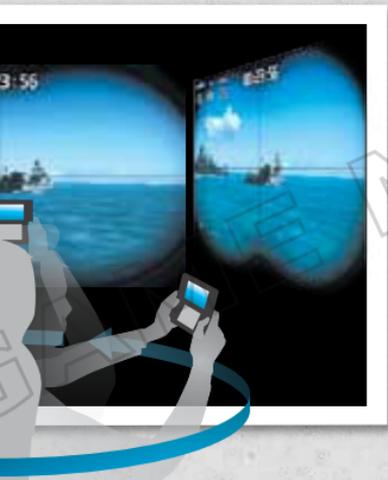
Déplacez le curseur vers le bas pour plonger. Plonger vous permet d'éviter les attaques ennemies. Vous pouvez également utiliser  pour plonger.



NTINTENDO@

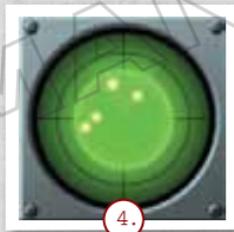
TENEZ LA CONSOLE
NINTENDO 3DS FERMEMENT
DANS VOS MAINS!





4. SONAR

Utilisez ce sonar pour localiser les sous-marins ennemis et les attaquer. Touchez le bouton pour l'activer et voir ce qui se trouve près de vous.



5. CURSEUR DE ROTATION

Touchez et glissez le curseur pour pivoter le périscoppe. Vous pouvez aussi tourner le périscoppe en pivotant sur vous-même avec la console Nintendo 3DS.



6. LANCE-TORPILLES

Touchez ces boutons pour lancer une torpille vers l'avant. Vous pouvez tirer autant de torpilles que vous voulez, mais vous devez attendre que le bouton s'illumine pour tirer à nouveau. Vous pouvez également appuyer sur (A) pour tirer.



MENU PRINCIPAL

Les boutons suivants apparaissent sur ce menu :

MISSIONS

Pilotez un sous-marin durant des missions ou différentes courses contre-la-montre. Après avoir réussi une mission normale, vous déverrouillerez une mission Périscope.

PÉRISCOPE

Utilisez le périscope pour traquer les navires et les sous-marins ennemis.



* FANTÔMES

Les fantômes sont des copies transparentes des sous-marins ayant battu le record de temps durant une mission ou un contre-la-montre. Choisissez Mes fantômes pour afficher vos meilleurs temps personnels, ou choisissez Fantôme des développeurs pour afficher les fantômes des développeurs du jeu. Vous obtiendrez une médaille si vous battez un fantôme des développeurs.

BATAILLE NAVALE

Un jeu de stratégie au tour par tour auquel vous pouvez jouer sur une carte. Vous pouvez jouer contre l'ordi ou contre un humain via le mode téléchargement. Pour en apprendre plus sur les règles et la façon de jouer à la Bataille navale, consultez la rubrique Aide dans la section de ce mode de jeu.

SAUVEGARDE

Dans cette section, vous pouvez supprimer les fichiers de sauvegarde des trois modes de jeu. Une fois supprimés, les fichiers de sauvegarde ne peuvent plus être récupérés. Chaque mode sauvegardera automatiquement les données à mesure que vous progressez.



* EMBLÈMES

Vous pouvez obtenir les emblèmes dans les missions Périscope. Ils peuvent être appliqués sur vos sous-marins pour les doter de pouvoirs spéciaux. Vous devrez recevoir un certain nombre d'emblèmes du même type pour activer ses pouvoirs.



MODE TÉLÉCHARGEMENT

Vous pouvez jouer à la Bataille navale contre un adversaire humain en utilisant une seule carte de jeu et deux consoles Nintendo 3DS.

Matériel requis

- 2 CONSOLES NINTENDO 3DS
- 1 CARTE DE JEU STEEL DIVER

Ne montrez pas votre écran à votre adversaire!

COMMENT SE CONNECTER

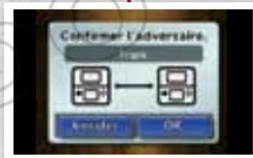
(NINTENDO 3DS AVEC LA CARTE DE JEU)

Depuis le menu principal, choisissez Bataille Navale, puis Mode téléchargement. Pour plus de détails sur le menu principal, consultez la page 26.

COMMENT SE CONNECTER

(NINTENDO 3DS SANS LA CARTE DE JEU)

Depuis le menu HOME, touchez l'icône du mode téléchargement, puis démarrez-le. Touchez le bouton Nintendo 3DS, puis touchez l'icône Steel Diver.



NOTES:



NOTES:



NINTENDO®

NOTES:



NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

Nintendo Customer Service
SUPPORT.NINTENDO.COM
or call **1-800-255-3700**

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
ou composez le **1 800 255-3700**

Nintendo[®]

Nintendo of America Inc.
P.O. Box 957
Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.
www.nintendo.com

73909A



Product recycling information:
[visit recycle.nintendo.com](http://visit.recycle.nintendo.com)

Information sur le recyclage
du produit : visitez
recycle.nintendo.com

PRINTED IN USA
IMPRIMÉ AUX É.-U.