

1 Informations importantes

Introduction

2 À propos de Nintendo Land

3 Manettes

Commandes

4 Commandes de base

Commencer à jouer

5 Menu des cartes

6 Place Nintendo Land

7 Sauvegarder et effacer

Attractions en coopération

8 The Legend of Zelda : la quête des héros

9 La grande aventure des Pikmin

10 Chasseurs de primes

Attractions compétitives

11 Mario en fuite

12 Luigi et le manoir hanté

13 Animal Crossing : la fête des bonbons

Attractions en solo

14 La récolte fruitée de Yoshi

15 La danse de la pieuvre

16 Le circuit périlleux de Donkey Kong

17 La citadelle ninja de Takamaru

18 La course sinueuse de Captain Falcon

19 Voyage en ballon

Affrontez-vous entre amis

20 Tournée des attractions

Divers

21 Fonctions en ligne

22 Consulter vos données

23 Contrôle parental

Informations sur le produit

24 Informations légales

25 Informations de contact

Merci d'avoir choisi NINTENDO LAND™ pour Wii U™.

Ce logiciel ne peut être utilisé qu'avec la version européenne ou australienne de la console Wii U.

Lisez ce mode d'emploi attentivement avant d'utiliser le logiciel. Si de jeunes enfants utilisent le logiciel, un adulte doit leur expliquer en détail le contenu de ce mode d'emploi.

Lisez également le contenu de l'application Informations sur la santé et la sécurité , accessible depuis le menu Wii U. Vous y trouverez d'importants conseils qui vous aideront à profiter au mieux de ce logiciel.

Choix de la langue

La langue utilisée dans le logiciel dépend de celle de votre console. Huit langues sont disponibles pour ce logiciel : anglais, français, italien, allemand, espagnol, néerlandais, russe et portugais.

Vous pouvez changer la langue utilisée dans le logiciel en changeant la langue de votre console, dans les paramètres de la console .

Classification par âge

Pour des informations relatives à la classification par âge des logiciels, visitez le site correspondant à la classification en vigueur dans votre région.

PEGI (Europe) :

www.pegi.info

USK (Allemagne) :

www.usk.de

COB (Australie) :

www.classification.gov.au

OFLC (Nouvelle-Zélande) :

www.censorship.govt.nz



Dans le parc Nintendo Land, vous pouvez vous amuser dans 12 attractions. Allez le visiter en tant que Mii™ et vous pourrez vous amuser seul ou avec jusqu'à quatre amis dans des attractions très variées où vous incarnerez divers personnages emblématiques de Nintendo, tels que Mario et Toad.

Les manettes ci-dessous peuvent être utilisées avec ce logiciel après avoir été synchronisées avec la console.



Wii U GamePad

Télécommande
WiiTélécommande
Wii PlusTélécommande
Wii Plus +
Nunchuk™

- ◆ Le terme « télécommande Wii » désigne une télécommande Wii Plus ou une télécommande Wii (sauf mention contraire).
- ◆ Lorsque le terme « télécommande Wii Plus » est spécifié, vous pouvez utiliser une télécommande Wii Plus ou une télécommande Wii équipée de l'accessoire Wii MotionPlus™.
- ◆ Il n'est pas possible d'utiliser plus d'un Wii U GamePad avec ce logiciel.
- ◆ Chaque utilisateur doit disposer d'une manette pour jouer à la plupart des modes multijoueur.
- ◆ Dans la tournée des attractions  20 , jusqu'à cinq joueurs peuvent s'affronter avec un seul Wii U GamePad et au moins une télécommande Wii.
- ◆ Un capteur Wii est nécessaire pour utiliser une télécommande Wii. Pour plus d'informations, consultez le mode d'emploi Wii U.

Synchroniser une manette

Pour synchroniser une manette avec la console, ouvrez le menu HOME, sélectionnez **PARAMÈTRES DES MANETTES** ⇒ **SYNCHRONISER**, puis suivez les instructions à l'écran.



Vous trouverez ici des informations sur les commandes de base pouvant être utilisées en dehors des attractions. Pour les commandes spécifiques à chaque attraction, veuillez vous référer à la page dédiée à l'attraction en question.

Commandes dans les menus

Wii U GamePad Télécommande Wii

Sélectionner	 / 	
Confirmer		 / 
Annuler		 / 

Commandes sur la place Nintendo Land

● Wii U GamePad

Se déplacer	
Sauter	

Examiner	Touchez un objet ou appuyez sur  (près de l'objet).
Faire pivoter la caméra vers la gauche ou la droite	
Observer les alentours	Déplacez le GamePad.
Passer en vue subjective	Maintenez  enfoncé.

● Télécommande Wii

Examiner	Appuyez sur  (en pointant l'objet).
----------	--



1 Options

Ajustez divers paramètres comme ceux de la correction du pointeur, de l'appareil photo numérique du Wii U GamePad et de son microphone.

2 Place Nintendo Land → 6

Accéder à une attraction

Choisissez une attraction et suivez les instructions à l'écran pour configurer les paramètres de votre partie et commencer à jouer.



Résultats

À la sortie de l'attraction, l'écran des résultats s'affiche et vous recevez des pièces Nintendo Land  .



Menu de pause

Appuyez sur  pour accéder au menu de pause, à partir duquel vous pouvez

recommencer l'attraction ou calibrer le Wii U GamePad et n'importe quelle télécommande Wii.



Faites marcher votre Mii jusqu'à un portail pour accéder à l'attraction correspondante. Vous pouvez aussi aller à la tour centrale pour dépenser les pièces Nintendo Land que vous avez acquises et tenter d'obtenir des récompenses. Les récompenses obtenues sont alors installées sur la place. N'hésitez pas à les toucher pour voir s'il se passe quelque chose...



1 Tour centrale

2 Vue

Changez l'angle de la caméra.

3 Pièces Nintendo Land

4 Menu des cartes ← 5

Lorsque vous vous connectez à Internet et utilisez  Miiverse™  21, les icônes suivantes sont ajoutées.



Créez un message.



Cachez ou affichez les messages.



Sauvegarder les données

Les données sont sauvegardées automatiquement lors de chaque passage dans une attraction. Le symbole  s'affiche pour vous montrer qu'une sauvegarde est en cours.



Effacer les données

Pour effacer toutes les données, ouvrez les paramètres de la console  dans le menu Wii U et sélectionnez GESTION DES DONNÉES. Suivez ensuite les instructions à l'écran.

À propos des Mii

Pour jouer avec d'autres Mii, vous devez les avoir désignés comme favoris dans l'éditeur Mii. Si vous effacez ou retirez de vos favoris un Mii auquel sont associées des données de sauvegarde Nintendo Land, vous avez la possibilité de transférer ces données vers un autre de vos Mii favoris. Lorsque vous effectuez un transfert, veuillez suivre attentivement les instructions à l'écran.







Commandes

● Archer : Wii U GamePad

Pivoter	Ⓕ
Tirer une flèche	Inclinez Ⓔ vers le bas, puis relâchez.
Tir chargé	Maintenez Ⓔ vers le bas pour charger, puis relâchez pour tirer.
Observer	Déplacez le GamePad pour regarder autour de vous.
Réinitialiser la vue	Ajustez manuellement avec Ⓕ.

Remplir le
carquois

Baissez le GamePad.

Esquiver

Suivez les instructions à
l'écran.

- Épéiste (1 à 3 joueurs) : télécommande Wii Plus

Remuer l'épée

Remuez la
télécommande Wii Plus.

Attaque circulaire

Pointez la
télécommande Wii Plus
vers le haut pour
charger l'attaque, puis
remuez-la
horizontalement ou
verticalement.

Réinitialiser la
position de l'épée

Pointez le téléviseur
avec la télécommande
Wii Plus et appuyez sur
+.

Lever le bouclier

B

Changer de cible

A

Mode quête

● De 1 à 4 joueurs

Le joueur muni du GamePad incarne un archer, tandis que les joueurs utilisant des télécommandes Wii Plus incarnent des épéistes. Travaillez de concert pour vaincre les ennemis et trouver la Triforce. Attention, la quête échoue si l'équipe perd tous ses cœurs !



1 Cœurs

Les cœurs sont communs à tous les joueurs. L'équipe perd un cœur lorsqu'un joueur se fait blesser, et en gagne un lorsqu'un joueur trouve un .

2 Rubis

Vous recevez des rubis chaque fois que vous parvenez à vaincre un ennemi. Le nombre de rubis ramassés par un joueur est un bon indicateur de sa performance au sein de l'équipe.

3 Flèches

Le nombre de flèches restant dans votre carquois est indiqué ici. Baissez le GamePad pour réapprovisionner le carquois, qui peut contenir jusqu'à 10 flèches.

Réinitialiser la position de l'épée

Pointez le téléviseur avec la télécommande Wii Plus et appuyez sur  pour que votre épée revienne à sa position initiale.



Mode contre-la-montre

● 1 joueur

Manipulez votre arc à l'aide du GamePad et essayez d'éliminer tous les ennemis le plus rapidement possible. Vous perdez la partie si vous vous faites blesser six fois.

4



5

4

Temps

5

Ennemis restants



Commandes

● Olimar : Wii U GamePad

Se déplacer	Inclinez ou , ou touchez l'écran tactile et maintenez le stylet dessus.
Attaquer	Touchez un ennemi ou un bloc.
Rappeler les Pikmin	Appuyez sur ou , ou touchez .

● Pikmin (1 à 4 joueurs) : télécommande Wii

Se déplacer	
Attaquer	

Mode exploration

● De 1 à 5 joueurs

Le joueur muni du GamePad incarne Olimar, tandis que les joueurs utilisant des télécommandes Wii incarnent des Pikmin. Travaillez de concert pour détruire les blocs et vaincre les ennemis afin de rejoindre votre vaisseau et de vous échapper. Attention, l'évacuation échoue si l'équipe perd tous ses cœurs !



1 Cœurs

Les cœurs sont communs à tous les joueurs. L'équipe perd un cœur lorsqu'un joueur se fait blesser, et en gagne un lorsqu'un joueur trouve un .

2 Olimar

3 Temps et temps pour le grade As

Ceci n'apparaît que pour les aires d'exploration terminées. Le temps à ne pas dépasser pour obtenir le grade As est affiché en dessous.

4 Sifflet

Touchez-le pour rappeler tous les Pikmin.

5 Pikmin

Mode bataille

- De 2 à 5 joueurs

Le joueur utilisant le GamePad incarne Olimar, tandis que les joueurs utilisant des télécommandes Wii incarnent des Pikmin. Dans ce mode de jeu, deux équipes s'affrontent pour tenter d'arracher des gouttes de miellat aux ennemis, Olimar et ses Pikmin d'un côté, et les joueurs incarnant des Pikmin de l'autre.

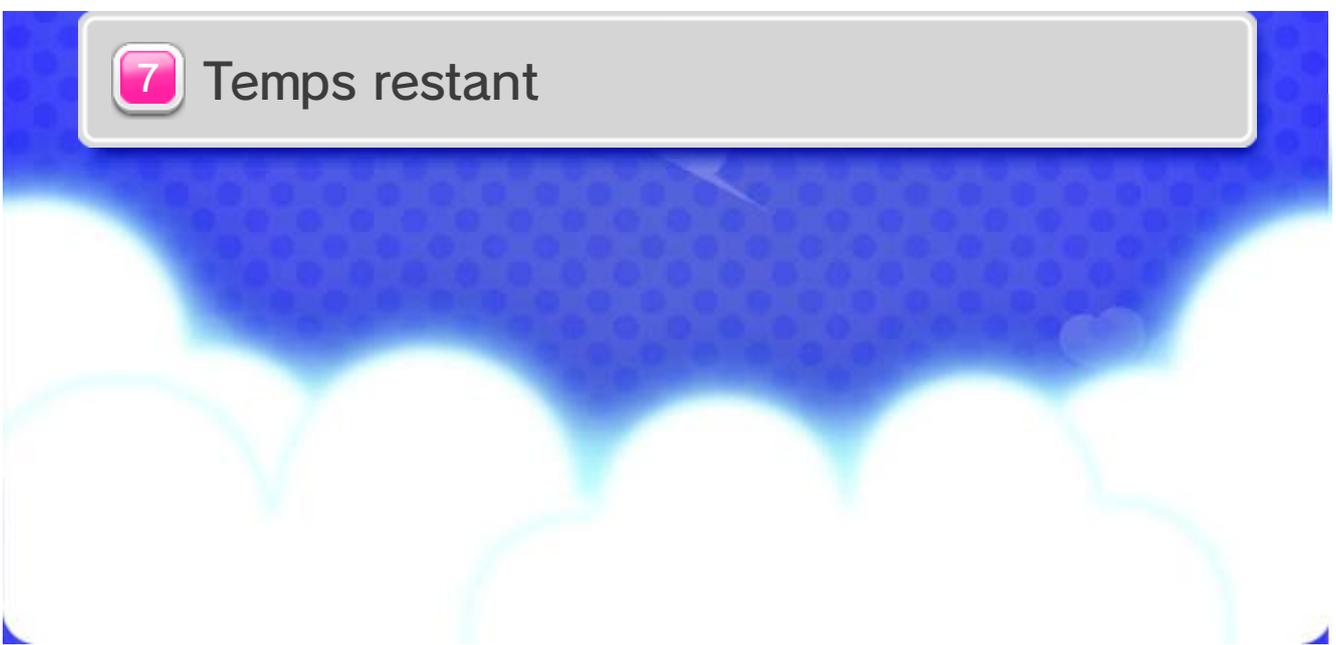
L'équipe qui a ramassé le plus de miellat à la fin du temps imparti remporte le jeu.



6 Gouttes de miellat ramassées

7

Temps restant





Commandes

● Vaisseau de combat : Wii U GamePad

Avancer	
Monter / Descendre	Inclinez vers le haut ou le bas.
Pivoter	Inclinez vers la droite ou la gauche.
Accélérer	Appuyez sur ou .
Viser	Déplacez le GamePad pour observer votre environnement.
Tirer	/

Missile	Maintenez  ou  enfoncé pour charger, puis relâchez pour tirer un missile.
Zoomer	Maintenez  ou  enfoncé.

- Commandes au sol (1 à 4 joueurs) :
télécommande Wii Plus + Nunchuk

Se déplacer	
Viser	Pointez la cible avec la télécommande Wii Plus.
Observer les environs	Pointez la télécommande Wii Plus tout en maintenant  enfoncé.
Tirer	
Bombe	Maintenez  enfoncé pour charger, puis relâchez pour lancer une bombe.
Boule Morphing	Maintenez  enfoncé.
Zoomer	Maintenez  enfoncé.

Esquiver

Secouez la
télécommande Wii Plus.

Mode mission

● De 1 à 5 joueurs

Le joueur utilisant le GamePad est aux commandes du vaisseau de combat, tandis que les joueurs utilisant des télécommandes Wii Plus restent au sol. Travaillez de concert pour accomplir les missions. Si votre jauge d'énergie atteint zéro, vous serez hors de combat et vous le resterez jusqu'à ce que vous ramassiez un objet. Si tous les chasseurs de primes sont hors de combat en même temps, la mission est un échec !



1 Énergie des alliés

2 Énergie

Vous perdez de l'énergie lorsque vous vous faites blesser, et vous en gagnez lorsque vous trouvez un



Sol contre air

● De 2 à 5 joueurs

Le joueur utilisant le GamePad est aux commandes du vaisseau de combat, tandis que les joueurs utilisant des télécommandes Wii Plus restent au sol. Dans ce mode de jeu, deux équipes s'affrontent : le joueur qui pilote le vaisseau de combat d'un côté et les joueurs au sol de l'autre. La première équipe qui parvient à réduire à zéro l'énergie de tous ses adversaires remporte le jeu. Si aucune équipe n'y parvient avant la fin du temps imparti, c'est l'équipe à qui il reste le plus d'énergie qui remporte le jeu.





3 Énergie restante (équipe au sol)

4 Énergie restante (vaisseau de combat)

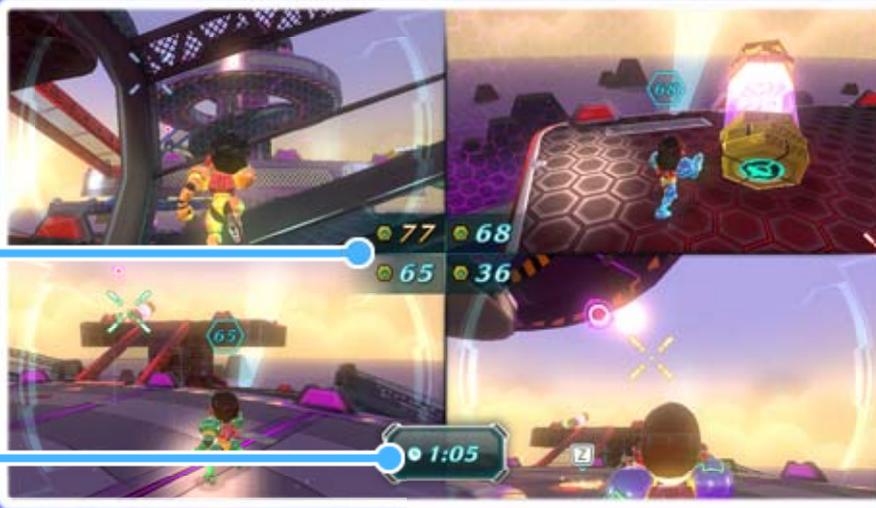
5 Temps restant

Combat au sol

● De 2 à 4 joueurs

Dans ce mode de jeu, tous les joueurs sont au sol et utilisent une télécommande Wii Plus. Chaque joueur doit partir à l'assaut de ses adversaires et essayer de voler leurs jetons. Le GamePad sert d'écran de contrôle pour tous les joueurs. Le joueur qui a ramassé le plus grand nombre de jetons à la fin du temps imparti remporte le jeu.

6



6

Nombre de jetons

7

Temps restant



Commandes

● Mario : Wii U GamePad

Courir	
Activer ou désactiver l'appareil photo*	Touchez .

* Active ou désactive l'affichage de votre visage sur le téléviseur.

● Toad (1 à 4 joueurs) : télécommande Wii

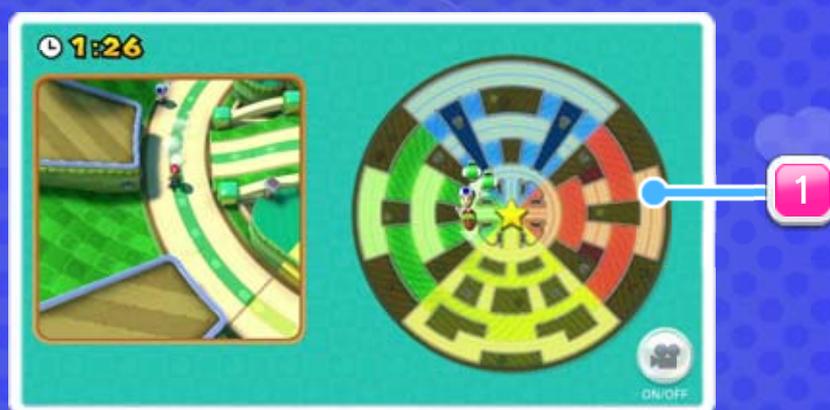
Courir	
Plaquer	

● De 2 à 5 joueurs

Le joueur muni du GamePad incarne Mario, tandis que les joueurs utilisant des

télécommandes Wii incarnent des Toad. Les Toad doivent tout faire pour capturer Mario avant la fin du temps imparti. Si Mario parvient à leur échapper, il remporte la partie.

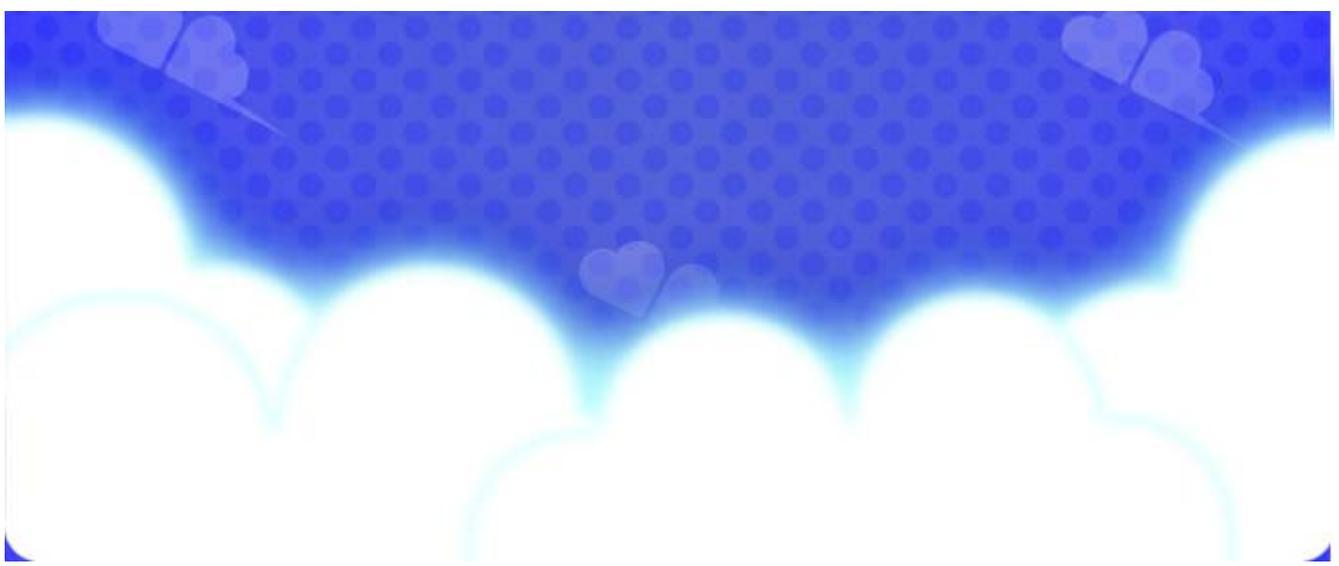
S'il n'y a qu'un seul joueur pour incarner Toad, il sera assisté par des Méca-Yoshi qui poursuivront également Mario et préviendront Toad s'ils le repèrent.



1 Carte

2 Temps restant

3 Distance entre Toad et Mario





Commandes

● Fantôme : Wii U GamePad

Se déplacer	
Foncer	
Maudire	Maintenez et enfoncés pour charger, puis relâchez.*

* Maintenez les boutons enfoncés jusqu'à ce que la jauge soit pleine.

● Chasseurs (1 à 4 joueurs) : télécommande Wii

Se déplacer	
Éclairer	

● De 2 à 5 joueurs

Le joueur muni du GamePad incarne le fantôme, tandis que les joueurs utilisant des télécommandes Wii incarnent des chasseurs. Dans ce jeu, deux équipes s'affrontent, d'un côté, le fantôme, de l'autre, les chasseurs. S'il y a trois chasseurs ou moins, ceux-ci recevront l'aide de clones électroniques de Monita.

Les chasseurs s'évanouissent quand le fantôme les attrape. S'il ne reste plus de chasseur conscient, le fantôme remporte la partie. Cependant, les chasseurs peuvent vaincre le fantôme en l'éclairant avec leur lampe torche, jusqu'à ce que son énergie atteigne zéro. Le fantôme est invisible aux yeux des chasseurs sur l'écran du téléviseur, mais la télécommande Wii vibre lorsqu'il est à proximité. Les chasseurs inconscients peuvent être réanimés grâce à la lumière des lampes torches.





1 Énergie du fantôme

2 Chasseurs restants

3 Temps restant

4 Monita





Commandes

● Gardiens : Wii U GamePad

Courir	 / 
Plaquer	 / 
Activer ou désactiver l'appareil photo*	Touchez  .

* Active ou désactive l'affichage de votre visage sur le téléviseur.

● Animal (1 à 4 joueurs) : télécommande Wii

Courir	
Ramasser des bonbons	

● De 2 à 5 joueurs

Le joueur muni du GamePad incarne les deux gardiens, tandis que les joueurs utilisant des télécommandes Wii incarnent chacun un animal. Dans cette attraction, les deux gardiens s'opposent à un ou plusieurs animaux.

Pour remporter la partie, les animaux doivent ramasser un certain nombre de bonbons. Cependant, ils peuvent se faire attraper par les gardiens. Ces derniers l'emportent s'ils parviennent à faire trois captures. Plus un animal transporte de bonbons, plus il se déplace lentement, et plus il est facile pour les gardiens de l'attraper.

- ◆ Dans une partie à deux joueurs, le joueur qui incarne un animal doit déposer des bonbons dans les coupelles prévues à cet effet.





1 Nombre de bonbons devant être ramassés

2 Cœurs restants

Les animaux perdent un cœur chaque fois que l'un d'entre eux est attrapé par les gardiens.

3 Bouton de cueillette

Ces boutons se trouvent au pied des arbres.
Activez-les pour faire tomber les bonbons.

- ◆ S'il y a plusieurs boutons sous un même arbre, vous devez les activer en même temps.



Commandes

● Wii U GamePad

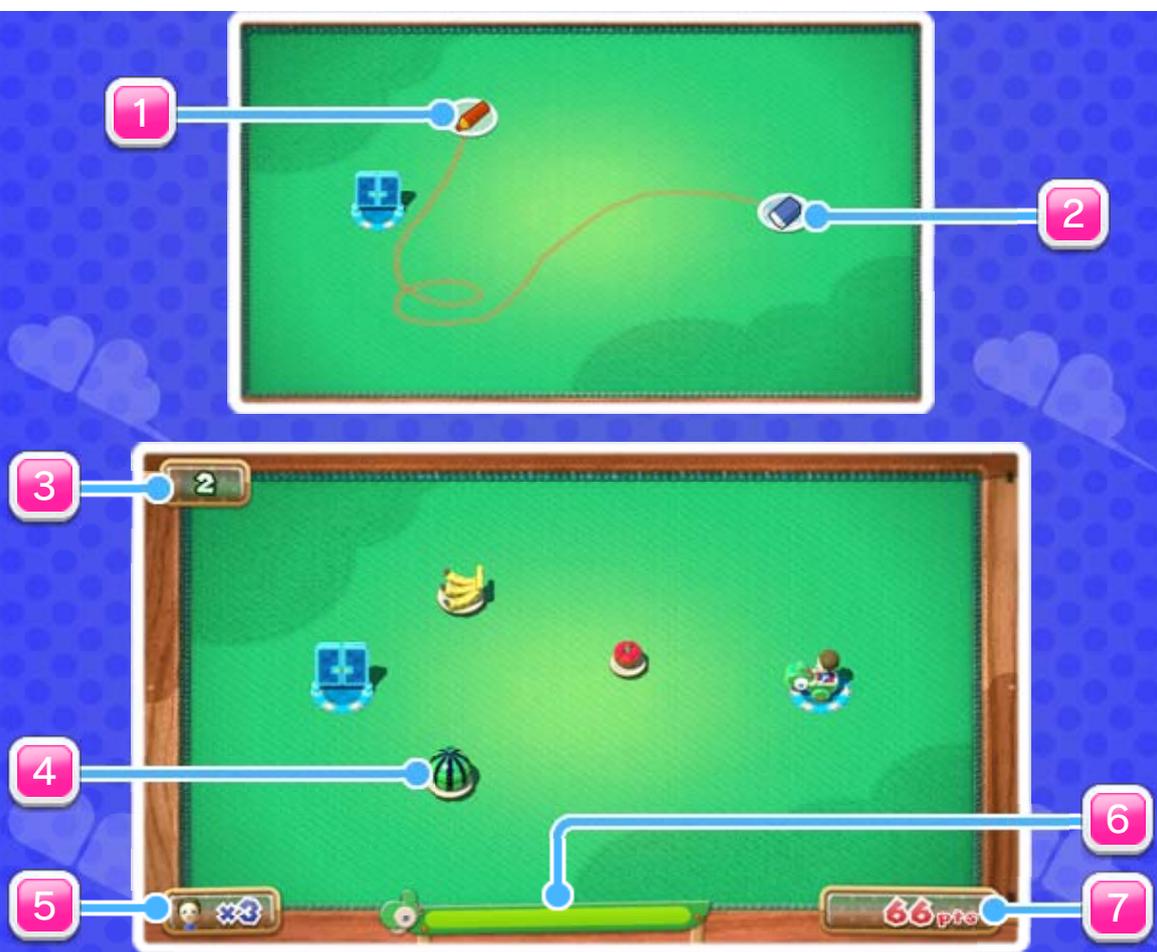
Tracer un itinéraire

Faites glisser le stylet.

● 1 joueur

Faites glisser le stylet sur l'écran tactile et tracez un itinéraire permettant à Méca-Yoshi de gober tous les fruits avant de rejoindre l'arrivée.

Attention cependant, les fruits et les obstacles ne sont visibles que sur l'écran du téléviseur, pas sur celui du GamePad ! Méca-Yoshi a besoin de carburant pour avancer. S'il se retrouve en panne sèche, ou si vous touchez un obstacle, vous perdez une vie. Si vous perdez toutes vos vies, la partie se termine !



1 Crayon

Touchez cette icône pour continuer à tracer votre itinéraire.

2 Gomme

Touchez et maintenez cette icône pour effacer l'itinéraire que vous avez tracé.

3 Stage

4 Fruit

Lorsque Méca-Yoshi gobe un fruit, sa jauge de carburant se remplit. Dès qu'il a gobé tous les fruits du parcours, la porte s'ouvre.

5 Vies restantes

6 Carburant

7 Score

Assistance d'un autre joueur

Une fois par stage, quand Méca-Yoshi est en route, un joueur peut pointer un fruit avec la télécommande Wii et appuyer sur **A** pour le retirer.

Méca-Yoshi n'aura donc pas besoin de le gober.





Commandes

● Wii U GamePad

Tendre ou faire tourner le bras gauche	
Tendre ou faire tourner le bras droit	
Se pencher d'un côté ou de l'autre	Inclinez le GamePad vers la gauche ou la droite.
Sauter	Secouez le GamePad.
Activer ou désactiver l'appareil photo*	Touchez  .

* Active ou désactive l'affichage de votre visage sur le téléviseur.

● 1 joueur

Montrez que votre Mii a le sens du rythme et domine la piste de danse ! Observez les mouvements de l'entraîneur, et reproduisez-les précisément. Si vous faites une erreur, vous perdez un cœur. Lorsque vous n'avez plus aucun cœur, la partie se termine !

L'écran tactile et l'écran du téléviseur affichent deux angles de caméra différents : l'un montre votre Mii de face, l'autre de dos. Pour que les choses soient plus simples, n'hésitez pas à regarder l'écran où il apparaît de dos !



1 Cœur

2 Entraîneur

Assistance d'un autre joueur

Si vous avez perdu des cœurs, un autre joueur peut vous en redonner en pointant les cœurs enfermés dans les bulles avec la télécommande Wii.





Commandes

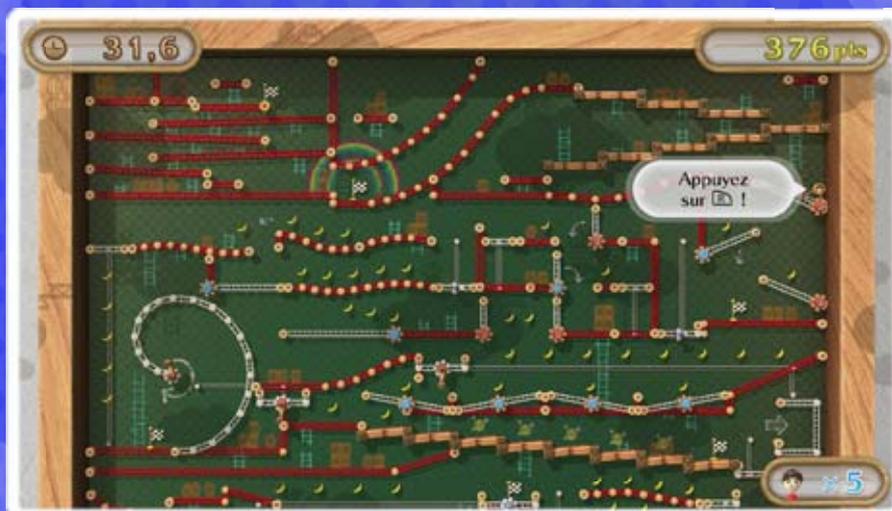
● Wii U GamePad

Déplacer le chariot	Inclinez le GamePad vers la gauche ou la droite.
Changer la vue sur le téléviseur	
Actionner le mécanisme	Suivez les instructions affichées à l'écran : appuyez sur  ou  , inclinez  ou  , ou soufflez dans le microphone.

● 1 joueur

Guidez le chariot jusqu'au bout du parcours en inclinant le GamePad vers la gauche ou la droite

et en utilisant les boutons. Si le chariot se retourne ou a un accident, vous perdez une vie. Si vous perdez toutes vos vies, ou si vous ne parvenez pas à terminer en moins de 10 minutes (soit 600 secondes), la partie se termine !



1 Temps écoulé

2 Score

3 Vies restantes

Assistance d'un autre joueur

Un autre joueur peut pointer le téléviseur avec la télécommande Wii et appuyer sur **A** afin de faire apparaître un grand cercle. Si le cercle entoure le chariot, celui-ci roulera plus lentement. Faites tout de même attention car le temps est limité !





Commandes

● Wii U GamePad

Viser	Déplacez le GamePad.
Lancer des shuriken	Faites glisser le stylet sur l'écran tactile.
Recharger les shuriken	Levez le GamePad.

● 1 joueur

Utilisez vos shuriken pour vaincre tous les ninja ennemis afin de sauver la princesse Monita ! Les attaques ennemies qui vous atteignent vous font perdre un cœur. Si vous perdez tous vos cœurs, la partie se termine !



1 Cœurs

2 Shuriken

Indique le nombre de shuriken qu'il vous reste. Levez le GamePad pour avoir à nouveau 50 shuriken.

3 Combo

Assistance d'un autre joueur

Un autre joueur peut pointer des ninja avec la télécommande Wii et maintenir **(A)** pour les immobiliser.





Commandes

● Wii U GamePad

Piloter le véhicule	Tournez le GamePad vers la gauche ou la droite.
Déraper	Tournez brusquement le GamePad vers la gauche ou la droite.
Freiner	Touchez l'écran tactile.
Activer ou désactiver l'appareil photo*	Touchez  .

* Active ou désactive l'affichage de votre visage sur le téléviseur.

Dans cette attraction, vous serez amené à faire des gestes amples avec le GamePad. Veuillez faire attention aux personnes et aux objets qui vous entourent.

● 1 joueur

Pilotez votre véhicule à travers 12 zones et atteignez l'arrivée avant la fin du temps imparti. Dès que le départ est donné, votre véhicule avance automatiquement. Conduisez-le en tournant le GamePad vers la gauche ou la droite. La partie se termine si le chronomètre atteint zéro, si vous quittez la piste ou si vous heurtez une mine !





1 Informations des zones

Après avoir franchi une porte, vous pouvez voir le temps qu'il vous restait pour terminer la zone que celle-ci délimitait.

2 Temps restant

Assistance d'un autre joueur

Un autre joueur peut pointer les obstacles avec la télécommande Wii et appuyer sur **A** pour les détruire.





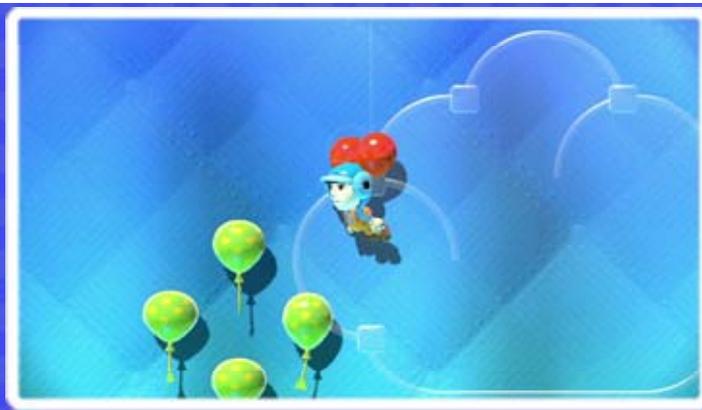
Commandes

● Wii U GamePad

Créer une brise	Faites glisser le stylet sur l'écran tactile.
Générer une onde de choc	Touchez l'écran tactile.

● 1 joueur

Contrôlez le vent pour aider votre Mii à traverser un parcours dont le décor défile en permanence. Faites sonner la cloche dans la zone de départ, et c'est parti ! Si vos deux ballons éclatent après que vous avez heurté des obstacles ou que vous vous êtes fait attaquer par un oiseau en ballon, vous tombez dans l'eau et perdez une vie. Si vous perdez toutes vos vies, la partie se termine !



1 Jour et moment de la journée

Montre à quel moment de votre voyage vous vous trouvez.

2 Île relais

Posez-vous sur une de ces îles et votre Mii repartira avec deux ballons intacts. Si vous y trouvez un colis, vous pouvez essayer de le transporter jusqu'à la prochaine île.

3 Vies restantes

4 Objets, obstacles et ennemis



Crève-
ballons

Vous perdez un ballon si vous touchez un crève-ballon. Certains crève-ballons peuvent être déplacés ou détruits grâce à une onde de choc.



Ballons

Pour marquer des points, faites éclater les ballons en volant droit dessus ou en envoyant une onde de choc. Vous obtenez plus de points si vous réussissez à faire éclater des séries complètes de ballons, sans en oublier un seul !



Oiseaux
en ballon

Ces oiseaux compromettent grandement votre voyage. Faites éclater leur ballon pour les faire tomber dans l'eau.



Poisson à
bulle

Approchez-vous de l'eau pour faire sortir ce poisson affamé qui adore manger des oiseaux et des Mii du matin au soir !



Bulles

Une bulle fait surface pour chaque oiseau tombé à l'eau.

5

Score

Assistance d'un autre joueur

Un autre joueur peut appuyer sur **A** sur la télécommande Wii pour repousser les obstacles et éclater les ballons des oiseaux en ballon.



Vous pouvez accéder à ce mode de jeu si vous disposez d'un Wii U GamePad et d'au moins une télécommande Wii. De deux à cinq joueurs peuvent s'affronter dans les attractions pour tenter d'obtenir le meilleur score !



Commencer la tournée

Choisissez TOURNÉE DES ATTRACTIONS depuis le menu des cartes, ou montez à bord du petit train sur la place Nintendo Land et appuyez sur **A** pour lancer la tournée des attractions. Avant de commencer, vous devrez configurer votre partie en suivant les instructions à l'écran.



Les joueurs qui ne participent pas directement peuvent tenter de deviner qui sortira vainqueur. Si le joueur soutenu gagne, ceux qui ont voté pour lui gagnent également des points.

La carte Chasseurs de primes peut ne pas apparaître en tournée pour les raisons suivantes :

- une télécommande Wii synchronisée n'a pas l'accessoire Wii MotionPlus connecté ;
- quelqu'un joue avec un Mii qui n'est jamais allé dans l'attraction Chasseurs de primes.

Si vous vous connectez à Internet, vous aurez accès aux fonctionnalités suivantes de 

Miiverse :

- Des Mii du monde entier viendront voir votre place Nintendo Land.
- Lorsque vous publierez un message, votre Mii ira dans les parcs d'autres joueurs.
- Vous pourrez ajouter un Ouais ou commenter des messages, ou encore voir le profil Miiverse d'autres joueurs.
- ◆ Si vous ne voulez pas que votre Mii se rende dans d'autres parcs d'attractions, ou si vous souhaitez restreindre la publication de messages et de commentaires sur Miiverse, vous devez modifier les paramètres du contrôle parental , accessible depuis le menu Wii U.
- ◆ Vous devrez vous connecter à Internet et régler les paramètres de Miiverse à l'avance.
- ◆ Pour connecter votre console à Internet, consultez le guide de démarrage rapide Wii U et la section Internet des paramètres de la console .
- ◆ Consultez la section Miiverse du mode d'emploi électronique de la Wii U si vous souhaitez obtenir plus d'informations sur Miiverse. Pour afficher ce mode d'emploi, appuyez sur  depuis le menu Wii U, puis choisissez  Mode d'emploi dans le menu HOME.
- ◆ Touchez un visiteur Mii pour afficher son profil. Les icônes suivantes seront également affichées.



Donnez un Ouais à un message.



Publiez des commentaires.



Affichez le profil Miiverse de l'utilisateur.

- ◆ Lorsque vous publiez un message ou un commentaire, d'autres utilisateurs peuvent le commenter ou y ajouter un Ouais. Vous pouvez voir les réactions des autres joueurs dans la section Notifications de Miiverse.

Touchez un Mii se trouvant sur la place Nintendo Land pour afficher ses données.



1 Attraction préférée

2 Tampons

Le nombre de tampons obtenus dans chaque attraction est affiché ici.

3 Progression

Votre progression dans The Legend of Zelda : la quête des héros, La grande aventure des Pikmin et Chasseurs de primes est indiquée ici.

4 Total des pièces et des récompenses

Le nombre de pièces et de récompenses que vous avez obtenues est affiché ici.

5 Détails du Mii

6 Trophées

Les trophées obtenus dans La récolte fruitée de Yoshi, La danse de la pieuvre, Le circuit périlleux de Donkey Kong, La citadelle ninja de Takamaru, La course sinueuse de Captain Falcon et Voyage en ballon sont affichés ici.

7 Autres Mii

Cette option apparaît seulement lorsque vous touchez vos propres Mii. Vous pouvez voir les données de tous les Mii avec lesquels vous avez joué, à condition d'avoir créé ceux-ci dans l'éditeur Mii.

La fonction de contrôle parental , accessible depuis le menu Wii U, permet aux parents et tuteurs de restreindre l'accès à certaines fonctions de la console.

L'accès aux fonctions ci-dessous peut être restreint :

Nom	Description
Interactions en ligne dans les jeux	Restreint l'utilisation de Miiverse  , afin de protéger les enfants de toute information et de tout comportement inappropriés.
Miiverse	Restreint la publication et l'affichage de messages sur Miiverse  , afin de protéger les enfants de toute information et de tout comportement inappropriés.

IMPORTANT : ce jeu vidéo, son mode d'emploi et toute documentation l'accompagnant sont protégés par le code de la propriété intellectuelle. Toute copie et/ou distribution non autorisée de ce logiciel peut donner lieu à des poursuites pénales et/ou civiles.

L'utilisation d'un appareil ou d'un logiciel permettant des modifications techniques de la console Wii U ou de ses logiciels pourrait rendre ce logiciel inutilisable. Une mise à jour de la console peut être nécessaire pour utiliser ce logiciel.

Destiné à un usage privé uniquement. Location interdite.

Ne peut être utilisé qu'avec la version européenne ou australienne de la console Wii U.

© 2012 Nintendo Co., Ltd.

Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Wii U est une marque de Nintendo.

Autodesk®
GAMEWARE 

Autodesk et Beast sont des marques ou des marques déposées de Autodesk, Inc., et/ou de ses filiales et/ou

affiliés aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Ce produit contient le logiciel Autodesk® Beast™,



Le logo Nuance est une marque de Nuance Communications, Inc.

Assistance

Pour plus d'informations sur ce logiciel, visitez le site Nintendo :

www.nintendo.com

Pour obtenir de l'aide technique, consultez le mode d'emploi de votre console Wii U ou visitez le site :

support.nintendo.com