

1 Informations importantes

Pour commencer

2 Partage d'informations

3 Fonctions en ligne

4 Contrôle parental

5 amiibo

Avant de commencer

6 Introduction

7 Commencer à jouer

8 Commandes

9 Sauvegarder et effacer

Communication sans fil

10 Mode VS

11 Marathon de poche

12 Infos

Divers

13 Musique et compositeurs

14 Envoi d'informations

Dépannage

15 Assistance

Veillez lire ce mode d'emploi attentivement avant d'utiliser ce logiciel. Si ce dernier est destiné à des enfants, le mode d'emploi doit leur être lu et expliqué par un adulte.

Avant d'utiliser ce logiciel, sélectionnez  depuis le menu HOME pour lire les Informations sur la santé et la sécurité. Vous y trouverez des informations importantes vous permettant de profiter pleinement de ce logiciel.

Veillez aussi lire attentivement les instructions dans le mode d'emploi de la console, y compris la section sur les informations sur la santé et la sécurité, avant d'utiliser ce logiciel.

Veillez noter que, sauf mention contraire, le terme « Nintendo 3DS » désigne toutes les consoles de la famille Nintendo 3DS, c'est-à-dire les consoles New Nintendo 3DS, New Nintendo 3DS XL, Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL et Nintendo 2DS.

 ATTENTION - Utilisation du stylet

Lorsque vous utilisez le stylet, veillez à ne pas le serrer trop fort et touchez légèrement l'écran tactile afin d'éviter toute fatigue ou

sensation d'inconfort. Ne crispez pas vos doigts, vos poignets ou vos bras. Il n'est pas nécessaire d'appuyer fortement sur l'écran avec le stylet. Il est préférable de tracer délicatement de longs traits.

Informations importantes

Votre console Nintendo 3DS et ce logiciel ne sont pas conçus pour fonctionner avec des appareils non autorisés ou des accessoires non agréés. L'utilisation de tels produits peut être illégale et annule toute garantie. Elle contrevient également à vos obligations selon le contrat d'utilisation. De plus, une telle utilisation pourrait vous blesser ou causer des blessures à d'autres; elle pourrait aussi occasionner un mauvais rendement de votre console Nintendo 3DS (et services connexes) et/ou l'endommager. Nintendo et ses fabricants ou distributeurs autorisés ne peuvent être tenus responsables des dommages ou des pertes qui pourraient être causés suite à l'utilisation d'un appareil non autorisé ou d'un accessoire non agréé. À moins d'autorisation spéciale, le copiage de tout logiciel Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « sauvegarde » ou d'« archivage » ne sont pas autorisées.

Nintendo respecte la propriété intellectuelle d'autrui et demande à

ses fournisseurs de contenu Nintendo 3DS de faire de même. Conformément au Digital Millennium Copyright Act aux États-Unis, à la Directive européenne sur le commerce électronique dans l'Union européenne, ainsi qu'à d'autres lois applicables, Nintendo of America Inc. se réserve le droit d'enlever, dans les circonstances jugées appropriées et à sa discrétion, tout logiciel Nintendo 3DS qui semble enfreindre la propriété intellectuelle d'autrui. Si vous croyez que votre travail a été copié d'une manière qui constitue une infraction aux droits d'auteur, veuillez visiter www.nintendo.com/ippolicy afin de consulter la politique complète et comprendre vos droits.

TM CIO. Copyright
© 2016 Comité International Olympique (« CIO »). Tous droits réservés. Ce jeu vidéo est la propriété du CIO et ne peut pas être copié, réédité, stocké dans un système de récupération de données ni reproduit ou transmis de quelque manière que ce soit, en entier ou en partie, sous quelque forme et par quelque moyen que ce soit, sans autorisation écrite préalable du CIO. Personnages SUPER MARIO
© NINTENDO Co., Ltd. Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Nintendo 3DS est une marque de Nintendo. Les personnages de SONIC THE HEDGEHOG © SEGA. SEGA, le logo

SEGA et Sonic The Hedgehog sont
marques commerciales ou déposées
de SEGA Holdings Co., Ltd. ou de
ses filiales.

CTR-P-BGXE-00

Le contenu créé par les utilisateurs peut désigner des messages, des Mii, des images, des photos, des fichiers vidéo ou audio, etc.

Partage d'informations

La possibilité d'échanger du contenu créé par les utilisateurs dépend du logiciel.

- Nintendo n'est pas responsable des problèmes résultants de l'utilisation d'Internet (par exemple, l'envoi de contenu par Internet, ou l'envoi ou la réception de contenu avec d'autres utilisateurs).

Ce logiciel vous permet de vous connecter à Internet afin de recevoir des Mii que vous pouvez affronter (p. 11) et des données de classement. Vous pouvez également envoyer vos propres données (p. 12).

- ◆ Consultez le mode d'emploi de la console pour savoir comment la connecter à Internet.
- ◆ Vous devez configurer Miiverse avant de pouvoir y accéder depuis ce jeu.

Ce logiciel est compatible avec Nintendo Network.



Nintendo Network est le nom du réseau de Nintendo qui permet aux utilisateurs de profiter de jeux et de contenu via Internet.

Protection de la vie privée

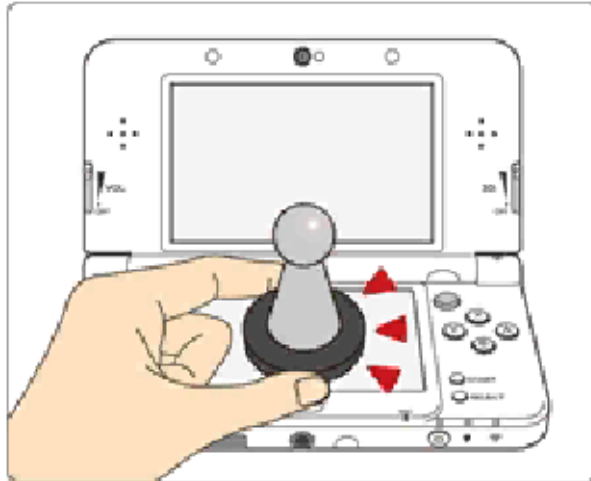
- Afin de protéger votre vie privée, ne révélez aucune information personnelle lorsque vous communiquez avec d'autres joueurs, par exemple votre nom de famille, votre numéro de téléphone, votre date de naissance, votre âge, le nom de votre école, votre adresse courriel

et l'adresse de votre domicile.

- Le système des codes ami a été conçu pour permettre aux joueurs qui se connaissent de jouer ensemble à distance en toute sécurité. Si vous rendez public votre code ami en l'écrivant sur un forum Internet ou si vous le donnez à des inconnus, vous risquez de partager des informations et/ou des messages offensants avec eux. Nous vous recommandons donc de ne pas donner votre code ami à une personne que vous ne connaissez pas.

Vous pouvez restreindre l'utilisation des fonctions énumérées ci-dessous via la fonction de contrôle parental.

- ◆ L'accès à ce jeu (et à d'autres jeux) peut également être restreint en réglant le paramètre **Classification par âge** dans la fonction de contrôle parental.
- ◆ Pour plus de détails sur la configuration du contrôle parental, consultez le mode d'emploi de la console.
- **Interactions en ligne**
Restreint l'échange de données via Internet.
- **StreetPass**
Restreignez l'échange de Mii via StreetPass.



Ce logiciel est compatible avec **amiibo**. Touchez l'écran tactile d'une console New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL avec un accessoire amiibo™ compatible pour l'utiliser.

Grâce à la communication en champ proche (CCP), les accessoires amiibo peuvent se connecter aux logiciels compatibles et être utilisés pendant vos parties. Pour plus d'informations, visitez le site : <http://fr.amiibo.com>.

- ◆ Un amiibo ne peut contenir les données de jeu que d'un seul logiciel à la fois. Pour créer de nouvelles données de jeu sur un amiibo qui contient déjà des données d'un autre logiciel, vous devez au préalable effacer les données existantes. Pour ce faire, touchez  dans le menu HOME, puis accédez aux paramètres amiibo.
- ◆ Un amiibo peut être lu par

plusieurs logiciels compatibles.

- ◆ Si les données contenues par votre amiibo sont corrompues et ne peuvent être restaurées, touchez  dans le menu HOME, puis accédez aux paramètres amiibo et réinitialisez ses données.

Un lecteur/enregistreur CCP Nintendo 3DS (vendu séparément) est nécessaire pour utiliser les amiibo avec les consoles Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ou Nintendo 2DS.

Précautions relatives aux amiibo

- Il suffit d'effleurer la surface de l'écran tactile pour que l'amiibo soit identifié par la console. N'appuyez pas trop fortement et ne frottez pas l'amiibo sur l'écran.



Mario & Sonic aux Jeux Olympiques de Rio 2016™ est un jeu de sports dans lequel des personnages issus des univers de Mario et de Sonic participent à diverses épreuves aux Jeux Olympiques d'été de Rio de Janeiro.

Pour certaines disciplines, les règles en vigueur dans le jeu diffèrent de celles suivies dans le monde réel.

Les records olympiques et mondiaux affichés dans le jeu correspondent aux records officiels, tels qu'ils étaient établis le 8 septembre 2015. Les noms de pays ainsi que leurs drapeaux correspondent à ceux en vigueur le 25 août 2015.



Commencer une nouvelle partie

Lorsque vous lancez le jeu pour la première fois, vous devez créer vos données d'utilisateur. Vous choisissez alors un Mii, un drapeau et le niveau des personnages contrôlés par l'ordinateur, puis vous accédez au menu principal.

Menu principal

Sélectionnez l'une des options ci-contre.



Jouer à Rio 2016

Ce mode 1 joueur classique vous permet de participer aux épreuves olympiques ainsi qu'aux épreuves Extra.

En route pour Rio

Prenez part à une histoire palpitante qui vous voit intégrer un gymnase prestigieux. Les tenues et l'équipement que vous obtenez dans ce mode peuvent être utilisés ailleurs dans le jeu.

Mode VS (p. 10)

Affrontez jusqu'à 3 autres joueurs via la communication sans fil dans les épreuves olympiques et les

épreuves Extra.

Marathon de poche (p. 11)

Parcourez 42,195 km en transportant votre Nintendo 3DS (un mètre est comptabilisé à chaque pas). Les Mii d'autres joueurs, rencontrés via StreetPass ou dans les classements en ligne, peuvent vous encourager ou au contraire vous disputer la victoire.

Vestiaires

Modifiez la tenue de votre Mii, son équipement et ses compétences. Vous pouvez aussi temporairement améliorer les tenues de Mario et Sonic en lisant un amiibo !

Infos (p. 12)

Consultez la liste de vos exploits et accédez aux classements en ligne.

Options

Ajustez divers paramètres, comme le niveau des personnages contrôlés par l'ordinateur, vos données d'utilisateur, le volume ou la communication sans fil.



Commandes des menus

Parcourir les options	+
-----------------------	---



Confirmer	A
-----------	---



Annuler	B
---------	---

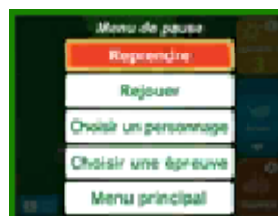


Commandes lors des épreuves

Les commandes diffèrent selon les épreuves. Elles sont indiquées sur l'écran tactile avant chaque épreuve ainsi qu'au cours de celle-ci.

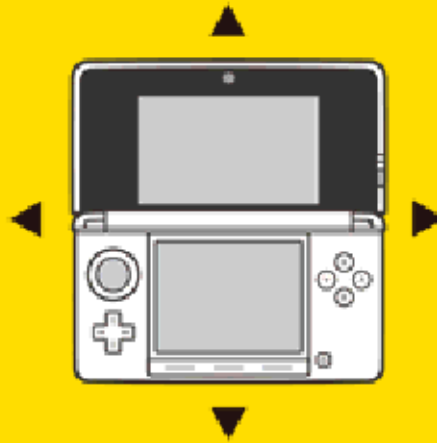
Menu de pause

Appuyez sur **START** avant une épreuve ou au cours de son déroulement pour afficher le menu de pause. Celui-ci vous permet de changer de personnage ou d'épreuve, ou de retourner au menu principal.



Commandes par mouvements

Certaines épreuves nécessitent de déplacer votre Nintendo 3DS pour contrôler votre personnage.



En utilisant ce logiciel, vous devrez peut-être déplacer la console. Pour éviter de vous blesser ou d'endommager les objets alentour, assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace autour de vous, évitez les gestes brusques et tenez fermement la console à deux mains.



Sauvegarder

Votre progression est automatiquement sauvegardée chaque fois que vous terminez une épreuve ou que vous modifiez des paramètres dans les options. En mode En route pour Rio, vous pouvez également sauvegarder votre progression en touchant SAUV. sur l'écran tactile ou en appuyant sur .

Effacer

Sélectionnez DONNÉES UTILISATEUR dans les options, puis appuyez sur  pour effacer vos données sauvegardées.

Faites attention : les données effacées ne peuvent pas être récupérées.

Certaines actions de l'utilisateur peuvent entraîner une perte de données définitive, par exemple éteindre et rallumer la console de façon répétée, ou retirer une carte de jeu ou une carte SD pendant la sauvegarde de données. Une mauvaise connexion causée par de la saleté ou de la poussière dans les ports de la console peut également entraîner une perte de données définitive.



10 Mode VS

Le mode VS vous propose deux façons de jouer avec d'autres personnes.

Multijoueur local

Sélectionnez MULTIJOUEUR LOCAL NINTENDO 3DS pour jouer avec un maximum de trois autres joueurs, chacun disposant de son exemplaire du jeu.

Équipement nécessaire :

une console Nintendo 3DS par joueur ;
un exemplaire du logiciel par joueur.

Connexion

Le joueur hôte crée un groupe en appuyant sur **START** . Lorsque les autres joueurs ont rejoint le groupe, le joueur hôte appuie à nouveau sur **START** et la partie commence. Les autres joueurs doivent auparavant sélectionner le groupe qu'ils désirent rejoindre.

Mode téléchargement

Un seul exemplaire du logiciel permet à quatre joueurs, disposant chacun d'une console Nintendo 3DS, de jouer ensemble.

Équipement nécessaire :

une console Nintendo 3DS par

joueur ;
au moins un exemplaire du logiciel.

Connexion

Créer un groupe

1. Sélectionnez MODE TÉLÉCHARGEMENT NINTENDO 3DS, puis appuyez sur **START** pour créer un groupe.
2. Lorsque les autres joueurs ont rejoint le groupe, appuyez à nouveau sur **START** pour commencer la partie.

Rejoindre un groupe

1. Dans le menu HOME, sélectionnez l'icône du mode téléchargement, puis touchez DÉMARRER.
2. Sélectionnez le panneau Nintendo 3DS.
3. Sélectionnez ce logiciel dans la liste qui s'affiche.

◆ Une mise à jour de la console peut être nécessaire. Suivez les instructions à l'écran pour l'effectuer. Pendant l'opération, si vous recevez un message vous informant que la connexion a échoué, effectuez la mise à jour depuis les paramètres de la console.



Le mode Marathon de poche vous permet d'affronter des Mii rivaux ou de recruter des supporters Mii en utilisant deux types de communication sans fil distincts.

Affronter d'autres coureurs (Internet)

Sélectionnez INFOS dans le menu principal puis accédez aux classements en ligne pour que les Mii des joueurs classés vous affrontent dans le Marathon de poche.

Recruter des supporters (StreetPass)

Si vous passez à proximité d'un autre joueur qui a également activé StreetPass pour ce logiciel, vos données d'utilisateur seront échangées automatiquement. Le Mii de ce joueur apparaîtra alors dans le Marathon de poche et encouragera votre athlète.

Activer StreetPass

Activez StreetPass depuis le menu Options.

Vous pouvez désactiver StreetPass à tout moment.



12 Infos

Consultez la liste de vos exploits, ou accédez aux classements en ligne afin de télécharger les données d'utilisateur des autres joueurs et d'envoyer les vôtres.

Exploits

Consultez la liste des exploits que vous avez réalisés dans le jeu.

Classements en ligne (Internet)

Connectez-vous aux classements en ligne afin de télécharger les données des autres joueurs et d'envoyer les vôtres.



Gymnastique rythmique

L'Arlésienne, suite numéro 2,
quatrième mouvement : Farandole
Georges Bizet

Main Theme: Super Mario Bros.
(Remix)

Wonder World: Sonic Lost World
(arrangement)

Entraînement

Nage en cadence !

Pomp and Circumstance, marche
numéro 1
Edward Elgar

Suis le rythme !

Requiem : Dies irae
Giuseppe Verdi



Envoyer des informations (SpotPass™)

Lorsque la console est en veille, et même si le logiciel n'a pas été démarré, la fonction SpotPass (si elle est activée) se connecte régulièrement à Internet afin d'envoyer à Nintendo des données sur la manière dont vous utilisez le logiciel et ainsi, de nous aider à développer de futurs produits et services.

Utiliser SpotPass

Lorsque vous démarrez le logiciel pour la première fois, vous avez la possibilité d'activer SpotPass afin d'envoyer des informations à Nintendo. Sélectionnez OUI si vous souhaitez activer cette fonction.

Activer SpotPass

Vous pouvez activer ou désactiver SpotPass à tout moment en sélectionnant PARAMÈTRES DU JEU depuis le menu Options.



Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

É.-U./Canada :
1 800 255-3700

Amérique latine/Caraïbes :
(001) 425 558-7078