

1 Informations importantes

Introduction

2 À propos de Nintendo Land

3 Manettes compatibles

Commandes

4 Commandes de base

Commencer à jouer

5 Écran du menu

6 Place Nintendo Land

7 Sauvegarde et effacement des données

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 Capitaine Falcon
- 19 Voyage en ballon

Affrontez-vous entre amis

- 20 Tournée des attractions

Divers

- 21 Fonctions en ligne

22 | Records

23 | Avis aux parents et tuteurs

À propos de ce produit

24 | Mentions légales

Dépannage

25 | Assistance

Merci d'avoir choisi Nintendo Land pour la console Wii U.

Informations importantes

Veuillez 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.

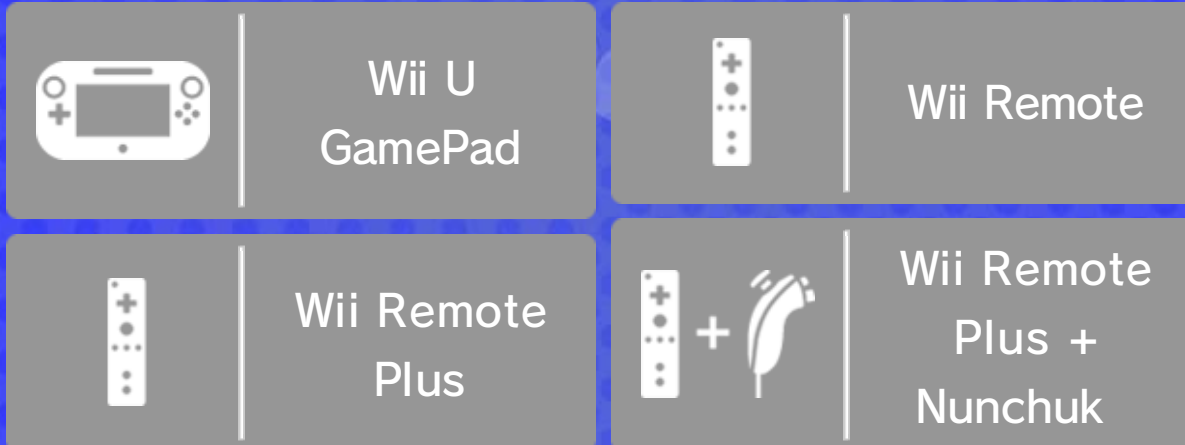
Avant d'utiliser ce logiciel, veuillez également lire le contenu de l'application Informations sur la santé et la sécurité () , accessible depuis le menu Wii U. Vous y trouverez des informations importantes vous permettant de profiter pleinement de ce logiciel.



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 cinq joueurs dans des attractions très variées où vous incarnerez divers personnages emblématiques de Nintendo, tels que Mario et Toad.

3 Manettes compatibles

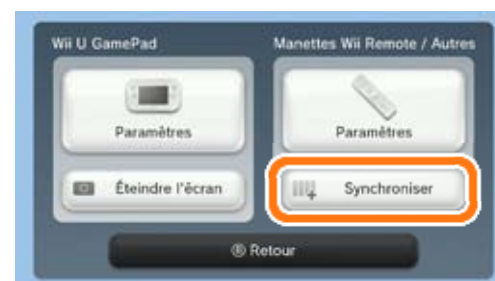
Pour utiliser ce logiciel, synchronisez d'abord au moins une de ces manettes avec la console.



- ◆ Un seul Wii U GamePad peut être utilisé.
- ◆ Chaque utilisateur doit disposer d'une manette pour jouer à la plupart des modes multijoueur. (Les manettes additionnelles sont vendues séparément.)
- ◆ Dans la tournée des attractions (➡ 20), jusqu'à cinq joueurs peuvent s'affronter avec un seul Wii U GamePad et au moins une manette Wii Remote.
- ◆ Pour utiliser une manette Wii Remote ou Wii Remote Plus, vous devez d'abord installer un capteur. Pour plus de détails, veuillez consulter le mode d'emploi de la Wii U.

Synchroniser des manettes

Depuis le menu HOME, sélectionnez **Paramètres des manettes** pour accéder à l'écran ci-contre. Puis, sélectionnez **Synchroniser** et suivez les instructions à l'écran pour terminer la synchronisation.





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

	Manette	Wii Remote/ Manette
	Wii U GamePad	Wii Remote Plus
Sélectionner	 / 	
OK		 / 
Annuler		 / 

Commandes sur la place

Nintendo Land

GamePad

Se déplacer	
Sauter	
Interagir	 (près d'un objet) / Touchez un objet.

Faire pivoter la
caméra vers la
gauche ou la
droite



Observer les
alentours

Déplacez le GamePad.

Changer la vue

Maintenez  enfoncé.

Manette Wii Remote/
Manette Wii Remote Plus

Interagir

 (en pointant un
objet).



1 Options

Configurez l'appareil photo numérique ou le microphone du Wii U GamePad, la fonction de correction du pointeur et d'autres options.

2 Place Nintendo Land → 6

Accéder à une attraction

Choisissez une attraction et suivez les instructions à l'écran pour commencer une partie.



Résultats

Après avoir joué, l'écran des résultats s'affiche et vous recevez des pièces Nintendo Land. → 6



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 ou n'importe quelle manette Wii Remote.



Explorez le parc en incarnant un Mii de votre console Wii U et marchez jusqu'à un portail pour accéder à l'attraction de votre choix. Vous pouvez aussi aller à la tour



centrale pour dépenser les pièces Nintendo Land que vous avez acquises et tenter d'obtenir des récompenses. Ces récompenses apparaissent alors sur la place où vous pouvez les admirer. 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 ← 5

Lorsque vous vous connectez à Internet et que vous utilisez Miiverse (👤) (➡ 21), ces options seront disponibles sur l'écran.



Postez un message.



Cachez ou affichez les messages.



Sauvegarde des 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.



Effacement des données

Pour effacer toutes les données, sélectionnez Paramètres de la console () dans le menu Wii U, puis Gestion des données. Suivez ensuite les instructions à l'écran.

À propos des Mii

Pour jouer avec d'autres Mii dans Nintendo Land, vous devez les avoir désignés comme favoris dans l'éditeur Mii. Veuillez noter que si vous retirez un Mii de vos favoris ou si vous effacez un Mii possédant des données de sauvegarde dans Nintendo Land dans l'éditeur Mii, les données de sauvegarde de ce Mii peuvent être transférées vers un autre Mii désigné comme favori. Lorsque vous effectuez un transfert, veuillez suivre attentivement les instructions à l'écran.







Commandes

● Archer : Wii U GamePad

Pivoter	
Tirer une flèche	Inclinez , puis relâchez.
Tir chargé	Maintenez incliné 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 (de 1 à 3 joueurs) : manette

Wii Remote Plus

Remuer l'épée	Remuez la manette Wii Remote Plus.
Attaque circulaire	Pointez la manette Wii Remote Plus vers le haut pour charger l'attaque, puis remuez-la pour attaquer.
Réinitialiser la position de l'épée	Pointez le téléviseur avec la manette Wii Remote Plus et appuyez sur  .
Lever le bouclier	
Changer de cible	

Mode quête

- De 1 à 4 joueurs

Le joueur équipé du GamePad incarne un archer, tandis que les joueurs utilisant les manettes Wii Remote 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 subit des dégâts, 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. Mettez le GamePad à plat pour réapprovisionner le carquois. Il peut contenir jusqu'à 10 flèches.

Réinitialiser la position de l'épée

Pointez le téléviseur avec la manette Wii Remote Plus et appuyez sur  pour que votre épée revienne à sa position initiale. Lorsque vous réinitialisez la position de l'épée, votre Mii recentre son épée.



Mode contre-la-montre

● 1 joueur

Manipulez votre arc à l'aide du GamePad et éliminez autant d'ennemis que possible dans un temps limité. Vous perdez la partie si vous subissez 6 fois des dégâts.



 Temps restant

 Ennemis restants



Commandes

● Olimar : Wii U GamePad

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

● Pikmin (de 1 à 4 joueurs) : manette Wii Remote/manette Wii Remote Plus

Se déplacer	
Attaquer	
Sauter	

Mode exploration

● De 1 à 5 joueurs

Le joueur équipé du GamePad incarne Olimar, tandis que les joueurs utilisant les manettes Wii Remote 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 subit des dégâts et en gagne un lorsqu'un joueur trouve un .

2 Olimar et ses Pikmin

3 Temps et temps pour le grade As

Il sera affiché uniquement pour les aires d'exploration terminées. Le temps à ne pas dépasser pour obtenir le grade As est affiché comme illustré ci-dessous.

4 Icône de sifflet

Touchez-la pour rappeler tous les Pikmin.

5 Pikmin Mii

Mode bataille

● De 2 à 5 joueurs

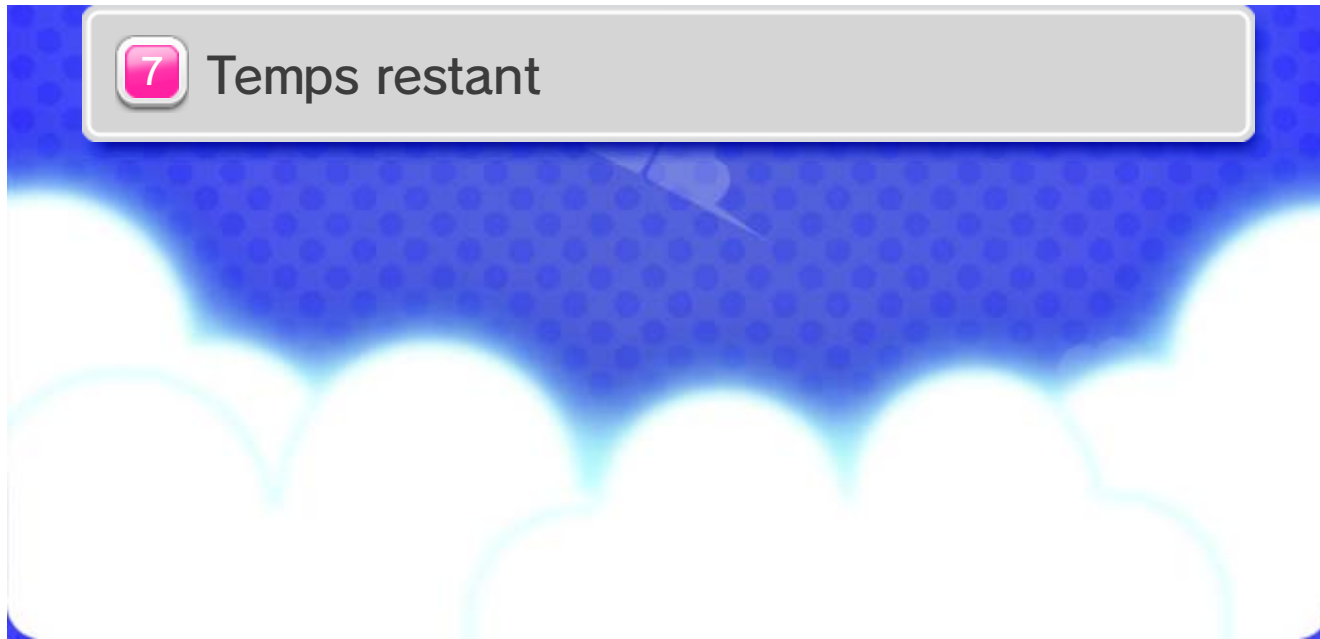
Le joueur utilisant le GamePad incarne Olimar, tandis que les joueurs utilisant les manettes Wii Remote incarnent des Pikmin. Dans ce mode de jeu, deux équipes s'affrontent pour tenter d'arracher des bonbons aux ennemis : Olimar et ses Pikmin d'un côté, et les joueurs incarnant des Pikmin de l'autre. L'équipe qui a ramassé le plus de bonbons à la fin du temps imparti remporte la partie.



6 Bonbons ramassés

7

Temps restant





Commandes

● Vaisseau de combat : Wii U GamePad

Se déplacer	
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.
Zoomer	Maintenez ou enfoncé.

● Samus (de 1 à 4 joueurs) : manette

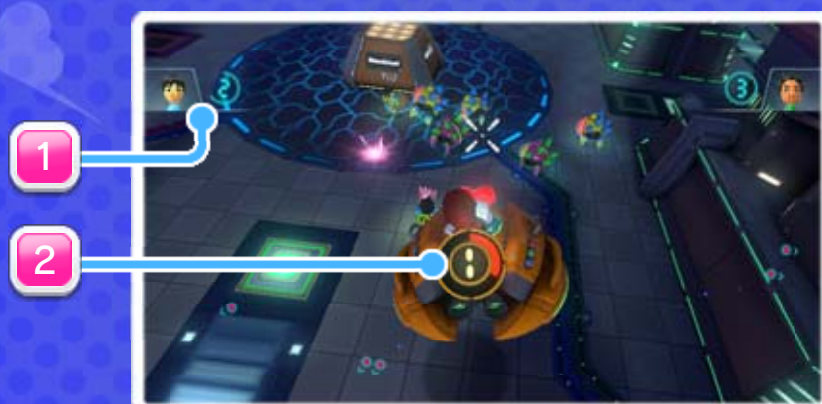
Wii Remote Plus + Nunchuk

Se déplacer	
Viser	Pointez la cible avec la manette Wii Remote Plus.
Observer les environs	Pointez la manette Wii Remote Plus tout en maintenant  enfoncé.
Tirer	
Bombe	Maintenez  enfoncé pour charger, puis relâchez.
Morphosphère	Maintenez  enfoncé.
Zoomer	Maintenez  enfoncé.
Esquiver	Secouez la manette Wii Remote Plus.

Mode mission

● De 1 à 5 joueurs

Dans ce mode, le joueur avec le GamePad contrôle le vaisseau de combat, tandis que les joueurs avec les manettes Wii Remote Plus et les Nunchuk incarnent Samus. Travaillez de concert pour vous battre et accomplir la mission qui vous est confiée. Si votre énergie tombe à zéro, vous ne pouvez que vous déplacer dans l'arène. Par contre, vous pouvez ramasser un objet qui recharge votre énergie pour rejoindre la bataille. Si l'énergie de votre équipe tombe à zéro, votre partie est terminée.



1 Énergie des alliés

2 Énergie

Vous perdez de l'énergie lorsque vous subissez des dégâts et vous en gagnez lorsque vous trouvez un .

Sol contre air

- De 2 à 5 joueurs

Le joueur avec le GamePad contrôle le vaisseau de combat, tandis que les joueurs avec les manettes Wii Remote Plus et les Nunchuk incarnent Samus. Dans ce mode de jeu, deux équipes s'affrontent : le joueur qui pilote le vaisseau de combat d'un côté, 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 manette Wii Remote Plus et un Nunchuk. Le GamePad sert d'écran partagé par tous les joueurs. Chaque joueur doit partir à l'assaut de ses adversaires et essayer de voler leurs jetons. Le joueur qui a ramassé le plus grand nombre de jetons à la fin du temps imparti remporte le jeu.



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.

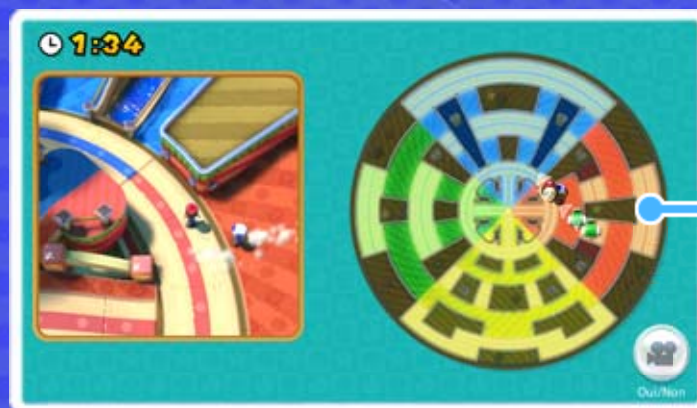
● Toad (de 1 à 4 joueurs) : manette Wii Remote

Courir	
Plaquer	

● De 2 à 5 joueurs

Le joueur équipé du GamePad incarne Mario, tandis que les joueurs utilisant les manettes Wii Remote 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.

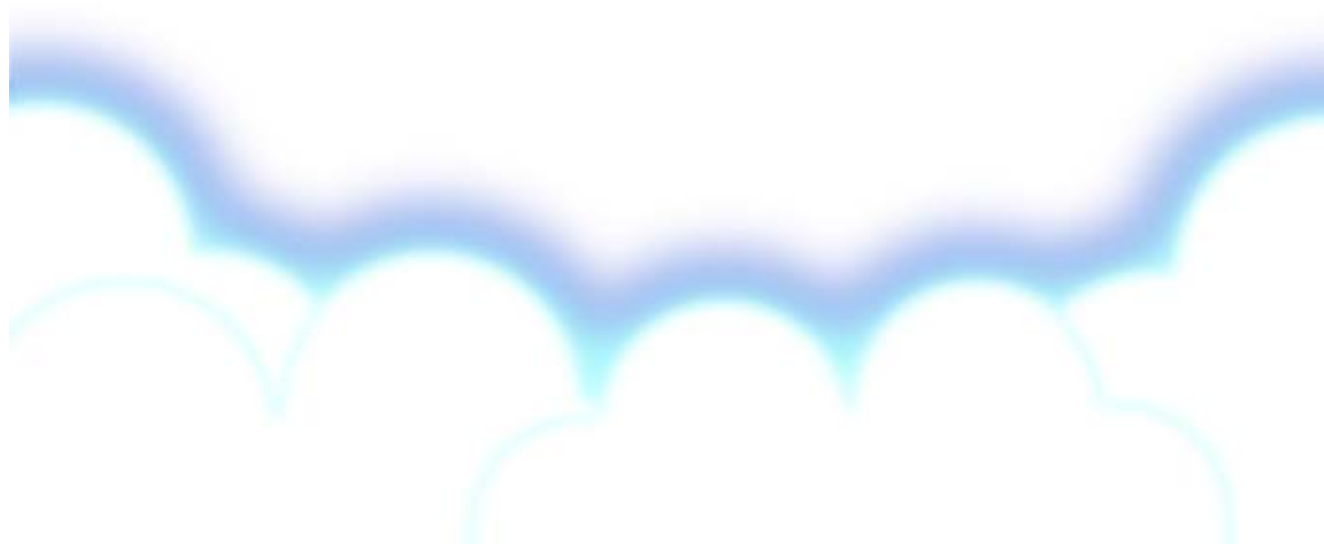
S'il n'y a qu'un seul joueur pour incarner Toad, il sera assisté par des Méca-Yoshi qui poursuivront également Mario et préviendront Toad s'ils le repèrent.



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.

● Chasseur (de 1 à 4 joueurs) : manette Wii Remote

Se déplacer	
Éclairer	
Pas latéraux	Maintenez enfoncé en vous déplaçant.

● De 2 à 5 joueurs

Le joueur équipé du GamePad incarne le fantôme, tandis que les joueurs utilisant les

manettes Wii Remote incarnent des chasseurs. Dans ce jeu, deux équipes s'affrontent : d'un côté, le fantôme, et 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 de poche, jusqu'à ce que son énergie atteigne zéro. Le fantôme est invisible aux yeux des chasseurs sur l'écran du téléviseur, mais la manette Wii Remote vibre lorsqu'il est à proximité. Les chasseurs inconscients peuvent être réanimés grâce à la lumière des lampes de poche.



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 (de 1 à 4 joueurs) : manette Wii Remote

Courir	
Ramasser des bonbons	
Lâcher des bonbons	

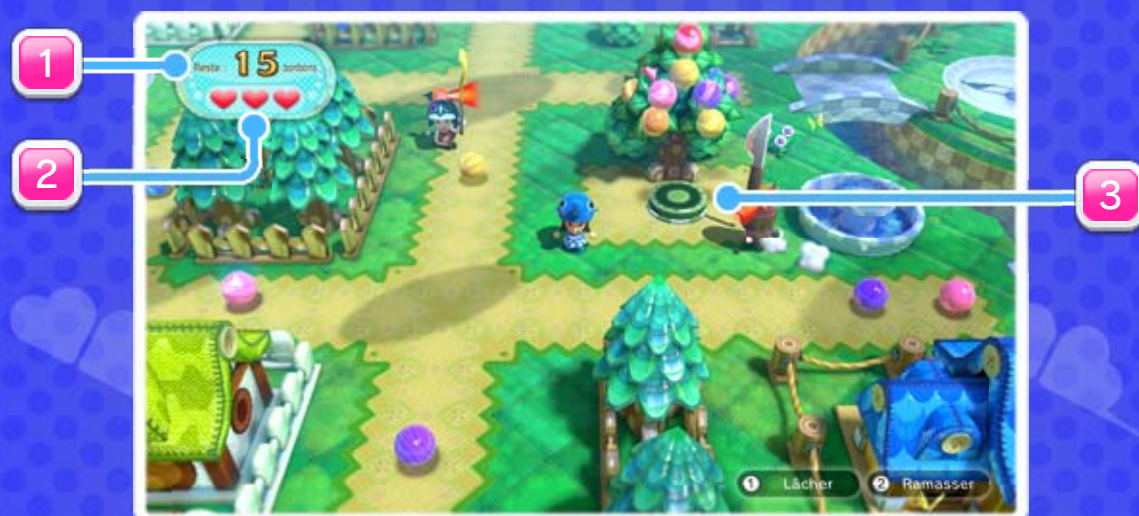
● De 2 à 5 joueurs

Le joueur équipé du GamePad incarne les deux

gardiens, tandis que les joueurs utilisant les manettes Wii Remote 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 réussissent à attraper un animal par trois fois. 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 peut 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 à 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. Faites tomber les bonbons en marchant sur les boutons.

- ◆ S'il y a plusieurs boutons, vous devez vous tenir dessus tous en même temps.



Commandes

● Wii U GamePad

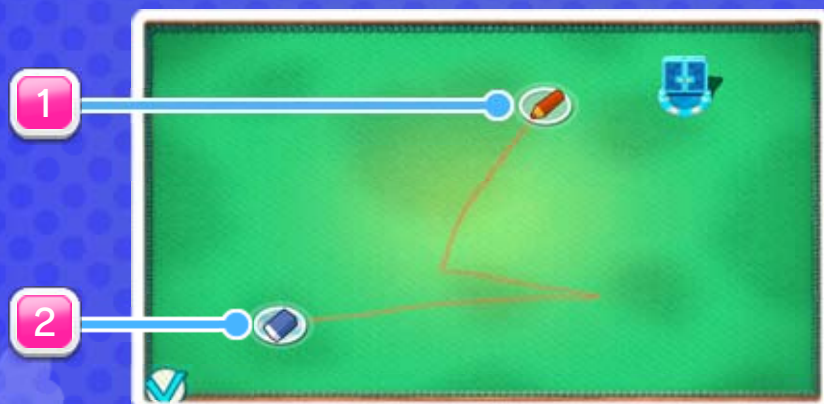
Tracer un itinéraire

Faites glisser le stylet.

● 1 joueur

Faites glisser le stylet sur l'écran tactile et tracez un itinéraire permettant au 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! Le Méca-Yoshi a besoin de carburant pour avancer, s'il se retrouve en panne ou si vous touchez un obstacle, vous perdez une vie. Si vous perdez toutes vos vies, la partie se termine!





1 Icône du stylet

Touchez cette icône pour continuer à tracer votre itinéraire.

2 Icône de l'efface

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

3 Numéro de la porte

4 Fruit

Lorsque le 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 Pointage

Assistance d'un autre joueur

Une fois par porte, quand le Méca-Yoshi est en marche, un joueur peut pointer un fruit avec la manette Wii Remote et appuyer sur **A** pour le retirer. Le 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. Chaque erreur vous fait perdre un cœur, et 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 Cœurs

2 Entraîneur

Assistance d'un autre joueur

Pointez les cœurs enfermés dans les bulles avec la manette Wii Remote et appuyez sur **A** pour les récupérer.





Commandes

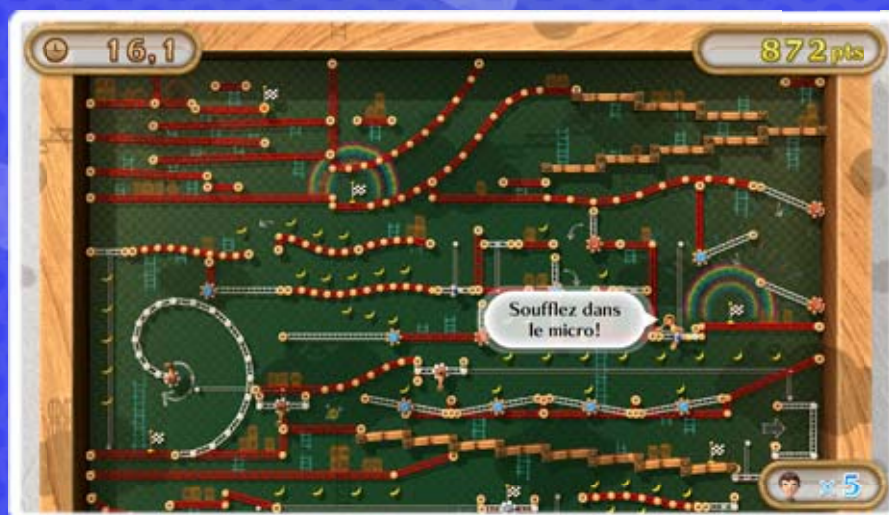
● Wii U GamePad

Déplacer le chariot	Inclinez le GamePad vers la gauche ou la droite.
Changer la vue sur le téléviseur	+
Actionner les mécanismes	Suivez les instructions affichées à l'écran : appuyez sur ou , utilisez 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 Pointage

3 Vies restantes

Assistance d'un autre joueur

Un autre joueur peut pointer le téléviseur avec la manette Wii Remote 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 avec le curseur	Déplacez le GamePad
Lancer des shuriken	Faites glisser un doigt ou le stylet sur l'écran tactile.
Faire le plein de shuriken	Inclinez le GamePad à la verticale.

● 1 joueur

Éliminez les ninjas ennemis en lançant des shuriken et sauvez la princesse Monita! Si vous subissez des dégâts, vous perdrez un cœur. Si vous perdez tous vos cœurs, la partie est terminée.



1 Cœurs

2 Shuriken

Le nombre de shuriken qu'il vous reste. Inclinez le GamePad à la verticale pour en faire le plein. Vous pouvez avoir jusqu'à 50 shuriken à la fois.

3 Nombre de coups à la suite

Assistance d'un autre joueur

Un autre joueur peut pointer un ninja avec la manette Wii Remote et appuyer sur **A** pour l'immobiliser.





Commandes

● Wii U GamePad

Piloter le véhicule	Tournez le GamePad vers la gauche ou la droite.
Déraper	Tournez rapidement 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 déplacerez le GamePad avec de grands mouvements. Veuillez être attentif à votre environnement.

● 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 0, si vous quittez la piste ou si vous heurtez une mine!



1 Progression

Le temps restant à la fin de chaque zone terminée est indiqué ici.

2 Temps restant

Assistance d'un autre joueur

Un autre joueur peut pointer les obstacles avec la manette Wii Remote 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 comme des crêves-ballons 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

Ceci vous indique le jour actuel de votre voyage et le moment de la journée.

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

4 Objets et autres



Crève-
ballons

Vous perdez un ballon si vous heurtez un crève-ballon. Certains obstacles peuvent être détruits ou déplacés 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 tenteront d'arrêter votre voyage. Crevez leurs ballons pour les faire tomber.



Poisson à bulle

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



Bulle

Une bulle se forme chaque fois qu'un oiseau tombe dans l'eau. Faites éclater les bulles pour marquer des points.

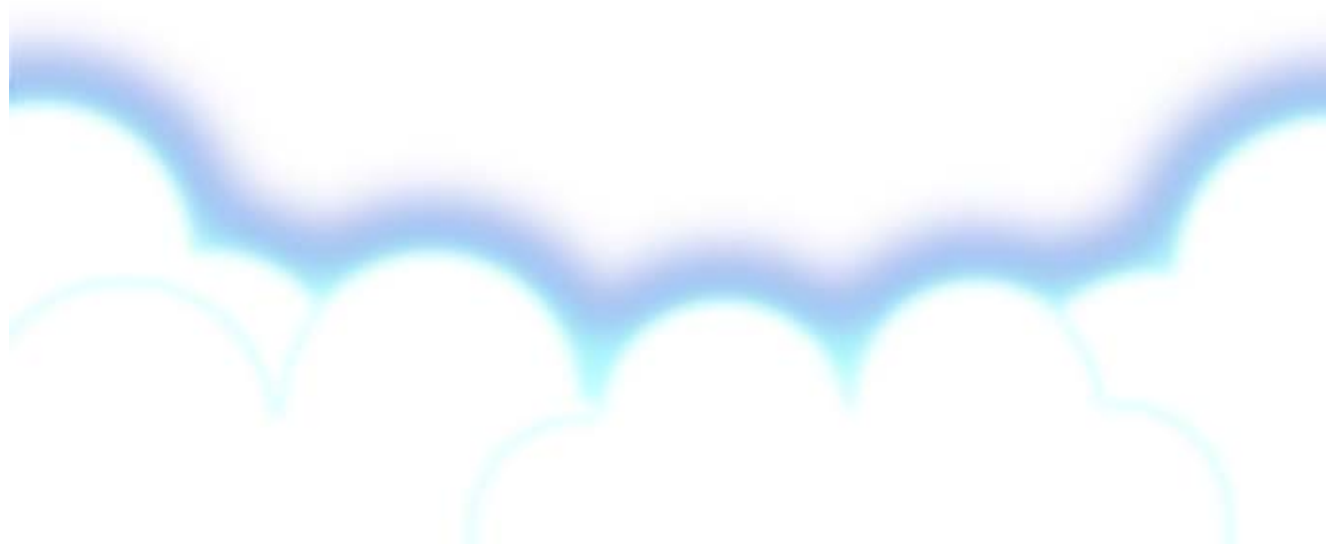


Pointage

Assistance d'un autre joueur

Un autre joueur peut appuyer sur  sur la manette Wii Remote pour repousser les obstacles et éclater les ballons des Oiseaux en ballon.





20 Tournée des attractions

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



Commencer la tournée

Sélectionnez la carte de train depuis le menu ou montez à bord du train depuis la place Nintendo



Land et appuyez sur (A) pour démarrer la tournée des attractions. Suivez les instructions à l'écran pour configurer les paramètres et commencer à jouer.

Les joueurs qui ne participent pas à une manche peuvent aussi voter pour le joueur qui, selon eux, sera le vainqueur. Si ce joueur gagne, les joueurs ayant voté pour lui gagnent aussi des points.

Si la carte Chasseurs de primes n'apparaît pas lors de la tournée des attractions, c'est probablement à cause d'une de ces raisons :

- Une manette Wii Remote qui est synchronisée n'a pas d'accessoire Wii MotionPlus branché.
- Un Mii qui n'a pas joué à Chasseurs de primes est utilisé.



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



:

- Des Mii du monde entier viendront voir votre parc d'attraction, tandis que votre Mii pourra aller rendre visite à d'autres joueurs.
- Lorsque vous publierez un message, votre Mii ira dans les parcs d'autres joueurs.
- Vous pourrez ajouter un Ouais ou répondre à des messages, ou encore voir le profil Miiverse d'autres joueurs.
- ◆ Vous devez d'abord vous connecter à Internet et configurer les paramètres de Miiverse.
- ◆ Consultez la section **Pour vous connecter à Internet** du mode d'emploi de la Wii U pour plus de détails sur le matériel nécessaire pour connecter votre console à Internet. Lorsque vous disposez de tout ce qu'il faut, sélectionnez Internet depuis les paramètres de la console () , accessibles dans le menu Wii U, puis configurez votre connexion Internet.
- ◆ Consultez la section **Miiverse** du mode d'emploi électronique de la Wii U pour plus d'informations à propos de Miiverse. Appuyez sur  dans le menu Wii U et sélectionnez  dans le menu HOME pour afficher le mode d'emploi électronique de la Wii U.

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.

Sélectionnez un Mii visiteur pour voir son profil. Les options suivantes seront aussi affichées.

	Ajoutez un Ouais à un message
	Envoyez des commentaires.
	Consultez le profil de l'utilisateur.

Lorsque vous publiez un message ou ajoutez un commentaire, les autres joueurs peuvent le commenter ou y ajouter un Ouais. Vous pouvez voir les détails des commentaires des autres joueurs dans vos notifications Miiverse.

Touchez un Mii se trouvant sur la place Nintendo Land pour afficher les records de ce Mii sur le Wii U GamePad et le téléviseur.



1 Attraction préférée

2 Étampes

Affiche le nombre d'étampes obtenues dans chaque attraction.

3 Progression

Indique votre progression dans The Legend of Zelda : la quête des héros, La grande aventure des Pikmin et Chasseurs de primes.

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 Capitaine Falcon et Voyage en ballon sont affichés ici.

Voir les données d'autres Mii

Vous pouvez voir les données de tous les Mii utilisés dans Nintendo Land, à condition d'avoir créé ceux-ci dans l'éditeur Mii. Pour voir ces informations, touchez votre Mii sur l'écran tactile.

23 Avis aux parents et tuteurs

Vous pouvez restreindre l'utilisation des fonctions ci-dessous en sélectionnant **Contrôle parental** () , accessible depuis le menu Wii U.

Nom	Description
Interactions en ligne dans les jeux	Restreint l'utilisation de Miiverse ( 21), pour empêcher l'interaction entre les utilisateurs en ligne.
Miiverse	Restreint l'accès des utilisateurs à la lecture et la publication de Miiverse. Sélectionner Bloquer la publication vous permet de restreindre la publication de texte ou d'images sur Miiverse. Sélectionner Bloquer la publication et la lecture vous permet de restreindre toutes les fonctionnalités de Miiverse.  21

- ◆ L'accès à ce jeu (et à d'autres jeux) peut également être restreint en réglant le paramètre **Classification de l'ESRB** dans la fonction de contrôle parental.

IMPORTANT

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil non agréé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier et/ou distribuer un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle.

Copier ou distribuer ce jeu sans autorisation est interdit. Cet appareil dispose de mesures techniques de protection. Votre console Wii U et ce logiciel ne sont pas conçus pour être utilisés avec des appareils non autorisés ou des accessoires non agréés. Une telle utilisation peut être illégale, elle invalide toute garantie et constitue une violation de vos obligations en vertu du contrat d'utilisation. De plus, l'utilisation d'un appareil ou d'un logiciel non autorisé rendra ce jeu ou votre console Wii U définitivement inutilisable et entraînera la suppression du contenu non autorisé. Nintendo (ainsi que ses partenaires sous licence et ses distributeurs) ne saurait être tenu responsable d'aucun dommage et d'aucune perte causés par l'utilisation de tels appareils ou accessoires. Une mise à jour de la console peut être nécessaire pour jouer à ce jeu.

© 2012 Nintendo.

Trademarks are property of their respective owners.
Wii U is a trademark of Nintendo.

Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

É.-U./Canada :
1-800-255-3700

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