

1 Informations importantes

2 Le Fit Meter

## Pour commencer

3 Manettes et accessoires

4 Fonctions en ligne

5 Avis aux parents et tuteurs

## Introduction

6 Qu'est-ce que Wii Fit U?

7 Commandes de navigation

8 Première partie

9 Transférer des données

10 Vos données d'entraînement

## Commencer à jouer

11 Accueil Wii Fit

12 Menu principal

13 | Test physique

14 | Utiliser le Fit Meter

15 | Entraînement

16 | Salles de sport

## À propos du Fit Meter

17 | Fonctionnalités du Fit Meter

18 | Quelles données le Fit Meter enregistre-t-il?

19 | Composants

20 | Comment attacher le Fit Meter

21 | Écran du Fit Meter

22 | Communication infrarouge

23 | Réinitialiser le Fit Meter

24 | Remplacer la pile

25 | En cas de problèmes

## À propos de ce produit

26 | Mentions légales

## Dépannage

27 | Assistance

## 1 Informations importantes

Merci d'avoir choisi Wii Fit U pour la console Wii U.

### Informations importantes

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, 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.

### À propos du support pliable Wii U GamePad

Un support pliable Wii U GamePad est inclus avec le jeu. Le support est utilisé afin que le Wii U GamePad soit maintenu droit lorsque vous pratiquez une activité. Veuillez suivre les consignes suivantes lorsque vous l'utilisez :

- Ne le placez pas sur des surfaces instables
- Ne mettez aucun objet en dessous du support pliable Wii U GamePad
- N'utilisez pas le support s'il est endommagé

Le support pliable Wii U GamePad est un accessoire promotionnel gratuit. Vous ne pourrez pas le faire réparer ou remplacer, et il ne sera pas vendu ailleurs. Si vous l'endommagez, veuillez acheter l'ensemble support/station de recharge Wii U GamePad, vendu séparément. Visitez le détaillant le plus près de chez vous pour plus de détails. Le support Wii U GamePad peut également être acheté depuis la boutique en ligne de Nintendo (Nintendo Online Store – accessible en anglais seulement). (<http://store.nintendo.com/>)

## 2 | Le Fit Meter

Avant d'utiliser le Fit Meter, veuillez lire attentivement le mode d'emploi inclus dans l'emballage.

## 3 Manettes et accessoires

### Manettes compatibles

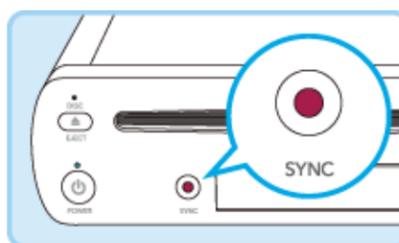
Les manettes ci-dessous peuvent être utilisées :



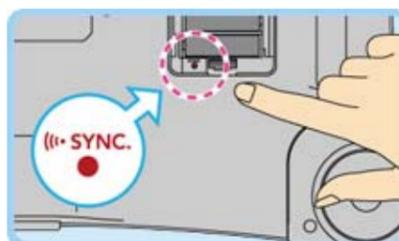
- ◆ Vous pouvez utiliser une manette Wii Remote Plus au lieu d'une Wii Remote. Certaines activités requièrent une manette Wii Remote Plus.
- ◆ Pour certaines activités, y compris toutes celles pour deux joueurs, deux manettes Wii Remote ou deux manettes Wii Remote Plus sont nécessaires.
- ◆ Un seul Wii U GamePad peut être utilisé.
- ◆ 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.
- ◆ Une deuxième Wii Remote peut être utilisée à la place du Nunchuk.
- ◆ Vous pouvez utiliser une manette Wii Remote munie de l'accessoire Wii MotionPlus ou encore une manette Wii Remote Plus.

## Synchroniser la Wii Balance Board

1. Démarrez Wii Fit U et appuyez sur le bouton SYNC de la console Wii U.



2. Retirez le couvercle des piles de la Wii Balance Board, situé sur sa face inférieure, et appuyez sur le bouton SYNC. Lorsque la synchronisation est terminée, le témoin d'alimentation situé sur le devant de la Wii Balance Board s'allume en bleu.



3. Remettez le couvercle des piles de la Wii Balance Board en place.

## 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.

## Accessoires compatibles

Les accessoires ci-dessous peuvent être utilisés avec ce logiciel.



Fit Meter



Carte SD/SDHC  
(jusqu'à 32 Go)

◆ Si vous souhaitez transférer des données de sauvegarde des jeux Wii Fit ou Wii Fit Plus, une carte SD/SDHC est nécessaire  **9** .

## Mode de sortie audio

Ce logiciel est compatible avec le mode

ambiophonique de format MIC linéaire multicanal 5.1. Pour profiter du son ambiophonique, sélectionnez Paramètres de la console () depuis le menu Wii U, sélectionnez ensuite Téléviseur, puis réglez le mode de sortie audio sur **Ambiophonie**.

- ◆ Pour profiter du son ambiophonique avec ce logiciel, vous devez d'abord brancher votre console Wii U à un récepteur avec port HDMI™ intégré au moyen d'un câble HDMI haute vitesse. Pour plus de détails sur la façon de configurer et de brancher votre récepteur, consultez le mode d'emploi de cet appareil.

## 4 Fonctions en ligne

Connectez la console à Internet pour utiliser Miiverse™  et pour devenir membre des salles de sport  16 .

- ◆ Consultez la section Pour vous connecter à Internet du mode d'emploi imprimé 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.

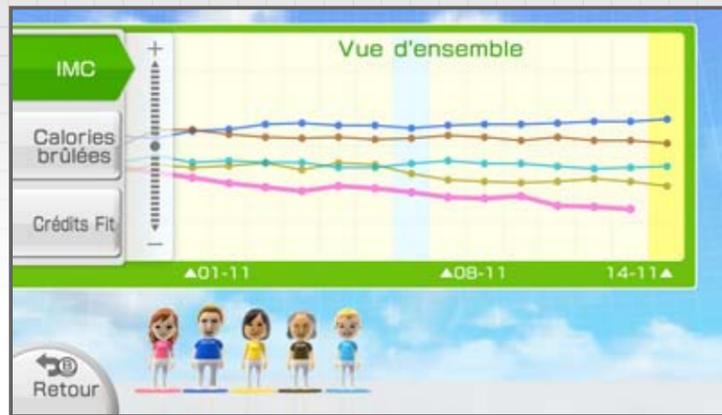
Vous pouvez restreindre l'utilisation des fonctions ci-dessous en sélectionnant **Contrôle parental** () , accessible depuis le menu Wii U.

Nom	Description
Interactions en ligne dans les jeux	Restreint l'utilisation de Miiverse dans les salles de sport  16 .
Miiverse	Si vous sélectionnez <b>Restreindre la publication de messages</b> ou <b>Restreindre la publication et la lecture de messages</b> , ces deux options seront automatiquement restreintes dans les salles de sport de Wii Fit U  16 .

- ◆ 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.

## 6

## Qu'est-ce que Wii Fit U?



Wii Fit U est conçu pour vous aider à faire du sport : la Wii Balance Board vous permet de mesurer votre IMC (indice de masse corporelle) et de profiter d'une multitude d'exercices et de jeux d'équilibre, tandis que le Fit Meter vous accompagne partout pour enregistrer les calories que vous brûlez quand vous ne jouez pas!

- ◆ L'IMC est basé sur le rapport entre le poids et la taille d'une personne adulte.

Wii U GamePad (ou  
Wii Remote)

Naviguer



OK/Suivant



Retour



Changer de page/  
modifier le niveau de  
difficulté



Suivez les instructions à l'écran pour enregistrer les données personnelles nécessaires. Vous pourrez effectuer un test physique, enregistrer votre Fit Meter, choisir un code secret et fixer vos objectifs.

- ◆ Vous pouvez créer un profil pour chaque utilisateur enregistré sur la Wii U. Depuis le menu Wii U, sélectionnez l'utilisateur pour lequel vous souhaitez créer un profil, puis démarrez Wii Fit U.

Si vous avez besoin d'informations concernant l'ajout et le changement d'utilisateurs, veuillez vous référer à la section Paramètres de l'utilisateur du mode d'emploi électronique de la Wii U. Pour le consulter, appuyez sur  depuis le menu Wii U pour accéder au menu HOME, puis sélectionnez  (Mode d'emploi).

- ◆ Votre âge Wii Fit est un résultat exclusif à ce logiciel qui vous permet de suivre vos progrès. Compris entre 3 et 99, il est utilisé uniquement pour mesurer vos performances lors du test physique.

Si vous avez déjà un profil dans Wii Fit ou dans Wii Fit Plus sur votre console Wii™, vous pouvez transférer les résultats de vos tests physiques, vos données d'entraînement, et plus encore dans Wii Fit U!

- ◆ Le transfert des données n'est possible que la première fois que vous utilisez Wii Fit U. Une fois que vous aurez commencé à jouer à Wii Fit U, vous ne pourrez plus transférer vos anciennes données sans avoir à effacer vos sauvegardes partagées.

### Si vous disposez d'une connexion Internet

Connectez la Wii U et la Wii à Internet. Sur la Wii U, accédez au menu Wii et téléchargez Transfert Wii depuis la Chaîne boutique Wii. Sur la console Wii, téléchargez Transfert Wii U depuis la Chaîne boutique Wii.

- ◆ Si vous avez déjà transféré des données en provenance d'une console Wii, vous pouvez passer cette étape.

### Si vous ne disposez pas d'une connexion Internet

1. Dans le menu Wii, sélectionnez Options Wii → Gestion des données → Données de sauvegarde. Transférez vos données de sauvegarde de Wii Fit ou de Wii Fit Plus sur la carte SD.
2. Insérez la carte SD dans la console Wii U. Allumez la console.
3. Dans le menu Wii U, sélectionnez l'icône du menu Wii. Démarrez Wii Fit ou Wii Fit Plus et créez des données de sauvegarde.

4. Retournez au menu Wii et sélectionnez Options Wii → Données de sauvegarde et effacez les données de sauvegarde de Wii Fit. Transférez les données de la carte SD sur la mémoire de la console Wii.
5. Démarrez Wii Fit U à partir du menu Wii U. Vos données sont transférées.

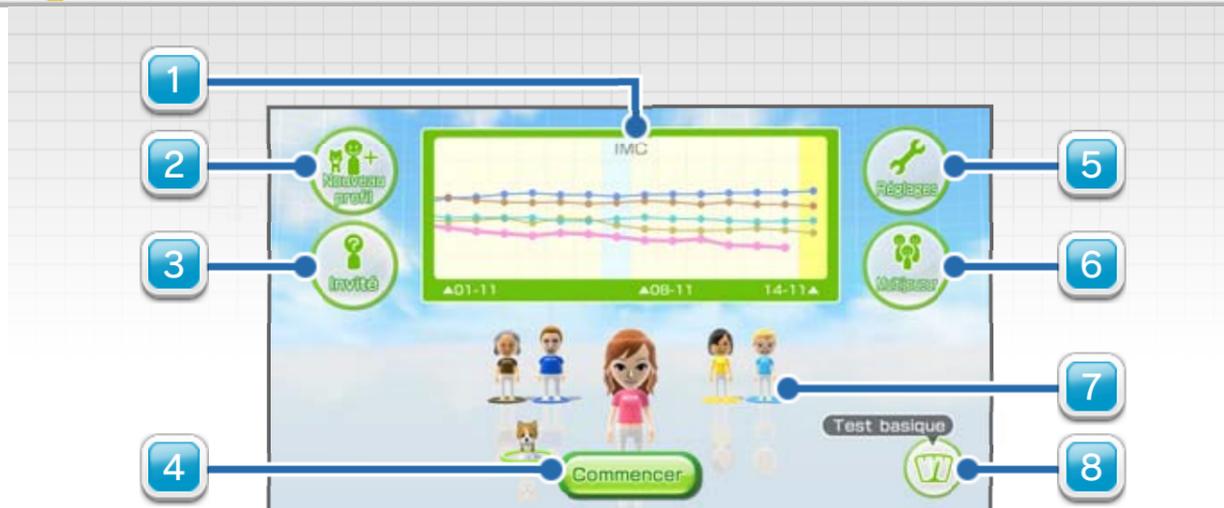
### Sauvegarder des données

Les données sont sauvegardées automatiquement. Il est possible de créer jusqu'à 12 profils pour humains (bébés inclus) et 7 profils pour animaux domestiques.  s'affiche lorsque la sauvegarde est en cours.

### Effacer un profil

Dans le menu principal  12 , sélectionnez votre Mii pour accéder à votre écran Préférences et sélectionnez Effacer ce profil.

- ◆ Assurez-vous que vous effacez les bonnes données avant de procéder à leur effacement. Les données effacées ne peuvent pas être récupérées.



## 1 Vue d'ensemble

Sélectionnez une courbe pour voir l'évolution de l'IMC, des calories brûlées ou des Crédits Fit. La courbe de chaque Mii est assortie à ses vêtements.

## 2 Nouveau profil

Créez un profil pour un utilisateur. Si vous sélectionnez un humain, vous retournerez au menu Wii U afin de sélectionner l'utilisateur pour lequel le profil sera créé. Une fois l'utilisateur sélectionné, démarrez Wii Fit U. Si vous sélectionnez un animal, vous pourrez créer un profil pour votre animal domestique. Ce procédé vous permet également de consulter les données de sauvegarde transférées.

## 3 Invité

En tant que Mii invité, vous pouvez faire le test physique et vous entraîner sans créer de profil. Par contre, vos résultats ne seront pas conservés.

## 4 Commencer

Vous permet d'accéder au menu principal  .

## 5 Réglages

Test de fonctionnement

Vous permet de vérifier que la Wii Balance Board fonctionne correctement.

Télécharger  
l'analyse rapide Wii  
Fit U.

Vous permet de  
télécharger l'analyse  
rapide Wii Fit U depuis  
Nintendo eShop.

Qu'est-ce qu'un  
MET?

Vous permet de lire les  
explications sur les MET  
(unités mesurant  
l'intensité d'une activité)  
et le calcul des calories  
brûlées.

Générique

Vous permet de voir le  
générique du jeu.

#### **6** Multijoueur

Utilisez la Wii Balance Board et la Wii Remote à tour de rôle, et changez simplement de joueurs lorsque vous recevez une invitation.

#### **7** Les Mii de l'accueil Wii Fit

Votre Mii est celui qui se trouve le plus en avant. Si vous sélectionnez un autre Mii, vous pourrez effectuer le test physique ou vous entraîner en utilisant son profil. Si vous sélectionnez un animal ou un bébé, vous pourrez effectuer le test pour animal ou le test pour bébé et accéder aux différentes options disponibles. Si un code secret a été enregistré, vous devrez l'entrer pour continuer.

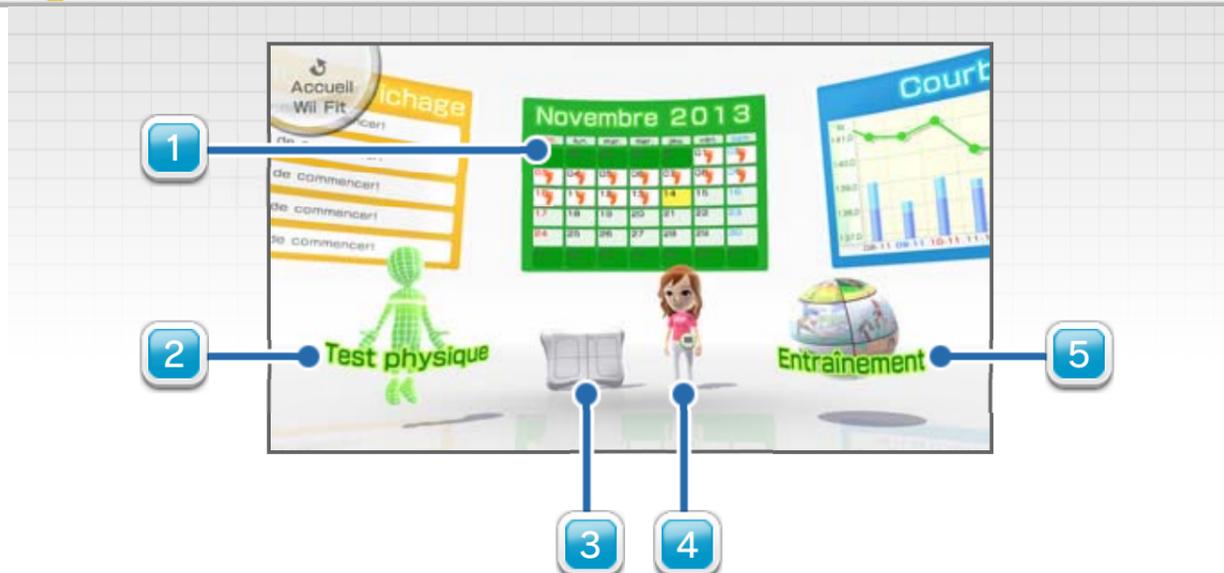
◆ En revanche, si vous souhaitez utiliser les salles de sport  16, vous devrez retourner au menu Wii U afin de changer d'utilisateur.

#### **8** Test basique

Faites rapidement analyser votre IMC et votre centre de gravité.

◆ Il est nécessaire d'étamper le calendrier un certain nombre de fois avant de déverrouiller l'option Test basique.

## 12 Menu principal



### 1 Panneaux

Sélectionnez un panneau pour accéder à plus d'informations.

#### Calendrier

Sélectionnez une date pour visualiser le résultat du test physique de ce jour.

#### Courbes

Visualisez l'évolution de votre IMC ou d'autres données. Vous pouvez aussi enregistrer des données vous-même.

#### Données du Fit Meter

Consultez les données transférées par le Fit Meter  . Le panneau sera intitulé Guide du Fit Meter si vous ne vous êtes pas enregistré sur un Fit Meter.

## Défis Fit Meter

Transférez les données de votre Fit Meter sur Wii Fit U pour progresser sur différents parcours autour du monde! Le panneau Défis Fit Meter s'affiche dès que vous vous enregistrez sur un Fit Meter.

## Album photo

Consultez les captures d'écran que vous avez effectuées avec le Wii U GamePad pendant votre entraînement. Les plus anciennes seront effacées en premier, alors pensez à protéger celles que vous désirez garder en sélectionnant . L'icône  indique qu'elles sont protégées.

## Tableau d'affichage

Vous pouvez voir la progression des autres joueurs enregistrés ainsi que d'autres informations les concernant.

### Test physique 13

### Wii Balance Board

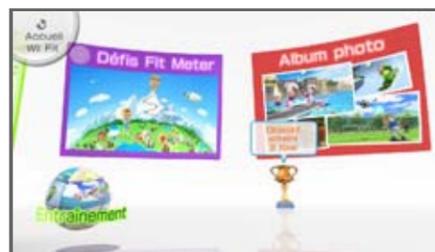
Vous pouvez voir les commentaires de la Wii Balance Board!

### Votre Mii (Préférences)

Accédez à l'écran Préférences pour modifier votre profil et votre code secret ou pour changer le costume de votre Mii. Depuis cet écran, vous pouvez aussi vous enregistrer sur un Fit Meter, le réinitialiser ou encore annuler votre enregistrement.

## Explorer le menu principal

Déplacez le Wii U GamePad pour regarder autour de vous. Vous pouvez voir les costumes que votre Mii peut porter ainsi que relever les défis Fit Meter. Plus vous faites de tests physiques, plus vous verrez de coupes apparaître à l'écran principal. Tenez le Wii U GamePad à l'horizontale pour replacer la caméra sur votre Mii.



## 13 | Test physique

Suivez les instructions à l'écran pour effectuer le test physique et mesurer votre centre de gravité, votre IMC et vos capacités physiques. Vous pouvez vous prendre en photo avec le Wii U GamePad pendant le test physique. Elle sera enregistrée pour ce jour. Les résultats seront ensuite utilisés pour déterminer votre âge Wii Fit.

- ◆ Un seul résultat de test physique sera sauvegardé par jour.
- ◆ Les bébés et les animaux ne peuvent pas effectuer de test physique. Le test pour bébé et le test pour animal qui leur sont réservés ne mesurent que leur poids. Un utilisateur devrait les tenir dans ses bras pendant la pesée.

## Note aux utilisateurs de moins de 20 ans

L'IMC est un indice mesurant la masse corporelle d'un adulte, en se basant sur sa taille et son poids. En ce qui concerne les personnes de moins de 20 ans, dont le corps est encore en pleine croissance, les résultats obtenus n'indiquent qu'une tendance (sous-poids, poids idéal, risque de surpoids, surpoids). Celle-ci peut ne pas être tout à fait exacte pour les enfants et les jeunes personnes car tout dépend du stade de croissance de chaque individu. Par conséquent, il est important que parents et enfants ne considèrent pas les résultats IMC affichés pour les personnes de moins de 20 ans comme un diagnostic médical. Si vous avez un doute sur un problème potentiel au sujet de votre poids ou celui de votre enfant, veuillez consulter un médecin. Étant donné que les changements de taille affectent l'IMC, veuillez à mettre à jour votre taille de manière régulière dans l'écran Préférences, section Profil.

- ◆ Veuillez noter que les personnes ayant une masse musculaire supérieure à la normale, comme les culturistes, auront un IMC plus élevé en raison du poids des tissus musculaires.

## 14 Utiliser le Fit Meter

Utilisez le Fit Meter pour enregistrer les calories que vous brûlez lors de vos activités quotidiennes, puis transférez ces données vers Wii Fit U.

### Connecter le Fit Meter pour la première fois

Vous pouvez vous enregistrer sur le Fit Meter en sélectionnant le panneau Fit Meter depuis le menu principal. Suivez les instructions à l'écran pour connecter le Fit Meter au Wii U GamePad.

- ◆ Vous pouvez vous enregistrer sur le Fit Meter ou annuler votre enregistrement après votre premier test physique. Pour ce faire, sélectionnez votre Mii via le menu principal pour accéder à l'écran Préférences  .
- ◆ Le Fit Meter ne peut être utilisé que par une seule personne à la fois. Un Fit Meter supplémentaire est nécessaire pour chaque utilisateur qui souhaite enregistrer des données quotidiennes.

### Connecter au Wii U GamePad

1. Sélectionnez **Commencer** ou **Test basique** à l'accueil Wii Fit. Un message apparaît à l'écran quand la connexion est possible.



Positionnez les ports infrarouges du Fit Meter et du Wii U GamePad pour qu'ils soient face à face, à moins de 5 cm de distance.

2. Maintenez  enfoncé sur le Fit Meter pendant au moins 2 secondes pour lancer la connexion infrarouge.
- ◆ Connectez deux Fit Meter entre eux pour comparer vos niveaux d'activité.

## Quelles données le Fit Meter transfère-t-il?

Vous pouvez transférer à Wii Fit U les MET, les calories brûlées, l'altitude et les pas qui ont été enregistrés par le Fit Meter. Consultez ces données en sélectionnant **Données du Fit Meter** depuis le menu principal.

- ◆ Wii Fit U sauvegarde jusqu'à 50 jours de données enregistrées par le Fit Meter. Les données les plus anciennes sont remplacées par les données les plus récentes. Si vous souhaitez conserver certaines données, sélectionnez **Données du Fit Meter** depuis le menu principal, puis sélectionnez . L'icône  indique que les données sont protégées. Vous pouvez protéger jusqu'à 40 jours de données.

### Objectif calories

Une fois que vous aurez déterminé votre objectif calories via un test physique, transférez-le au Fit Meter pour visualiser votre progression en termes de calories brûlées. Un objectif calories peut être déterminé dès que votre Fit Meter a enregistré suffisamment de données des tests physiques.

### Réinitialiser le Fit Meter

Sélectionnez votre Mii depuis le menu principal pour accéder à l'écran Préférences, puis sélectionnez **Fit Meter** et **Réinitialiser**.

### Si vous perdez votre Fit Meter...

Sélectionnez votre Mii depuis le menu principal pour accéder à l'écran Préférences, puis sélectionnez **Fit Meter** pour annuler votre enregistrement. Si vous achetez un nouveau Fit Meter, vous pourrez aussi vous enregistrer depuis l'écran Préférences.

## 15 Entraînement

Sélectionnez Entraînement depuis le menu principal.

### Menu Entraînement



#### 1 Menu Entraînement

##### Exercices

Vous pouvez sélectionner un exercice à la fois. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi jouer à plusieurs, à tour de rôle.

##### Programme sur mesure

Choisissez un nombre de calories à brûler ou le temps que vous voulez passer à vous entraîner et un programme sera créé automatiquement!

##### Programmes Wii Fit U

Choisissez parmi divers objectifs allant de la relaxation à la circulation sanguine. Vous avez aussi la possibilité de combiner plusieurs programmes.

## Mon programme

Combinez les exercices selon vos envies, dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez sauvegarder un maximum de trois programmes.

## Exercices ciblés

Vérifiez quelles zones vous avez entraînées d'après les données de votre entraînement et concentrez-vous sur une zone en particulier.

## Classements

Vos activités y sont classées selon différents critères (calories brûlées, temps de jeu, etc.). Vous pouvez également consulter le classement général dans lequel figurent les activités de tous les joueurs.

## Salles de sport

→ 16

Sélectionnez une salle de sport ou consultez les informations de celle dont vous êtes membre.

- ◆ Les effets d'une activité peuvent varier d'une personne à l'autre.
- ◆ Lors de vos sessions quotidiennes, prenez bien en compte votre condition physique et faites attention à ne pas vous surmener.
- ◆ Les exercices ciblés sont disponibles après un certain temps de jeu.

### 2 Les Mii des salles de sport

Ils s'affichent quand vous utilisez les salles de sport

→ 16 .

### 3 Crédits Fit

Vous gagnez des Crédits Fit en vous entraînant.

## Commencer l'entraînement

Pour commencer l'entraînement, sélectionnez un type d'entraînement, suivez les instructions à l'écran puis munissez-vous des manettes nécessaires à l'exercice.

- ◆ N'oubliez pas de vous échauffer et de vous étirer avant toute activité.
- ◆ Lorsque vous vous entraînez, portez des vêtements amples qui vous permettent de bouger aisément. Évitez de porter des vêtements présentant des éléments en métal.

## ► Changer d'écran

Quand un exercice ne requiert pas l'utilisation du Wii U GamePad, vous pouvez appuyer sur ⊖ pour afficher le jeu sur l'écran du Wii U GamePad. Appuyez de nouveau sur ⊖ pour afficher le jeu sur le téléviseur.

## ► Mettre le jeu en pause

Appuyez sur ⊕ pour mettre le jeu en pause. Appuyez de nouveau sur ⊕ ou sélectionnez Continuer pour reprendre la partie.

### Mode miroir

Mettez le jeu en pause pendant un exercice de yoga, un entraînement musculaire ou une danse et sélectionnez Activer le mode miroir. Grâce à l'appareil photo intégré du Wii U GamePad, vous pourrez vous voir sur l'écran du téléviseur. Utilisez le mode miroir pour comparer vos mouvements à ceux effectués dans l'exercice.

## À la fin d'un exercice

Vos données d'activité sont recueillies ici. Vous

obtiendrez des points selon votre performance. Le classement présente les 10 meilleurs classements, tous utilisateurs enregistrés confondus.

- Consultez un médecin avant toute utilisation s'il vous a été conseillé de limiter votre activité physique à cause de problèmes cardiaques ou de circulation sanguine, si vous êtes enceinte ou que vous pourriez l'être.
- Faites une pause si vous commencez à sentir une douleur ou une sensation inhabituelle. Consultez votre médecin si le problème persiste.
- Si vous pensez présenter des risques de santé ou ne pas être en bonne condition physique, évitez de soumettre votre corps à un effort excessif.
- Si vous pensez avoir des problèmes de dos ou de colonne vertébrale, évitez tout mouvement brusque pour ne pas exacerber ces problèmes.

Connectez-vous à Internet afin d'utiliser Miiverse . Vous pourrez comparer vos sessions d'entraînement à celles des autres utilisateurs, ainsi qu'envoyer et recevoir des commentaires dans les salles de sport. Toute publication dans les salles de sport depuis Wii Fit U doit respecter le code de conduite Miiverse. Pour plus d'informations sur les règles d'utilisation de Miiverse, consultez le code de conduite Miiverse. L'icône  s'affiche lorsque vous êtes en ligne, par exemple lorsque vous publiez un message via Miiverse.

- ◆ Pour plus d'informations au sujet de Miiverse, référez-vous au mode d'emploi électronique de la Wii U. Appuyez sur  depuis le menu Wii U et sélectionnez  (Mode d'emploi) dans le menu HOME pour accéder au mode d'emploi électronique de la Wii U.
- ◆ Avant de pouvoir accéder à Miiverse, vous devez vous connecter à Internet et configurer Miiverse.

### Activer/désactiver les salles de sport

Sélectionnez Salles de sport dans le menu Entraînement pour en activer les fonctionnalités, pour devenir membre d'une salle de sport ou créer la vôtre. Vous pouvez désactiver l'accès aux salles de sport à l'écran de votre salle de sport.



### Publier des données

Les détails de votre entraînement seront publiés automatiquement dans les salles de sport à la fin d'une séance d'entraînement. Vous pourrez aussi publier les objectifs que vous avez atteints et,

depuis l'album photo, les photos prises pendant l'entraînement. Pour voir les messages publiés par les autres joueurs, rendez-vous au menu Entraînement.

- ◆ Les informations sur votre poids et votre IMC ne seront pas publiées dans les salles de sport.

## Consulter les données

Pour voir les données que vous avez publiées ou pour publier un commentaire, sélectionnez votre Mii.



## Données des autres utilisateurs

Pour consulter l'historique d'un utilisateur, sélectionnez son Mii puis sélectionnez Voir l'historique.

## 17 | Fonctionnalités du Fit Meter

Vous pouvez enregistrer une personne ou un chien sur le Fit Meter afin qu'il mesure l'énergie dépensée lors des activités quotidiennes (marche, jogging, etc.). Avec son capteur de pression intégré, il peut aussi enregistrer les changements d'altitude et l'énergie utilisée pour monter ou descendre un escalier ou une côte. Les données peuvent être transférées vers Wii Fit U via une connexion infrarouge.

**MET**

L'intensité de vos activités, sous la forme de MET.

**Altitude**

Les variations d'altitude.

- ◆ L'altitude affichée peut varier selon les changements de pression atmosphérique causés par le temps ou d'autres facteurs.
- ◆ L'altitude sera réinitialisée à chaque connexion avec Wii Fit U. Vous pouvez aussi la réinitialiser vous-même en appuyant sur ◀ et ▶ pendant au moins 4 secondes.

**Calories brûlées (Cal)**

Le nombre de calories brûlées, calculé à partir des MET enregistrés.

- ◆ Le Fit Meter utilise une unité de mesure spécifique pour les chiens.

**Pas**

Le nombre de pas effectués par jour.

- ◆ L'enregistrement commence dès que 6 pas ont été effectués.
- ◆ Les pas ne sont pas enregistrés quand le Fit Meter est configuré pour un chien.

**Température**

La température environnante.

- ◆ La température affichée peut varier selon la température du corps et donc donner des résultats plus élevés.

## Quantité de données pouvant être enregistrées par le Fit Meter

MET/Altitude

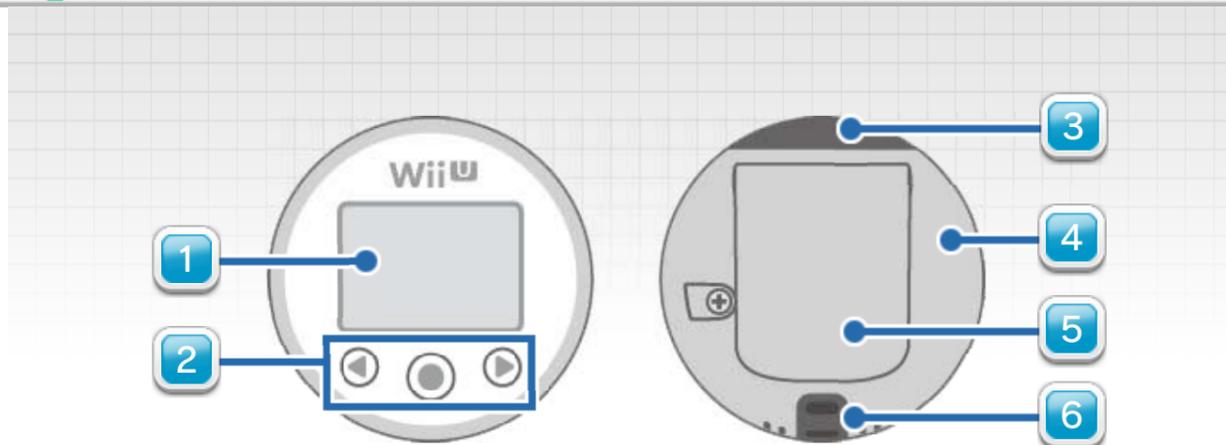
Environ 7 jours

Pas/Cal

Environ 28 jours

Quand la quantité maximum de données qui peuvent être enregistrées a été dépassée, les données les plus anciennes sont remplacées. Veillez à connecter régulièrement le Fit Meter à Wii Fit U pour transférer les données.

## 19 Composants



1 Écran LCD

2 Boutons



3 Port infrarouge

Reçoit et transmet des signaux infrarouges.

4 Couvercle du compartiment de la pile

5 Attache

6 Emplacement pour dragonne

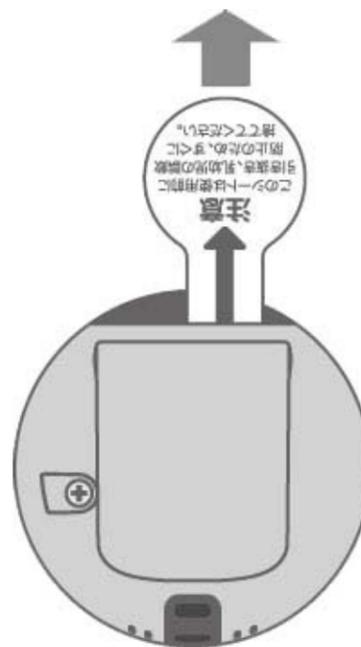
## Avant toute utilisation

Le Fit Meter est fourni avec un onglet en plastique qui isole la pile. Avant toute utilisation, veuillez retirer cet onglet en plastique comme indiqué sur le schéma à droite. Veuillez noter qu'avant de pouvoir l'utiliser, vous devez connecter le Fit Meter à Wii Fit U pour la mise à l'heure et

l'enregistrement du profil d'un utilisateur

← 14 .

- ◆ Si l'écran LCD ne s'allume pas une fois que vous avez retiré l'onglet en plastique, enlevez la pile, attendez 10 secondes, puis replacez-la dans le Fit Meter.



Attachez le Fit Meter à votre ceinture de pantalon ou à votre jupe, au niveau des hanches. Attachez le Fit Meter au collier ou au harnais de votre chien, tout en vous assurant qu'il ne puisse pas l'atteindre pour le mordiller ou l'avaler.



- ◆ Pour éviter que le Fit Meter ne tombe ou ne soit perdu, il est recommandé de l'attacher solidement au moyen d'une dragonne.

Les données ne peuvent être enregistrées avec précision dans les cas suivants :

- Quand vous secouez le Fit Meter à la main;
- Quand le Fit Meter se trouve dans un sac ou une poche;
- Quand vous vous déplacez via un véhicule ou en vélo;
- Quand vous traînez les pieds;
- Quand vous vous trouvez dans un ascenseur ou sur un escalier roulant.



Poche de  
pantalon



Poche de  
chemise



Sac

## 21 Écran du Fit Meter

Maintenez  enfoncé pendant au moins une seconde pour afficher les données du jour.



### 1 Mii

Il s'agit de votre Mii. L'expression de son visage change selon votre activité.

### 2 Changer d'écran

Appuyez sur  et sur  pour afficher successivement les données suivantes :

 2362	Pas
 500 Cal	Objectif calories (Cal)
 20 m	Altitude
 10:45	Heure
 28.6°C	Température

◆ L'objectif calories sera affiché si un objectif a été défini dans Wii Fit U.

### 3 Témoin de la pile

S'affiche quand la pile a besoin d'être remplacée.

### 4 Calories brûlées (Cal)

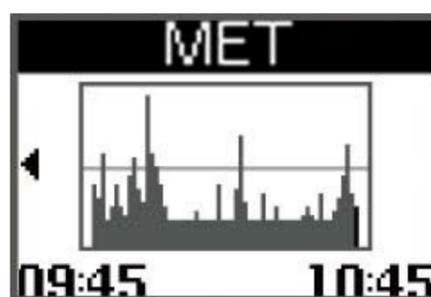
Affiche les calories brûlées aujourd'hui.

**Voir les données enregistrées**

Appuyez sur  pour changer d'écran.

## ► MET

Les courbes affichent les variations de MET par heure. Appuyez sur ◀ et sur ▶ pour afficher les données des 24 heures précédentes. La ligne horizontale équivaut à 3 MET.



## ► Altitude

Les courbes affichent les variations d'altitude par heure. Appuyez sur ◀ et sur ▶ pour afficher les données des 24 heures précédentes. La ligne horizontale équivaut à 0 m.



## ► Cal/semaine

Les courbes affichent les calories brûlées par semaine. Appuyez sur ◀ et sur ▶ pour afficher les données des trois semaines précédentes. La ligne horizontale équivaut à l'objectif calories.



## ► Réglages

Appuyez sur ◀ pour régler le volume et sur ▶ pour régler le contraste de l'écran. Effectuez vos réglages avec ◀ et ▶, puis confirmez en appuyant sur ●.



## Veille

Pour réduire la consommation de la pile, l'écran s'éteint au bout d'un certain temps d'inactivité et se met en veille, mais les données sont toujours enregistrées. Maintenez  enfoncé pendant au moins une seconde pour désactiver la veille et rallumer l'écran.

## Effets sonores

Le Fit Meter produit des effets sonores quand vous appuyez sur les boutons, quand vous le connectez, et de temps à autre au cours de vos activités.

- ◆ Le Fit Meter ne produit aucun son quand il enregistre l'activité d'un chien. Il ne produira aucun autre effet sonore que celui des boutons, même si vous réglez le volume.

## 22 | Communication infrarouge

Allumez l'écran du Fit Meter, puis maintenez  enfoncé pendant au moins deux secondes pour démarrer la communication infrarouge. Veuillez vous assurer que les ports infrarouges des deux appareils que vous souhaitez connecter se font face et se situent à moins de 5 cm de distance.

### Connecter à Wii Fit U

Vous pouvez transférer les données enregistrées par le Fit Meter vers Wii Fit U.

Quand le logiciel est prêt pour la connexion, dirigez le

Fit Meter vers le port infrarouge du Wii U GamePad



### Transférer des données entre deux Fit Meter

Un Fit Meter est inclus avec votre achat. Si vous avez

acheté des Fit Meter supplémentaires, vous

pouvez transférer les

données entre eux et comparer les niveaux d'activités.



## 23 Réinitialiser le Fit Meter

Pour effacer les données enregistrées, connectez le Fit Meter à Wii Fit U et réinitialisez-le. Pour plus d'informations sur la réinitialisation du Fit Meter, consultez la section Utiliser le Fit Meter  14 .

## 24 Remplacer la pile

Le Fit Meter fonctionne avec une pile bouton au lithium CR2032. Quand l'icône  s'affiche sur le Fit Meter, remplacez la pile.

- ◆ La pile doit être changée par un adulte.

### Après remplacement de la pile

Remplacer la pile réinitialise les données du jour, les courbes et l'heure. Toutefois, les données enregistrées (à l'exception des données relevées jusqu'à une heure avant le changement de la pile) sont conservées dans le Fit Meter et seront transférées vers Wii Fit U à la prochaine connexion.

- ◆ L'heure est réinitialisée à la connexion avec Wii Fit U.

### 1. Retirer le couvercle du compartiment de la pile.

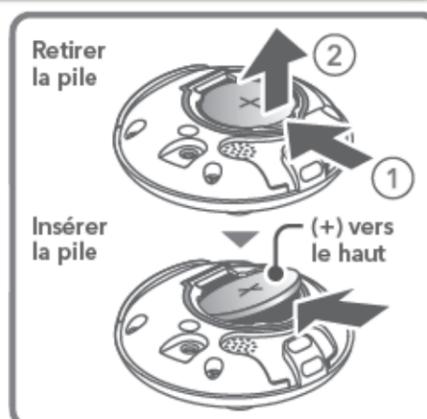
Utilisez un tournevis pour desserrer la vis sur le couvercle du compartiment de la pile.



- ◆ Utilisez un tournevis adapté dont la taille correspond à la vis. Utiliser un autre type de tournevis pourrait endommager la vis.

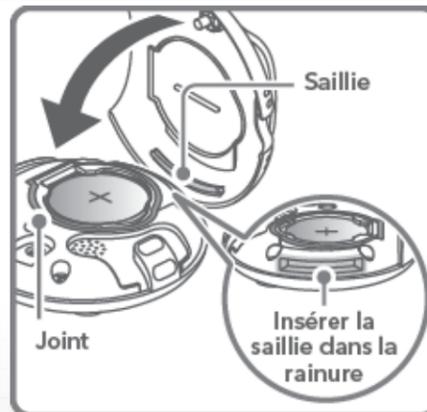
### 2. Remplacer la pile.

Retirez la pile usagée comme indiqué sur le schéma. Insérez la nouvelle pile, le pôle positif (pôle +) vers le haut.



### 3. Replacer le couvercle et serrer la vis.

Remplacez le couvercle du compartiment de la pile comme indiqué sur le schéma en emboîtant la saillie dans la rainure. Veillez ensuite à bien serrer la vis pour que le couvercle reste en place.



- ◆ Assurez-vous que le joint d'étanchéité est placé correctement.

Veillez vérifier les points ci-dessous avant de contacter le service à la clientèle de Nintendo.

- ◆ Vous pouvez aussi vous référer au mode d'emploi imprimé de la Wii U et au mode d'emploi électronique de la Wii U. Pour consulter le mode d'emploi électronique de la Wii U, appuyez sur  depuis le menu Wii U pour afficher le menu HOME, puis touchez .

Rien ne s'affiche

► **Avez-vous correctement retiré l'onglet en plastique?**

Retirez la pile et vérifiez qu'une partie de l'onglet n'est pas restée coincée dans le compartiment de la pile. Le cas échéant, enlevez-la avec précaution avant de replacer la pile dans le compartiment.

► **Le Fit Meter est-il en veille?**

Maintenez  enfoncé pendant au moins une seconde pour désactiver la veille.

► **Avez-vous correctement inséré la pile?**

Veillez vous assurer que la pile bouton au lithium CR2032 est correctement insérée.

► **La pile est-elle vide?**

Si la pile est vide, veuillez la remplacer par une pile neuve.

► **Un élément étranger est-il coincé dans le compartiment de la pile?**

Retirez la pile et vérifiez que rien n'est coincé dans le compartiment de la pile. Si un élément étranger se trouve dans le compartiment, enlevez-le avec

précaution avant de replacer la pile.

## Les données ne s'enregistrent pas

### ► Avez-vous connecté au moins une fois le Fit Meter à Wii Fit U?

Avant de pouvoir utiliser le Fit Meter, vous devez le connecter à Wii Fit U  14 .

### ► Portez-vous le Fit Meter correctement?

Essayez de porter le Fit Meter près du corps. Dans le cas contraire, il est possible que le Fit Meter n'enregistre pas les données correctement  20 .

### ► Avez-vous pratiqué une activité qui n'est pas prise en compte par le Fit Meter?

Le Fit Meter n'enregistre pas correctement les données quand vous vous trouvez dans un ascenseur ou dans un véhicule  20 .

## Des données ont disparu

### ► Avez-vous dépassé le nombre maximum de données pouvant être enregistrées par le Fit Meter?

Quand le nombre maximum de données qui peuvent être enregistrées a été dépassé, les données les plus anciennes sont remplacées

 18 .

## La communication infrarouge ne fonctionne pas

### ► Wii Fit U est-il configuré pour autoriser une connexion?

Veillez d'abord configurer Wii Fit U pour qu'il autorise une connexion  .

### Tenez-vous correctement le Fit Meter quand vous essayez de le connecter?

Veillez vous assurer que les ports infrarouges se font face et se situent à moins de 5 cm l'un de l'autre  .

### La connexion est-elle perturbée?

Un objet placé entre les ports infrarouges, la lumière directe du soleil ou encore une lampe fluorescente, un radiateur à halogène, un téléviseur ou un four à micro-ondes se trouvant à proximité peuvent empêcher la connexion.

### Le port infrarouge est-il sale?

Nettoyez le port infrarouge avec un chiffon doux.

## L'affichage de l'altitude est incorrect ou imprécis.

Le Fit Meter calcule l'altitude d'après la pression atmosphérique. L'exactitude de l'altitude affichée peut être altérée par une variation de la pression atmosphérique due aux raisons suivantes :

- Changement de climat;
- Ouverture et fermeture des portes et fenêtres à l'intérieur;
- Déplacements via un véhicule ou en ascenseur.

## Le Fit Meter est tombé dans l'eau.

Le Fit Meter n'est pas étanche. Veuillez suivre la procédure suivante si le Fit Meter est tombé dans l'eau.

1. Retirez la pile, puis séchez le Fit Meter et la pile

avec un chiffon sec.

2. Laissez le Fit Meter sécher pendant au moins un jour dans une pièce bien aérée sans l'exposer à la lumière directe du soleil. Une fois qu'il est complètement sec, remplacez la pile dans le Fit Meter.

◆ N'essayez pas de vous servir d'un sèche-cheveux, d'un radiateur, d'un four ou d'un four à micro-ondes pour chauffer ou sécher le Fit Meter et la pile. Cela pourrait endommager la pile et provoquer des incendies ou des blessures.

## Il n'y a plus de son

▶ **Le volume est-il à zéro?**

Veillez augmenter le volume dans les réglages.

▶ **Le Fit Meter est-il utilisé par un chien?**

Quand le Fit Meter est configuré pour fonctionner avec un chien, seuls les sons des boutons sont activés.

Veillez contacter le service à la clientèle de Nintendo si aucune des solutions énoncées ci-dessus ne résout votre problème.

## 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.

© 2007-2013 Nintendo.

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

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

Hula Hoop® et le logo de Hula Hoop sont des marques de Wham-O, Inc. Tous droits réservés.

Service à la clientèle de Nintendo  
SUPPORT.NINTENDO.COM

É.-U./Canada :  
1 800 255-3700

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