

Informations générales

1 Précautions sur la santé et la sécurité

2 Consignes d'utilisation

3 Utilisation de la manette

4 Nous contacter

5 Classification

Pour commencer

6 Bienvenue!

7 Commandes

Jeu

8 Ecran de sélection du mode

9 Sauvegarder et quitter le jeu

10 Ecran de jeu et règles de base

11 Commandes en cours de partie

12 Mode 1 joueur

13 Mode 2 joueurs

14 Rééquilibrages

Merci d'avoir téléchargé le WiiWare™ YOU, ME, AND THE CUBES™ pour la console Wii™.

Avant de jouer, veuillez lire attentivement le mode d'emploi Wii – Installation de la console. Ce mode d'emploi contient des informations importantes sur la santé et la sécurité ainsi que sur les procédures d'utilisation.

Vous pouvez également les consulter en ligne sur: <http://www.nintendo.com/healthsafety>

Pour votre sécurité lorsque vous jouez:



AVERTISSEMENT – EPILEPSIE

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations

lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



AVERTISSEMENT – TRAUMATISMES DUS A DES MOUVEMENTS REPETES ET FATIGUE OCULAIRE

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles et articulations, vos yeux ou même irriter votre peau. Suivez les instructions suivantes pour aider à éviter des problèmes de tendinite, le syndrome du canal

carpien, une fatigue oculaire ou des irritations de l'épiderme:

- Evitez de jouer de manière excessive. Il est recommandé aux parents de vérifier que leurs enfants jouent de manière appropriée.
- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures, même si vous vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets, bras ou yeux sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, ou si vous ressentez des symptômes tels que des picotements, engourdissements, brûlures ou raideurs, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si les symptômes ci-dessus, la fatigue ou la douleur persistent pendant ou après une partie, arrêtez de jouer et consultez un médecin.



ATTENTION – MAL DES TRANSPORTS

Jouer à des jeux vidéo peut provoquer le mal des transports chez certains joueurs. Si vous ou votre enfant vous sentez fatigués, nauséeux, pris de vertiges ou présentez des symptômes similaires en jouant avec cette console, ou si vous ressentez une gêne au niveau des yeux, des mains ou des bras, cessez de jouer et prenez du repos. Ne conduisez pas ou ne vous engagez pas dans une activité physique fatigante avant de vous sentir mieux.



ATTENTION

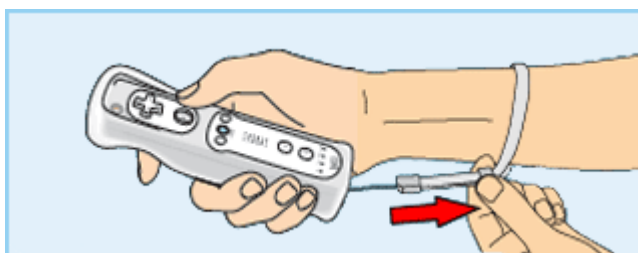
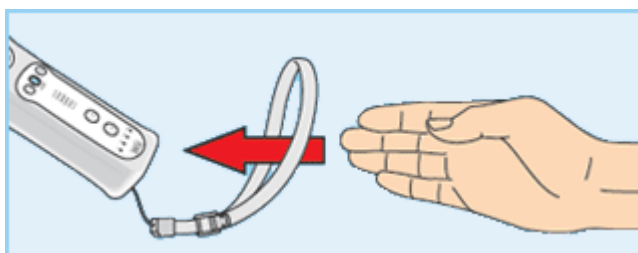
- L'utilisation de connexions sans fil est interdite dans les hôpitaux et les établissements médicaux. N'utilisez en aucun cas la console Wii dans de tels lieux.

- Une utilisation prolongée pourrait nuire à votre santé. Faites une pause de 5 minutes toutes les demi-heures.



⚠ Utilisation de la télécommande Wii

- 1 Utilisez la dragonne! Assurez-vous que tous les joueurs utilisent la dragonne (RVL-018 ou RVL-018A) et que les guides sont correctement ajustés. Lorsque plusieurs joueurs utilisent la même télécommande Wii, assurez-vous que chacun d'eux ajuste la dragonne correctement. Attacher la dragonne permet d'éviter de laisser tomber la télécommande Wii si vous la lâchez accidentellement pendant une partie.



- 2 Tenez la télécommande Wii fermement et ne la lâchez pas! Même lorsque vous portez la dragonne, ne lâchez jamais la télécommande Wii lorsque vous jouez. Par exemple, dans le jeu de bowling de Wii SPORTS™, vous devez relâcher le bouton B de la télécommande Wii – **ET PAS LA TELECOMMANDE Wii ELLE-MEME** – pour lancer la boule. Si vos mains deviennent moites ou humides pour n'importe quelle raison, arrêtez de jouer et séchez-les avant de recommencer à jouer. Évitez tout mouvement excessivement ample, rapide ou vigoureux qui pourrait vous faire lâcher la télécommande Wii

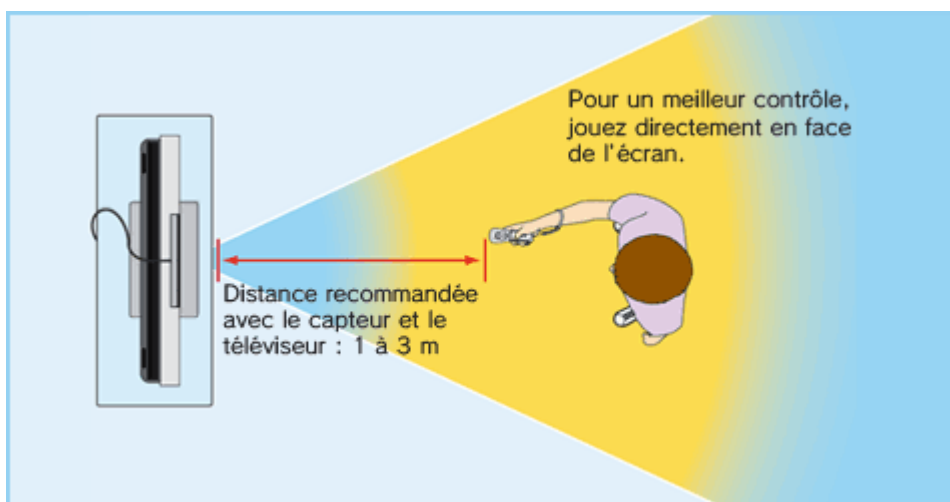
et casser la dragonne. Si cela se produit, vous risquez de blesser les personnes alentour et de casser la télécommande Wii ou d'autres objets.

Informations supplémentaires sur l'utilisation de la dragonne:

Il se peut qu'il vous faille effectuer des mouvements secs ou rapides avec la télécommande Wii ou le Nunchuk™ lorsque vous jouez à la Wii. Veuillez utiliser la dragonne au cas où vous lâcheriez la télécommande Wii afin de réduire le risque d'endommager la télécommande Wii, les objets alentour ou de blesser des personnes.

Précautions concernant l'aire de jeu

Laissez suffisamment d'espace libre autour de vous! Vous tenterez probablement de vous déplacer pendant vos parties, assurez-vous donc de jouer suffisamment loin des meubles, des objets ou des autres personnes pour éviter de les toucher accidentellement. Comme indiqué dans le mode d'emploi Wii, il vous est recommandé de vous tenir à un minimum d'un mètre de la télévision.

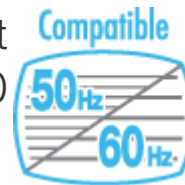




Ces informations sont également disponibles sur:
<http://www.nintendo.com/healthsafety>

Mode 60 Hz (480i)

Nombreux sont ceux qui ne connaissent pas la différence entre le 50 Hz et le 60 Hz, mais comme la plupart des téléviseurs modernes prennent en charge le 60 Hz, cela vaut la peine de vérifier si votre téléviseur est compatible. En quelques mots, les Hertz (Hz) expriment le nombre d'images par seconde affichées sur votre écran. En 50 Hz, l'écran affiche 25 images par seconde, contre 30 en 60 Hz : la différence peut paraître minime, mais l'image gagne indéniablement en qualité quand on passe de 25 à environ 30 images par seconde. En 60 Hz, l'image est plus lisse, moins clignotante et le jeu fonctionne à une vitesse optimale, ce qui vous permet de bénéficier d'une expérience de jeu unique.



La console Wii est en **mode 50 Hz (576i)** par défaut. Pour activer le **mode 60 Hz (480i)**, sélectionnez TYPE DE TELEVISEUR dans les paramètres Wii. Cependant, certains téléviseurs, principalement les plus anciens, ne peuvent pas afficher les jeux en **mode 60 Hz (480i)** et certains joueurs peuvent donc avoir des difficultés à utiliser ce mode d'affichage sur leur téléviseur. Pour savoir si votre téléviseur est compatible avec

le **mode 60 Hz (480i)**, consultez son mode d'emploi ou contactez le fabricant.

Si, une fois le **mode 60 Hz (480i)** activé, votre écran n'affiche aucune image ou si l'image est déformée, il est probable que votre téléviseur ne prenne pas en charge le **mode 60 Hz (480i)**.

Pour revenir au réglage par défaut, appuyez sur RESET sur la console Wii tout en maintenant bas enfoncé sur la manette pour que la console Wii redémarre en **mode 50 Hz (576i)**. Reportez-vous au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres pour de plus amples informations sur ce réglage. De plus, lorsque vous branchez le câble RVB Wii (RVL-013) (vendu séparément) sur un téléviseur qui dispose d'une entrée RVB et d'une compatibilité PAL60, ou que vous branchez le câble composante AV Wii (RVL-011) (vendu séparément) sur un téléviseur qui dispose d'une entrée vidéo composante, vous pouvez profiter d'une image bien plus nette.

Mode EDTV/HDTV (480p) – Progressive Scan

EDTV/HDTV (480p) est un mode d'affichage à balayage progressif qui permet d'obtenir la meilleure qualité d'image possible. Avec ce mode, l'image est plus précise et moins clignotante, et le jeu fonctionne à une vitesse optimale, ce qui vous permet de bénéficier d'une expérience de jeu unique. Chez Nintendo[®], nous voulons que les joueurs puissent profiter de leurs jeux dans les meilleures conditions possibles.


Dans certains cas, ce mode ne peut pas être affiché, cela dépend de la combinaison téléviseur-câble que vous utilisez. Pour savoir si votre téléviseur est compatible avec l'affichage Progressive Scan nécessaire pour le **mode EDTV/**



HDTV (480p), consultez son mode d'emploi ou contactez le fabricant pour plus de détails.

Assurez-vous que vous utilisez le câble composante AV Wii (RVL-011) (vendu séparément) et paramétrez votre téléviseur pour le Progressive Scan lorsque vous choisissez ce mode.

La console Wii est en **mode 50 Hz (576i)** par défaut. Pour activer le **mode EDTV / HDTV (480p)**, veuillez sélectionner **TYPE DE TELEVISEUR** dans les paramètres Wii. Reportez-vous au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres pour de plus amples informations sur ce réglage.

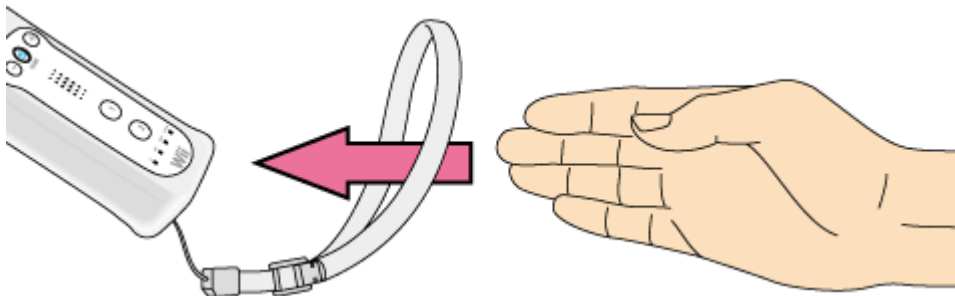


Tenir la télécommande Wii

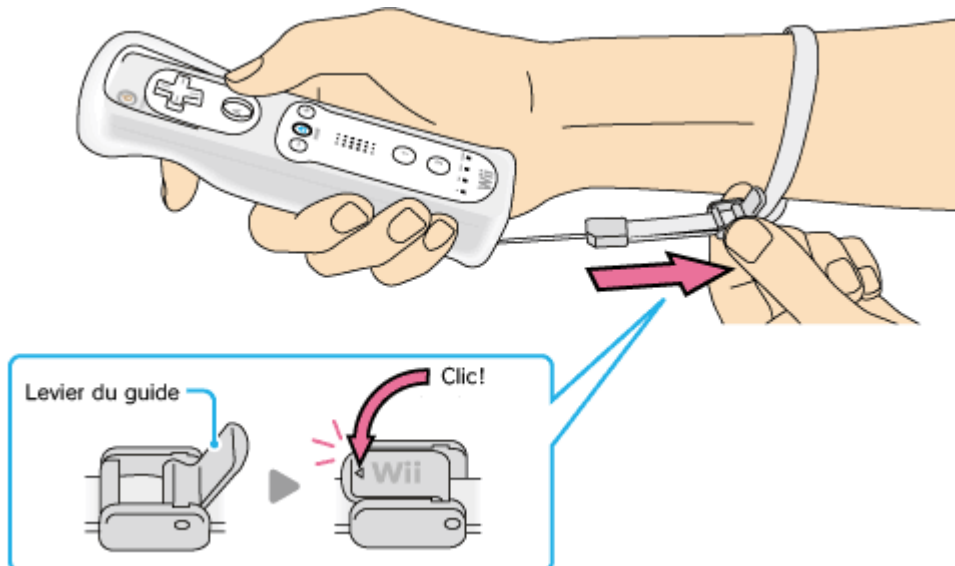


Comment mettre la dragonne

Passez votre main dans la dragonne et saisissez fermement la télécommande Wii.



Ajustez le guide de la dragonne pour qu'elle tienne en place sur votre poignet.



NOTE: si le guide de votre dragonne est muni d'un levier, abaissez-le jusqu'à ce que vous entendiez un clic. Cela permettra au guide de rester en place.

Synchroniser votre télécommande Wii et la console Wii

Cette procédure permet à la télécommande Wii de communiquer avec la console.

La télécommande Wii fournie avec la console Wii a déjà été synchronisée avec celle-ci.

Il existe deux modes de synchronisation différents.

Mode standard – La procédure de synchronisation en **mode standard** sert à ajouter d'autres télécommandes Wii à votre console ou à effectuer une nouvelle synchronisation de votre télécommande Wii. Une fois synchronisée, la télécommande Wii le restera à moins que vous ne modifiiez cette configuration en la synchronisant avec une autre console.

Mode temporaire – Ce mode vous permet d'utiliser temporairement votre télécommande Wii sur une autre console et d'utiliser la télécommande Wii d'un ami avec votre console. Il n'efface pas le **mode standard** sauvegardé dans la télécommande Wii. Dans ce mode, la télécommande Wii communique avec la console tant que celle-ci reste allumée.

La synchronisation est perdue une fois que la console est éteinte.

NOTE: seule une télécommande Wii en **mode standard** peut allumer ou éteindre la console.

Synchronisation en mode standard

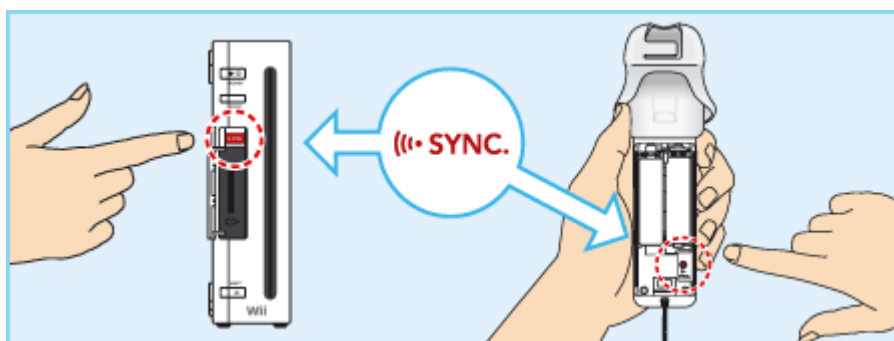
NOTE: assurez-vous que des piles sont insérées dans la télécommande Wii.

Appuyez sur le bouton POWER de la console Wii pour l'allumer.

Ouvrez le couvercle du port carte SD situé à l'avant de la console Wii.

Retirez le couvercle des piles situé au dos de la télécommande Wii.

Appuyez sur ● ((•SYNC. sous le couvercle des piles de la télécommande Wii puis relâchez le bouton. Appuyez ensuite brièvement sur ((•SYNC. dans le compartiment du port carte SD, puis relâchez-le. Les témoins situés sur la télécommande Wii clignotent pendant le processus de synchronisation. La connexion est établie une fois qu'ils arrêtent de clignoter. Le témoin allumé indique le numéro attribué au joueur.



Cette procédure doit être effectuée à chaque fois que vous ajoutez une télécommande Wii à votre console.

NOTE: le nombre de témoins qui clignotent change en fonction de l'état des piles.


Refermez le couvercle du port carte SD de la console Wii et replacez le couvercle des piles de la télécommande Wii.

NOTE: à la fin de la synchronisation, le témoin allumé indique le numéro attribué au joueur.

Synchronisation temporaire



NOTE: ce mode vous permet d'annuler temporairement la configuration en mode standard de toutes les télécommandes Wii tant

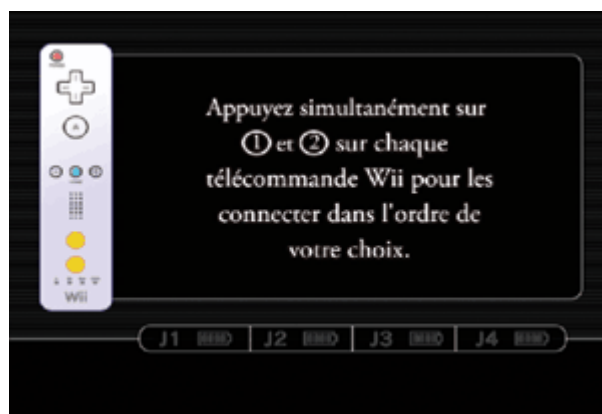
que la console reste allumée. Une fois la console rallumée, les télécommandes Wii fonctionneront en mode standard.

Appuyez sur le bouton  de la télécommande Wii synchronisée à la console.

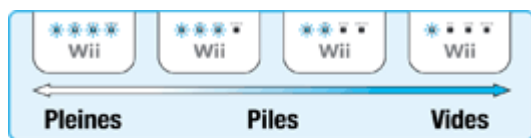
Sélectionnez PARAMETRES à l'écran du menu HOME et choisissez l'option CHANGER L'ORDRE.



Appuyez simultanément sur les boutons  et  des télécommandes Wii dont vous souhaitez modifier l'ordre.



Les témoins situés sur la télécommande Wii clignotent pendant le processus de synchronisation. Une fois que les témoins cessent de clignoter, la connexion est établie. Les illustrations ci-dessous vous expliquent la signification des témoins lumineux.



Pendant la synchronisation d'une télécommande Wii, le nombre de témoins clignotants indique la charge de ses piles.

A la fin de la synchronisation, le témoin allumé indique le numéro attribué au joueur.

IMPORTANT: si votre télécommande Wii perd la synchronisation avec la console et que vous n'arrivez plus à les synchroniser, veuillez vous référer à la section "En cas de problèmes" concernant la télécommande Wii du mode d'emploi Wii – Installation de la console.



FRANCE

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO?

Appelez-nous au numéro suivant:

08.92.68.77.55*

* 0,34 Euro / min – France
métropolitaine uniquement
7 / 7 jours – 24 / 24 heures

Par courrier: NINTENDO France
Service Consommateurs
6, Bd de l'Oise
95031 Cergy-Pontoise Cedex
support.nintendo.fr

SUISSE

Des problèmes d'installation?

Support technique Suisse

En cas de problèmes d'installation et pour toute question technique, notre équipe de support se tient volontiers à ta disposition.

Tu peux joindre l'équipe de support au numéro suivant:

+41 (0) 62 / 387 98 39

Lu – Ve 08h30 – 12h00 /
13h00 – 17h00

support@waldmeier.ch

BELGIQUE

DES QUESTIONS SUR UN JEU
NINTENDO?

APPELLE LE NINTENDO HELPDESK!

Aussi géant que soit un jeu, c'est tout de suite un peu moins drôle quand tu te retrouves bloqué.

Pour t'éviter ce genre de mésaventure, il

n'y a qu'une chose à faire:
appelle le Nintendo Helpdesk!
0900-10800 (0,45 Euro par min.)

Les conseillers Nintendo sont disponibles du
Lundi au Vendredi,
entre 10.00 et 17.30.

Les dernières informations sur Nintendo et ses
produits sont disponibles sur le site:
support.nintendo.fr

LUXEMBOURG

Vous pouvez contacter notre assistance
par courrier.

Veillez envoyer vos questions à l'adresse
suivante:

Nintendo Benelux – Helpdesk
Frankrijklei 31– 33
B-2000 Anvers, Belgique

Les dernières informations sur Nintendo et ses
produits sont disponibles sur le site:
support.nintendo.fr

Support technique en
français

COMMUNIQUE

Vous avez acheté une licence personnelle,
limitée, non exclusive et révocable, vous
donnant le droit de jouer à ce jeu. Vous êtes
soumis aux conditions générales d'utilisation
des services en ligne Wii, à la politique sur la
Vie Privée Wii et au Code de conduite Wii.

Votre console Wii et ce jeu ne sont pas
destinés à être utilisés avec des dispositifs ou
logiciels non autorisés. Cela peut être illégal et
constituer un manquement à vos obligations
aux termes des contrats d'utilisation des

services Wii. La garantie Nintendo ne couvre pas les dommages causés par ou à des dispositifs non autorisés et/ou des accessoires non officiels. De plus, l'utilisation de tels dispositifs et accessoires peut vous amener à vous blesser ou à blesser autrui, ainsi qu'entraîner des problèmes de fonctionnement ou des pannes de la console Wii ou des services s'y rapportant. Nintendo ainsi que les distributeurs et les fabricants sous licence Nintendo ne sont pas responsables de tout dommage ni de toute casse résultant de l'utilisation de tels dispositifs, logiciels ou accessoires non officiels.

La copie de tout jeu Nintendo, mode d'emploi ou toute autre documentation écrite accompagnant un jeu Nintendo, est illégale et strictement interdite par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. La mise à disposition de tels documents ne vous confère pas de licence ni tout autre droit de propriété sur ceux-ci.

POUR LICENCE ET UTILISATION
UNIQUEMENT AU SEIN DE L'E.E.E., EN
SUISSE, AUSTRALIE OU NOUVELLE-
ZELANDE. TOUTE UTILISATION
COMMERCIALE, COPIE NON AUTORISEE OU
LOCATION EST INTERDITE.



© 2009 Nintendo

LES MARQUES DU JEU SONT LA PROPRIETE DE
LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS.

Wii EST UNE MARQUE DE NINTENDO.

© 2009 Nintendo

TOUTE REPRODUCTION NON AUTORISEE
INTERDITE.

RVL-WKBP-EUR



Ce jeu a reçu les classifications suivantes:

PEGI (Pan-European Game Information)



www.pegi.info

Autriche, Belgique, Danemark, Espagne, Finlande, France, Grèce, Irlande, Italie, Luxembourg, Norvège, Pays-Bas, Royaume-Uni, Suède, Suisse.



www.pegi.info

Portugal

NOTE: la liste ci-dessus ne contient pas tous les pays utilisant la classification PEGI mais uniquement ceux ayant accès aux WiiWare.

USK (Allemagne)



AGCB (Australie) et OFLC (Nouvelle-Zélande)



La signalétique PEGI

Le système PEGI est utilisé dans les pays suivants:

Autriche, Belgique, Bulgarie, Chypre, Danemark, Espagne, Estonie, Finlande, France, Grèce, Hongrie, Irlande, Islande, Israël, Italie, Lettonie, Liechtenstein, Lituanie, Luxembourg, Malte, Norvège, Pays-Bas, Pologne, Portugal, République tchèque, Roumanie, Royaume-Uni, Slovénie, Suède, Suisse.

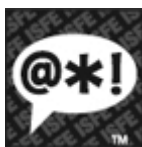
Catégories de la signalétique:



Catégories de la signalétique pour le Portugal:



Descripteurs de contenu:



Langage choquant



Discrimination



Drogue



Jeux d'argent



Epouvante



Contenu sexuel



Violence



pegionline.eu

Le logo PEGI Online indique qu'un jeu permet de jouer en ligne. Pour de plus amples informations sur PEGI Online, veuillez consulter le site: <http://www.pegionline.eu>

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan-European Game Information), veuillez consulter le site: <http://www.pegi.info>

La classification USK

Remarque: le système USK n'est utilisé qu'en Allemagne.

Informations importantes concernant la classification USK

Le produit que vous avez acheté a été évalué et classifié par le Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) selon le § 14 JuSchG (loi allemande sur la protection des mineurs). En ce qui concerne les WiiWare, vous pouvez trouver la classification USK à l'écran de description (l'écran de confirmation du logiciel sélectionné) et dans le mode d'emploi électronique du WiiWare. La classification se présente sous forme d'icônes:



Pour plus d'informations sur la classification USK, en rapport avec le paragraphe 14 de la loi allemande sur la protection des mineurs (§ 14 JuSchG), veuillez consulter les sites: <http://www.usk.de> et <http://www.nintendo.de>

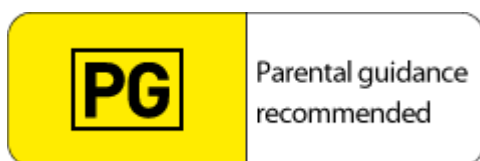
Les classifications AGCB et OFLC

Le produit que vous avez acheté a été évalué et classifié par le Conseil de classification australien (Classification Board) et par le Bureau de classification cinématographique et littéraire néo-zélandais (Office for Film and Literature Classification).

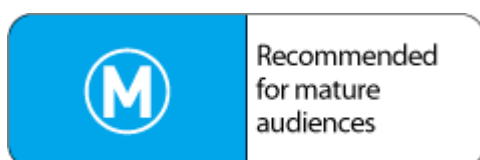
En ce qui concerne les WiiWare, vous pouvez trouver les classifications australienne et néo-zélandaise à l'écran de description (l'écran de confirmation du logiciel sélectionné) et dans le mode d'emploi électronique du WiiWare. La classification se présente sous forme d'icônes (des avertissements aux consommateurs peuvent également être affichés):



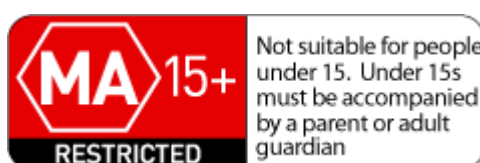
Tout public



Accord parental
recommandé



Public averti



Ne convient pas aux
joueurs de moins de 15
ans ne se trouvant pas
sous la surveillance d'un
parent ou d'un tuteur.

Pour plus d'informations, veuillez consulter les sites des pays suivants:

Australie <http://www.classification.gov.au>

Nouvelle-Zélande <http://www.censorship.govt.nz>

- **Présentation**

YOU, ME, AND THE CUBES est un jeu dont le but consiste à créer de petites créatures, les Zigolos, et à les lancer sur des cubes tout en conservant un certain équilibre.

Pour terminer un stage, vous devez placer un nombre prédéfini de Zigolos sur une structure composée de cubes de plus en plus complexe.

- **Principe du jeu**

Le but du jeu est de placer un nombre prédéfini de Zigolos sur des cubes. La structure penche sous le poids des Zigolos. Il est donc essentiel de préserver l'équilibre de l'ensemble pour empêcher les Zigolos de tomber dans le vide.

- **Pour placer des Zigolos sur les cubes**

Pour créer des Zigolos, agitez deux fois la télécommande Wii de bas en haut. Ensuite, utilisez le curseur pour viser les deux emplacements où vous souhaitez placer vos Zigolos et appuyez sur **A** pour confirmer. Enfin, agitez la télécommande Wii vers le bas pour lancer les Zigolos sur la structure.

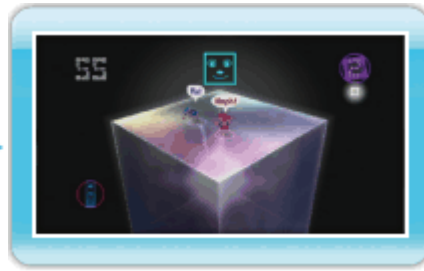
Les Zigolos



Les Zigolos sont de mystérieuses créatures semblables aux humains.



Créez des Zigolos, visez les emplacements où vous souhaitez les lancer, puis appuyez sur **A**.



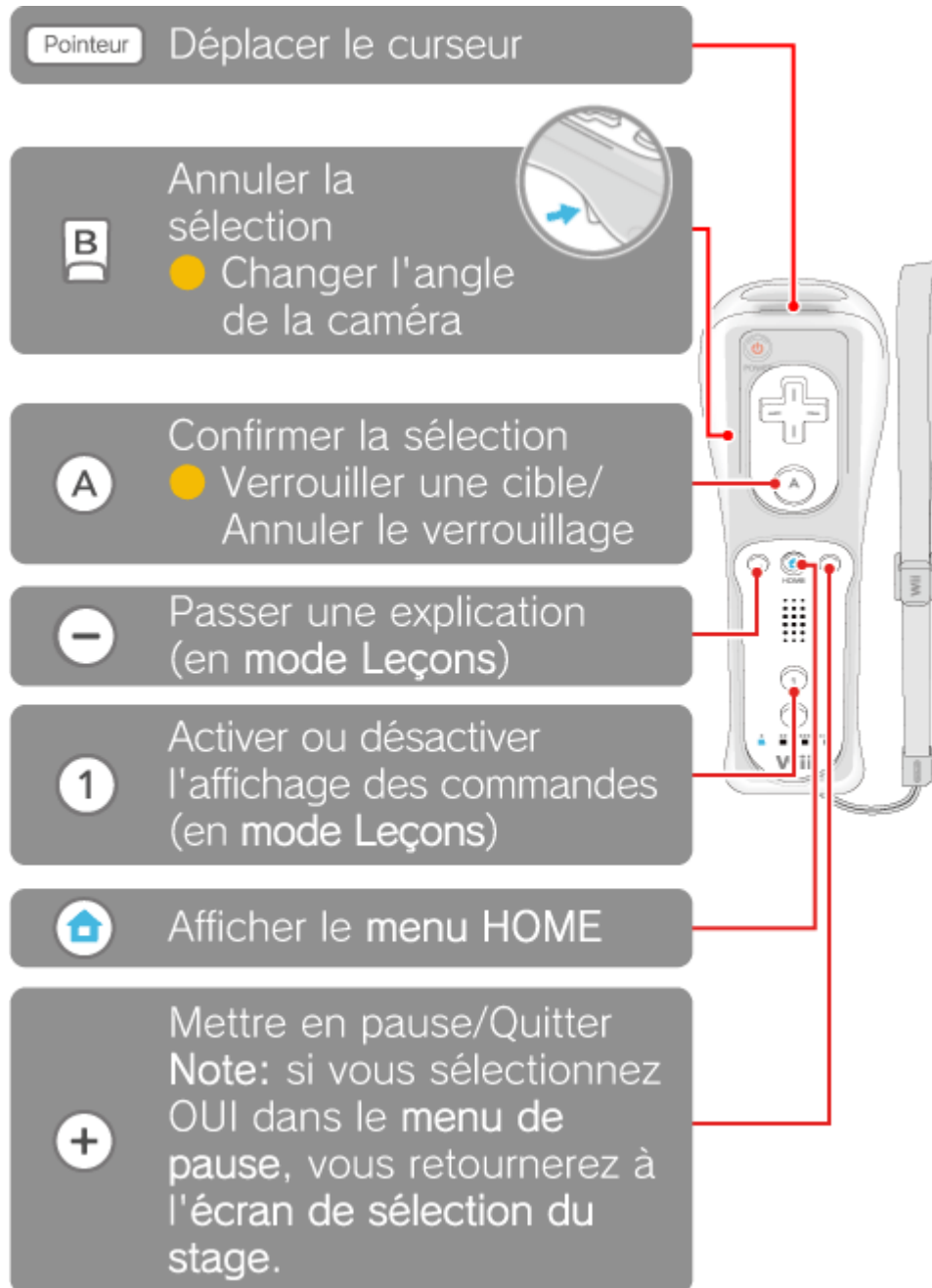
Agitez la télécommande Wii vers le bas pour lancer vos Zigolos.



7

Commandes

Note: les commandes signalées par le symbole ● sont uniquement utilisées en cours de partie (écran du stage).



- **Sélection du mode**
Pour accéder à l'écran de sélection du mode, appuyez sur **A** à l'écran titre. Sélectionnez




l'un des modes disponibles en le pointant, puis en appuyant sur **A**.

- **1 JOUEUR (voir 12 "Mode 1 joueur")**
Dans ce mode, vous jouez seul.
Sélectionnez le stage de votre choix.
- **2 JOUEURS (voir 13 "Mode 2 joueurs")**
Dans ce mode, deux joueurs coopèrent pour terminer un stage. A la fin du stage, le score de chacun des joueurs ainsi que leur degré de compatibilité s'affichent.

Note: deux télécommandes Wii sont nécessaires pour le mode 2 joueurs.

- **LEÇONS**
Ce mode vous explique le principe du jeu et les commandes. Sélectionnez l'une des options indiquées ci-dessous en la pointant, puis en appuyant sur **A**.



| | |
|--------------|--|
| LEÇON SIMPLE | Découvrez les règles de base du jeu et apprenez à maîtriser les commandes. Pour passer une explication, appuyez sur ⊖. Pour retourner à l'écran de sélection du mode , appuyez sur ⊕. |
| LEÇON A 2 | Découvrez les spécificités du mode 2 joueurs . Chaque joueur peut passer une explication en appuyant sur ⊖ ou retourner à l'écran de sélection du mode en appuyant sur ⊕. |
| COMMANDES | Cet écran vous permet de passer en revue les diverses commandes du jeu. Pour retourner à l'écran de sélection du mode , appuyez sur  . |




- **Sauvegarder et supprimer les données**

Votre progression est sauvegardée automatiquement lorsque vous

terminez un stage. Pour supprimer les données de sauvegarde de YOU, ME, AND THE CUBES, vous devez les supprimer de la mémoire de la console Wii. Pour plus de détails sur cette opération, consultez le mode d'emploi Wii - Paramètres Wii et gestion des données.



- **Quitter le jeu**

Appuyez sur  pour afficher le **menu HOME**, puis sélectionnez **MENU Wii**.

Attention

Vous risquez de perdre vos données ou d'endommager votre console Wii si vous effectuez les actions suivantes lorsque vous utilisez la fonction de sauvegarde:

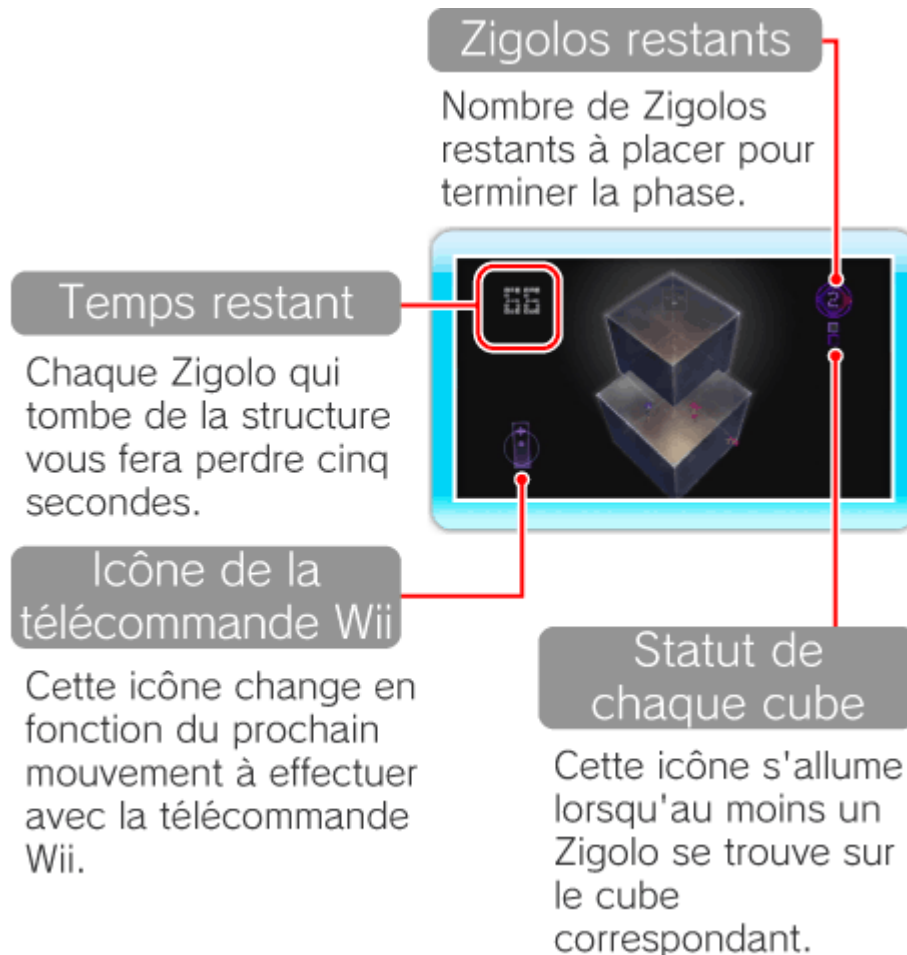
- En appuyant sur le bouton POWER de la console ou de la télécommande Wii, ou sur le bouton RESET pendant que les données sont sauvegardées.
- En ouvrant le **menu HOME** et en sélectionnant **menu Wii** ou **REINITIALISATION** pendant que les données sont sauvegardées.
- En débranchant le bloc d'alimentation alors que la console Wii est allumée.

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



- Ecran du stage

Note: pour mettre le jeu en pause en cours de partie (écran du stage), appuyez sur ⊕.



- Règles de base

Le but du jeu est de placer un nombre prédéfini de Zigolos sur la structure dans le temps imparti. La structure penche sous le poids des Zigolos et une inclinaison trop importante les fera tomber dans le vide. Chaque Zigolo qui tombe vous fera perdre cinq secondes.



Les Zigolos déambulent sur la surface des cubes où ils ont atterri.

- Composition des stages

Chaque stage se compose de six phases. Chaque fois que vous en terminez une, un nouveau cube est ajouté et la structure effectue une rotation pour afficher une nouvelle face. Lorsque vous atteignez des stages avancés, des cubes spéciaux sont ajoutés et la structure se complexifie.

- **Evaluation et fin de la phase**

Une fois que vous avez placé le nombre de Zigolos requis sur la structure, l'évaluation commence. Celle-ci dure trois secondes. Si quand elle se termine, le nombre de Zigolos requis est toujours présent sur le cube, la phase est réussie. Sur les structures se composant de plusieurs cubes, vous devez placer au moins un Zigolo par cube.

Progression de l'évaluation

Si tous les symboles s'allument, la phase est réussie.



Icône d'interdiction

Elle s'affiche pendant l'évaluation pour vous signaler qu'il est impossible de créer ou de lancer des Zigolos pendant cette période.

Zigolos restants et Zigolos tombés

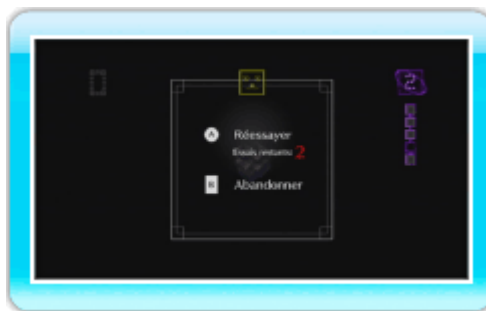
Une fois une phase réussie, les Zigolos toujours debout restent sur la structure, tandis que les autres tombent dans le vide.

Note: les Zigolos restés sur la structure après l'évaluation n'affectent pas l'équilibre de la nouvelle structure.

- **Fin de partie**

Si vous ne parvenez pas à placer le nombre

de Zigolos requis avant la fin du temps imparti, la partie se termine. Pour réessayer, appuyez sur **A**. Pour retourner à l'écran de sélection du stage, appuyez sur **B**.

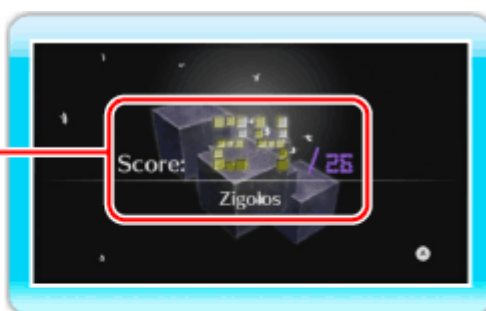


- **Fin de stage et score**

Une fois la sixième phase terminée, le stage est réussi. Le nombre de Zigolos toujours présents sur la structure est alors décompté. Il représente votre score pour le stage concerné. Les Zigolos tombés pendant le stage ne seront pas comptabilisés.

Score

Le score que vous avez obtenu au stage, suivi de la somme du nombre de Zigolos requis pour terminer chaque cube s'affiche ici. Si vos Zigolos gardent leur équilibre, vous pouvez même faire mieux que cette somme!



Pour progresser dans un stage, répétez les étapes suivantes dans l'ordre indiqué :

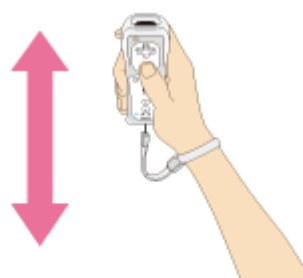
- 1 Création des Zigolos
- 2 Choix des emplacements
- 3 Lancer des Zigolos

Note: en mode 2 joueurs (voir 13 "Mode 2 joueurs"), certaines commandes sont différentes.

1 Création des Zigolos

Pour créer deux Zigolos dans la télécommande Wii, agitez-la deux fois de bas en haut.

Une fois les Zigolos créés, l'icône de la télécommande Wii en bas à gauche de l'écran émet une lumière bleue ou rouge.

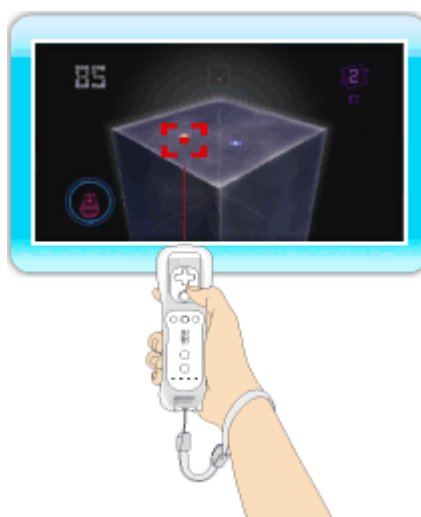


Agitez la télécommande Wii deux fois de bas en haut.



Choix des emplacements

Lorsque vous pointez l'écran avec la télécommande Wii, un curseur s'affiche. Utilisez le curseur pour sélectionner deux emplacements distincts pour vos Zigolos. Pointez chaque emplacement, puis appuyez sur **A** pour



le confirmer. Après avoir sélectionné le second emplacement, appuyez sur **A** de nouveau pour annuler les emplacements sélectionnés.

Note: en général, les Zigolos se lancent deux par deux. Vous devez donc sélectionner deux emplacements.

Lancer des Zigolos

Une fois les deux emplacements sélectionnés, agitez la télécommande Wii vers le bas pour lancer les Zigolos.



Agiter la télécommande
Wii vers le bas.

Pour changer d'angle

Vous pouvez changer l'angle de la caméra en cours de partie (écran du stage) en appuyant sur **B**.



12 Mode 1 joueur

Dans ce mode, vous jouez seul. Vous pouvez sélectionner le stage de votre choix.

- **Pour commencer**

Sélectionnez le stage de votre choix. Lorsque vous réussissez un stage, votre score (voir 10 "Ecran de jeu et règles de base") est sauvegardé et vous retournez à l'écran de sélection du stage.

Stages réussis

Pointez cet élément pour consulter la date à laquelle vous avez réussi ce stage ainsi que votre meilleur score.

Niveau du stage

Les niveaux de difficulté sont classés par ordre croissant.

Musique du stage

Pointez cet élément, puis appuyez sur **A** pour changer la musique qui sera diffusée pendant le stage.

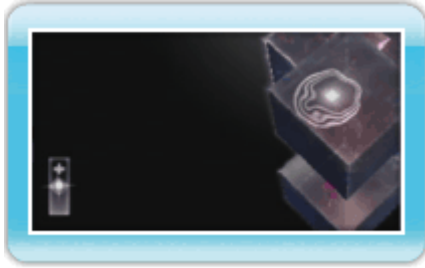


- **Les Pâlos**

A partir du niveau 2, il peut arriver qu'au lieu de Zigolos (voir 11 "Commandes en cours de partie"), votre



télécommande Wii crée des Pâlos. Les Pâlos sont de véritables trouble-fête: ils ne cessent d'embêter les Zigolos et peuvent même les faire tomber de la structure.



Lorsqu'un Pâlo est créé, l'icône et le curseur de la télécommande Wii deviennent blancs.

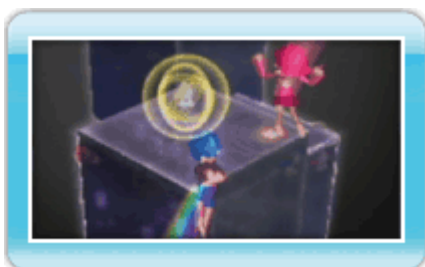


Sélectionnez un seul emplacement et appuyez sur **A**, puis agitez la télécommande Wii vers le bas pour lancer le Pâlo.

- **Pour éliminer les Pâlos**

Pour vous débarrasser d'un Pâlo, lancez un Zigolo dessus. Lorsque vous éliminez un Pâlo, vous obtenez un bonus de 10 secondes et le Zigolo qui vous a servi pour l'élimination sera temporairement extra-stable.

- 1 Normalement, les Pâlos sont transparents, mais lorsqu'ils viennent de jouer un mauvais tour à un Zigolo, ils se mettent à briller pendant quelques instants.
- 2 Lorsqu'un Pâlo brille, créez des Zigolos, visez le Pâlo, puis appuyez sur **A** de la même manière que pour un emplacement normal. Si le Pâlo est ciblé correctement, des cercles jaunes l'entourent et il est immobilisé. N'oubliez pas que vous créez les Zigolos deux par deux, mais qu'un seul est nécessaire pour éliminer un Pâlo.
- 3 Lancez vos Zigolos comme d'habitude. Si vous réussissez à toucher le Pâlo, celui-ci est éliminé.



Qu'est-ce qu'un Zigolo extra-stable?

Il s'agit d'un Zigolo qui tient

exceptionnellement bien debout et n'a temporairement

aucune chance de

tomber par terre. En outre, lorsqu'ils sont extra-stables, les Zigolos restent immobiles.



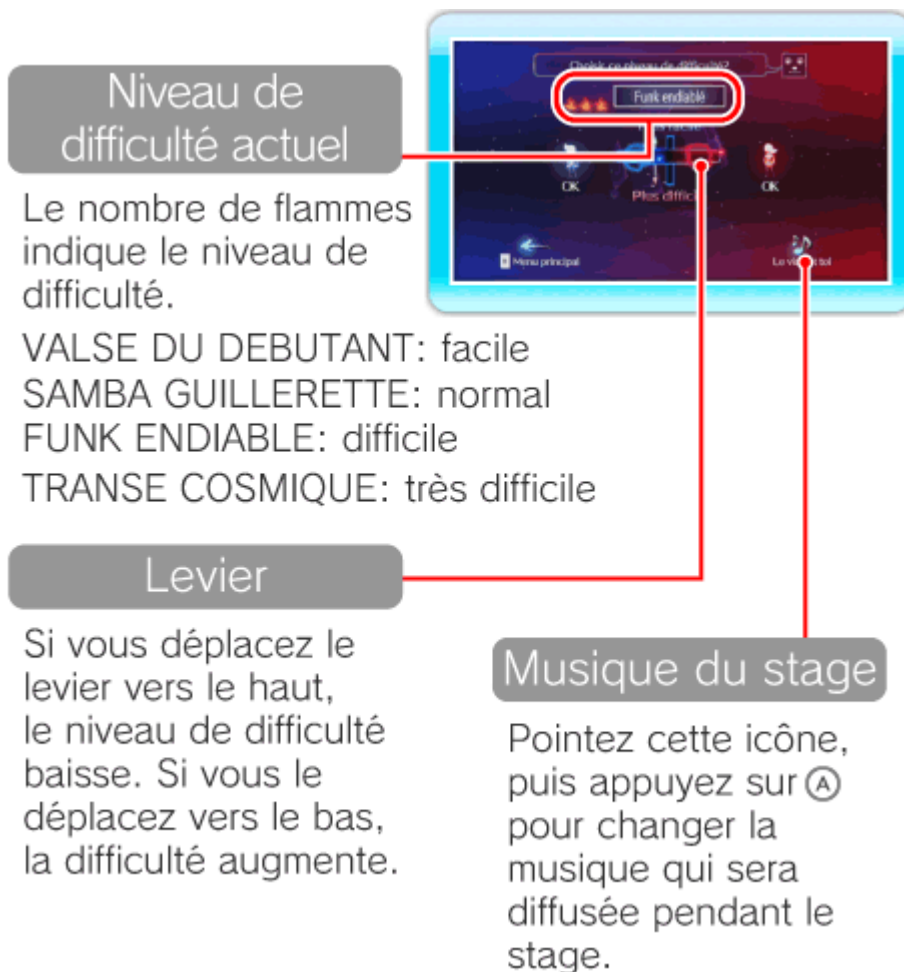
13 Mode 2 joueurs

Dans ce mode, deux joueurs coopèrent pour terminer les stages. Sélectionnez un niveau de difficulté et c'est parti!

- **Pour commencer**

Tout d'abord, sélectionnez le niveau de difficulté souhaité.

Pointez le levier et déplacez-le vers le haut ou vers le bas pour modifier le niveau de difficulté. Une fois que les deux joueurs ont sélectionné OK, l'écran du stage s'affiche et la partie commence. Le joueur 1 lance les Zigolos bleus et le joueur 2 les Zigolos rouges.



- **Commandes en mode 2 joueurs**

En mode 2 joueurs, lorsque vous agitez la télécommande Wii, un seul Zigolo est créé. Pointez l'emplacement souhaité, appuyez sur

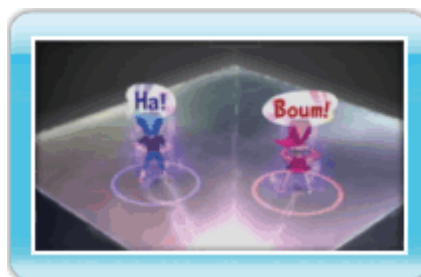
Ⓐ puis agitez la télécommande Wii vers le bas pour lancer le Zigolo.

- **Le synchrolancer**

Lorsque les deux joueurs lancent leur Zigolo en même temps, ces Zigolos deviennent extra-

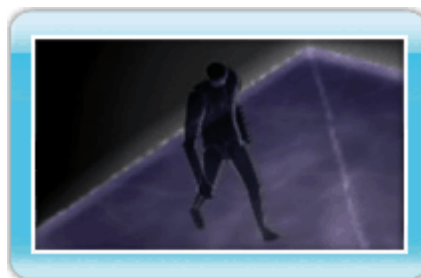
stables (voir 12 "Mode 1 joueur").

Cette technique s'appelle le synchrolancer. Cela aide grandement à préserver l'équilibre de la structure. Il faut donc s'en servir aussi souvent que possible.



- **Les Sombrelos**

Lorsqu'un Sombrelo apparaît, les deux joueurs doivent agiter leur télécommande Wii pour créer un Zigolo chacun. L'icône de la télécommande change comme indiqué à droite.



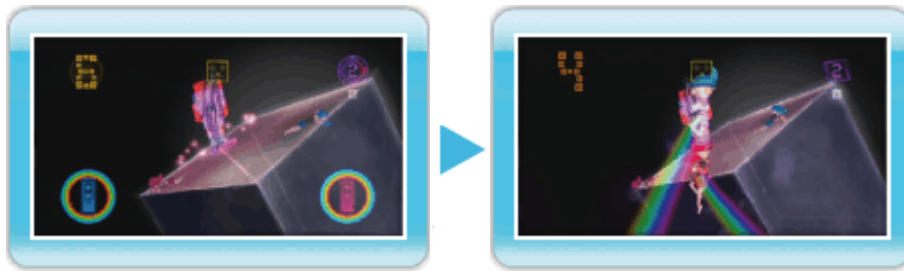
- **Pour éliminer les Sombrelos**

① Lorsqu'un Sombrelo apparaît, les deux joueurs doivent agiter leur télécommande Wii pour créer un Zigolo chacun. L'icône de la télécommande change comme indiqué à droite.

② Ensuite, chaque joueur doit pointer le Sombrelo, puis appuyer sur Ⓐ.

③ Enfin, les deux joueurs doivent agiter leur télécommande Wii vers le bas pour réaliser un synchrolancer et détruire le Sombrelo en lançant simultanément les deux Zigolos dessus.





- **Fin du stage et scores**
Lorsque vous réussissez un stage, les scores et les statistiques des joueurs s'affichent. Le degré de compatibilité des joueurs est également indiqué ensuite.

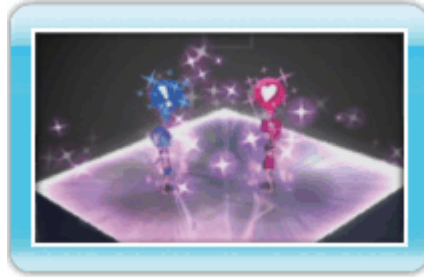


Détail des scores

| | |
|------------------|---|
| Zigolos restants | Nombre de Zigolos qui sont restés sur la structure. |
| Lancers réussis | Nombre de Zigolos que vous avez réussi à placer sur la structure. |
| Rééquilibrages | Nombre de rééquilibrages effectués (voir 14 "Rééquilibrages"). |



- Qu'est-ce qu'un rééquilibrage?
Un lancer de Zigolos permettant de rééquilibrer la structure s'appelle un



rééquilibrage. Il a pour effet de stabiliser la structure pendant un court instant et de rendre extra-stables les Zigolos à l'origine du rééquilibrage (voir 12 "Mode 1 joueur").

- Qu'est-ce qu'un rééquilibrage complet?

Si vous parvenez à effectuer plusieurs rééquilibrages à la suite, vous bénéficiez



d'un rééquilibrage complet: pendant un temps limité, la surface du ou des cubes où ont atterri les Zigolos que vous avez lancés devient verte et ceux qui y sont présents seront tous extra-stables, ce qui vous permettra de pouvoir en lancer d'autres sans devoir vous préoccuper de l'équilibre de la structure.