

Wii U



- A** Console Wii U
- B** Bloc alimentation Wii U
- C** Gamepad
- D** Stylet pour Gamepad
- E** Support de charge Gamepad
- F** Support Gamepad
- G** Bloc alimentation Gamepad et du support de charge
- H** Câble HDMI
- I** Capteur
- J** Nunchuk (2 éléments noir ou blanc)
- K** Batterie pour manette (2 éléments)
- L** Manette Remote plus (2 éléments)
- M** Cordon alimentation batterie (2 éléments)
- N** Manette Wii pro
- O** Cordon d'alimentation manette Wii Pro
- P** Support console Wii U (2 éléments)



- 1** Bouton **POWER** pour allumer ou éteindre la console
- 2** Bouton **EJECT** pour faire sortir le disque
- 3** Bouton **SYNC** pour synchroniser Gamepad et manettes
- 4** Fente de chargement pour introduire le disque
- 5** Port carte SD
- 6** Ports **USB** pour brancher des périphériques (**N+O**) ou (**M+L+K**)



- 13** Sticks Gauche et Droite
- 14** Croix directionnelle
- 15** Boutons **X, Y, A, B**
- 16** Boutons **+ -**
- 17** Objectif de l'appareil photo
- 18** Bouton **POWER**
- 19** Témoin de la batterie
- 20** Bouton **HOME**
- 21** Ecran tactile



- 7** Prise d'alimentation (**B**)
- 8** Port AV MULTI OUT
- 9** Prise du **capteur** (**I**)
- 10** Port **HDMI** pour brancher le câble **HDMI** raccordé au téléviseur (**H**)
- 11** Grille de ventilation (ne pas obstruer)
- 12** Ports **USB** pour brancher des périphériques (**N+O**) ou (**M+L+K**)



- 22** Boutons **R** et **L**
- 23** Boutons **ZR** et **ZL**
- 24** Rangement du **stylet**
- 25** Curseur de volume du Gamepad
- 26** Prise d'alimentation (**G**)
- 27** Prise audio
- 28** Bouton **SYNC** pour synchroniser avec la console

La **Wii U** est constituée de la **console** reliée à un écran (TV ou vidéoprojecteur), d'un **Gamepad** et d'une ou plusieurs **manettes**

Les chiffres et lettres en **rouge** entre parenthèses renvoient aux éléments de la première page

La **Console** (A)



Elle se pose sur un plan fixe et bien ventilé. Elle peut se poser à l'**horizontale** ou à la **verticale** sur la tranche en fixant les supports (P).

Ne rien poser dessus ni près des aérations (11)

La console contient le processeur et le disque dur de 32 Go. Pour l'allumer, il faut appuyer brièvement sur le bouton **POWER** (1)

On y connecte :

- Le **capteur** (I dans la prise 9) qui est placé sur la TV
- Le **boîtier d'alimentation** (B dans la prise 7)
- Le **câble HDMI** (H dans la prise 10) relié à l'autre bout à la TV

La console propose **4 ports USB** (6, 12) pour recharger les manettes ou brancher une clef USB afin de copier des fichiers de sauvegarde.

Le disque du jeu s'introduit sans forcer dans la **fente de chargement** (4), il est happé par la console.

*Si la console est positionnée **horizontalement** introduire le disque face imprimée **vers le haut***

*Si la console est positionnée **verticalement** introduire le disque face imprimée **vers la droite***

Pour faire sortir le disque du jeu, appuyer sur le bouton **EJECT** (2) de la console.

Le bouton **SYNC** (3) sert à synchroniser les manettes (Voir chapitre **Synchronisation de Gamepad, manettes**).

Penser un espace de jeu qui tienne compte du recul nécessaire pour que les manettes soient repérées par le capteur (I) (environ 2 m). Celui-ci est placé sur ou sous la TV face aux joueurs.

Les joueurs peuvent jouer assis ou debout selon les jeux

Le **Gamepad (C)**

C'est à la fois une console portable et une manette de jeu.



Il se tient à **2** mains face à l'écran de TV.

Pour jouer, il propose 4 **gâchettes L, R, ZR, ZL (22, 23)**, 2 **sticks (13)**, une **croix directionnelle (14)**, des boutons **HOME (20)**, **POWER (18)**, **+, - (16)** et des boutons **Y, X, A, B (15)**,

Le Gamepad possède un **écran autonome (21)** et **tactile** qui est complémentaire avec l'écran de la TV.

Il permet de contrôler la console et devient une manette de jeu avec laquelle le joueur à une fonction particulière. Pour interagir avec l'écran il y a un **stylet (D)** rangé en **(24)**.

L'autonomie de Gamepad varie entre **3** et **5** heures, et celle-ci est rechargeable via un socle **(E)** et/ou un chargeur **(G)**. Faire au moins une charge complète tous les **6** mois.

La **Remote plus (L)** est une manette rectangulaire généralement tenue à une main, mais il est également possible de la tenir à deux mains horizontalement.

Elle comporte sur le dessus, un bouton **POWER**, une **croix directionnelle**, un bouton **A**, un bouton **+** et un bouton **-**, un bouton **HOME**, un bouton **1** et un bouton **2**. En dessous se trouve une **gâchette** (appelée bouton **B**).



Le **capteur (I)** capte les mouvements de la main qui tient cette manette.

Il faut mettre la **dragonne** autour du poignet en cas de lâcher de manette dans l'écran, c'est plus prudent !

Nous vous les fournissons avec une **batterie (K)** et son **cordon d'alimentation USB (M)**. Mettre en charge les manettes entre les séances en branchant ce cordon à la console **(6, 12)** ou à un ordinateur muni de **prises USB**.

Temps de charge Remote avec batterie : **8 h**

Sinon penser à avoir un stock de **pile AA** ou des piles rechargeables

Le **Nunchuk (J)** est une manette qui se clippe dans la partie inférieure de la Remote plus (**L**) et se tient dans l'autre main.



Il comporte sur le dessus un mini **stick** qui permet de faire des déplacements (avec les personnages d'un jeu par exemple) et sur l'avant deux boutons **C** et **Z**.

Attention : Certains jeux exigent la combinaison des 2, d'autres que la **Remote plus**. Un jeu peut ne pas fonctionner si le nunchuck est lié à une manette **Remote plus** alors que ce n'est pas nécessaire. Regarder à l'arrière de la boîte du jeu pour savoir quelle manette utiliser.

La **Wii Pro (N)** est une manette d'arcade classique



Il se tient à **2** mains face à l'écran de TV.

Pour jouer, il propose **4 gâchettes** (bouton **L, R, ZR, ZL**) à l'avant, 2 **sticks**, une **croix directionnelle**, des boutons **HOME, POWER, +, -** et des boutons **Y, X, A, B**

Elle possède un cordon de chargement d'alimentation autonome (**O**).

Temps de charge manette Wii Pro : **1h30** environ. Le voyant passe du **orange** (en charge) à éteint, cette manette ne peut pas fonctionner avec des piles.

Allumer la console

Appuyer sur bouton **POWER (1** de la console / **18** du Gamepad) ou **HOME (20)** du Gamepad ou d'une manette

Eteindre la console

Appuyer pendant 1 seconde sur bouton **POWER (2** de la console / **18** du Gamepad) ou **HOME (20)** du Gamepad ou d'une manette

Attention : ne pas rallumer immédiatement une console, attendre **10** secondes.

Interface utilisateurs

La Wii U propose deux **interfaces utilisateurs** : une sur l'écran TV et une sur l'écran du Gamepad. Les 2 sont permutable : Bouton **X (15)** du Gamepad (ou avec le stylet sur l'icône dans le **coin haut droit** de l'écran du Gamepad) permet d'afficher sur celui-ci ce que vous voyez sur écran de TV et vice versa donc !



Pour permuter les écrans



Permet d'accéder aux paramètres de la console



Permet de créer des mii, petits personnages qui symbolisent des joueurs



Accès au contrôle parental (voir chapitre **Contrôle parental**)



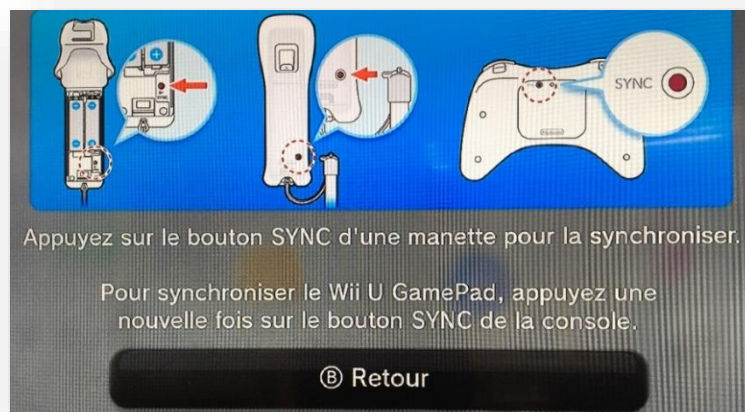
Emplacement vide pour créer un dossier

Les autres icônes renvoient à des utilisations et services qui ne fonctionnent que si la console est connectée à internet en permanence. Voir le mode d'emploi de la console pour aller plus loin.

Synchronisation de Gamepad, manettes

- 1 - Appuyer sur la touche **SYNC (3)** de la console
- 2 - Le menu de synchro s'affiche
- 3 - Appuyer sur la touche **SYNC** de la manette à synchroniser (**petit bouton rouge** à l'arrière des manettes) et **(28)** à l'arrière du Gamepad.

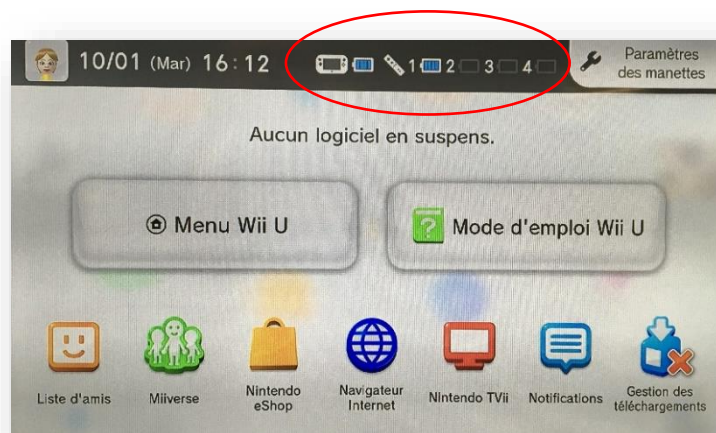
Quand une manette a été synchronisée, elle le reste.



Niveau de charge des éléments

Lorsque vous êtes sur l'**Interface Wii U** du Gamepad, appuyer sur le bouton **HOME (20)**:

Ici nous voyons que le **Gamepad** et une **manette** sont en charge maximum (**4 traits bleus**) et que nous pouvons encore brancher 3 manettes (ou que les manettes branchées sont déchargées).



Jouer

Une fois le disque introduit, il apparaît sous forme d'**icone carré** dans le menu soit sur l'écran de la TV soit sur l'écran du Gamepad, il suffit de cliquer dessus en déplaçant la main (avec une manette sur écran de TV) **ou** en appuyant sur l'icône avec le **stylet (D)** sur le Gamepad.



Sortir d'un jeu

Il suffit d'appuyer sur le bouton **Home (20)** du Gamepad ou d'une manette et choisir **Quitter le logiciel** en appuyant avec le **stylet (D)**.



Ejection du disque

Appuyer sur le bouton **EJECT** de la console (2)

Contrôle parental



Permet de restreindre l'accès à un certain nombre de réglages de la console. Ces usages peuvent être activés après avoir tapé un CODE.

Par défaut nous avons tout désactivé sauf la Classification d'Age.

Nous vous proposons **1911** comme code, vous pouvez le changer en rentrant dans **Contrôle parental** et modifier les autres paramètres.

Mémoire et sauvegarde

On peut :

- **Effacer** la sauvegarde d'un jeu
- **Déplacer** les données sur une clef USB (Préalablement formatée)

Les sauvegardes sont visible dans :



>> **Copier, déplacer ou effacer les données** >> Taper code de contrôle parental >>
Copier, déplacer ou effacer les données >> **Mémoire de la console** [affiche espace libre] >>
Appuyer dessus affiche les différentes sauvegardes par jeu

Connexion à Internet

Nous vous proposons des consoles *clefs en main* qui sont mises à jour et prévues pour un fonctionnement sans connexion à internet. Si toutefois vous souhaitez les connecter pour les remettre à jour ou autre, nous vous donnons les identifiants des comptes créés et les mots de passe ainsi que le **numéro MAC** de la console. Cependant il faut que ce soit une personne qualifiée qui s'implique dans ce domaine.