



OFFICIAL VIDEO GAME



MARIO & SONIC AT THE LONDON 2012 OLYMPIC GAMES™

INSTRUCTION BOOKLET
LIVRE D'INSTRUCTIONS

PUBLISHED BY
PUBLIÉ PAR
SEGA®

NINTENDO **3DS**™

PLEASE CAREFULLY READ THE NINTENDO 3DS™ OPERATIONS MANUAL BEFORE USING YOUR SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

 WARNING - 3D FEATURE ONLY FOR CHILDREN 7 AND OVER

Viewing of 3D images by children 6 and under may cause vision damage.

Use the Parental Control feature to restrict the display of 3D images for children 6 and under. See the Parental Controls section in the Nintendo 3DS Operations Manual for more information.

 WARNING - SEIZURES

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions

Altered vision

Eye or muscle twitching

Involuntary movements

Loss of awareness

Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

 WARNING - EYESTRAIN AND MOTION SICKNESS

Playing video games can result in eyestrain after a sustained period of time, and perhaps sooner if using the 3D feature. Playing video games can also result in motion sickness in some players. Follow these instructions to help avoid eyestrain, dizziness, or nausea:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, or every half hour when using the 3D feature, even if you don't think you need it. Each person is different, so take more frequent and longer breaks if you feel discomfort.
- If your eyes become tired or sore while playing, or if you feel dizzy or nauseated, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms, stop playing and see a doctor.

WARNING - REPETITIVE MOTION INJURIES

Playing video games can make your muscles, joints, or skin hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome or skin irritation:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, or arms become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - BATTERY LEAKAGE

The Nintendo 3DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo 3DS. If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair, or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

WARNING - RADIO FREQUENCY INTERFERENCE

The Nintendo 3DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo 3DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo 3DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.



The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted. REV-E

During wireless game play, if communication seems to be affected by other electronic devices, move to another location or turn off the interfering device. You may need to reset the power on the Nintendo 3DS system and start the game again.

- To play wireless Nintendo 3DS games over the internet, you must first configure your Nintendo 3DS to connect to the Internet. See the Internet Settings section in the Nintendo 3DS Operations Manual.
- To complete the setup, you will need access to a wireless broadband Internet connection. You may need to use a PC to access and configure the settings of your wireless network.
- Wireless game play uses more battery power than other game play. You may prefer to use the AC adapter to prevent running out of power during wireless game play or when connected to the Internet.
- You can also connect to the Internet at Nintendo Zone locations or selected Internet hotspots.

To protect your privacy, do not give out personal information such as last name, phone number, birth date, age, school, e-mail or home address when communicating with others. The Nintendo 3DS Service User Agreement which governs Nintendo 3DS online game play and sets forth the Nintendo 3DS Privacy Policy is available in the Nintendo 3DS Operations Manual, or on the Nintendo 3DS by accessing the Internet Settings section of System Settings, or online at support.nintendo.com/useragreement/nintendo3ds.

Close your Nintendo 3DS system during play to activate Sleep Mode, greatly reducing battery consumption. Reopen the system to resume play.

- Do not send text and images that are illegal or could infringe the rights of others. Do not include person information and make sure you have obtained all necessary rights and permissions from third parties.
- When sending information via internet (Rankings) and/or local wireless communication (Multiplayer games), please note that user created names for Game Data and Medley Data as well as photo images in Party Mix mode will be forwarded to third party members.

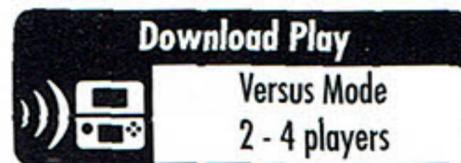


LICENSED BY NINTENDO. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO 3DS™ VIDEO GAME SYSTEM.



ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES WITH EACH NINTENDO 3DS SYSTEM CONTAINING A SEPARATE GAME CARD.



ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES DOWNLOADED FROM ONE GAME CARD.



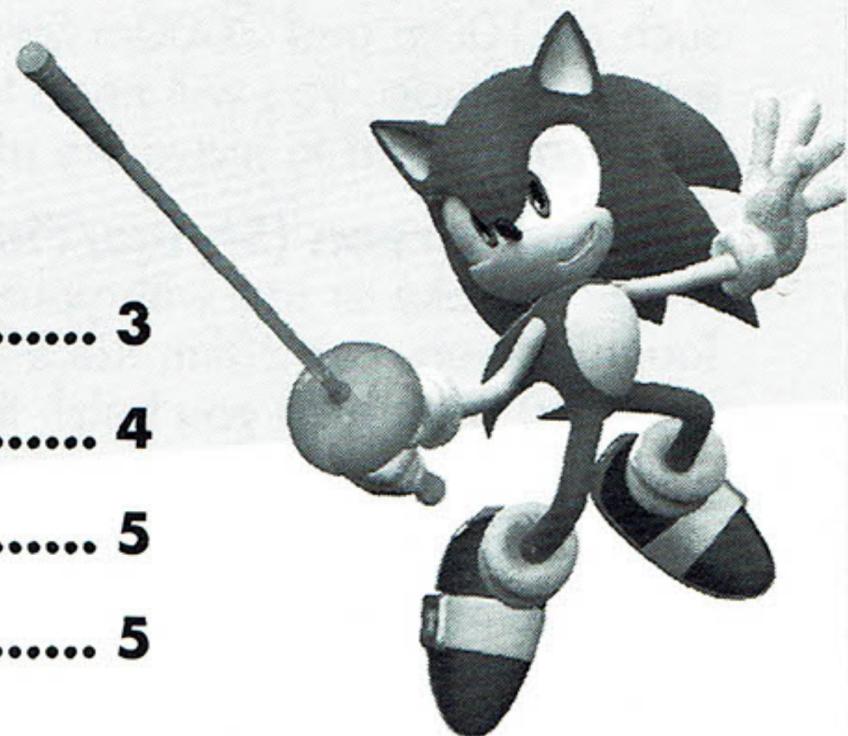
ALLOWS ONLINE PLAY THROUGH THE INTERNET.

Thank you for purchasing *MARIO & SONIC AT THE LONDON 2012 OLYMPIC GAMES™*. Please note that this software is designed for use with the Nintendo 3DS system. Be sure to read this instruction booklet thoroughly before you start playing.



Contents

MENU & SELECTION CONTROLS	3
GAME CONTROLS	4
WARRANTY	5
PRODUCT SUPPORT	5



Menu & Selection Controls

+Control Pad/Circle Pad	Select menu item
A Button	Confirm selection
B Button	Cancel or return to previous screen
HOME Button	Suspend or exit the game

Note: Some menu actions may require a specific button input if you are not using the stylus.

Touch Controls

Most options you see on the Touch Screen during menu/selection are accessible by simply touching the designated area.

CAUTION - STYLUS USE

To avoid fatigue and discomfort when using the stylus, do not grip it tightly or press it hard against the screen. Keep your fingers, hand, wrist and arm relaxed. Long, steady, gentle strokes work just as well as many short, hard strokes.

Game Controls

◆ Buttons (A/B/X/Y/L/R and +Control Pad)

Learning button assignment is a fundamental aspect of all button-controlled events. For events such as 100m and 3000m Steeplechase, all actions are performed with a single button. In an event like Judo, you will need to press several buttons simultaneously. Note that the +Control Pad is also used to move the athlete in events such as Taekwondo and Wrestling.

◆ Touch Screen (Stylus/Fingers)

A quick stroke or tap with your stylus is a common way to perform actions when using the Touch Screen. For 20km Race Walk and 100m Freestyle, you will continue to stroke/tap the assigned area until you finish the race.

◆ Circle Pad

Conventionally, the Circle Pad is used to move the position of the athlete in a racing event like BMX and Sprint (Track Cycling). For events played only with the Circle Pad, you can expect to use it in various ways such as moving the Circle Pad in circles to paddle in 1000m Kayak, or slide the pad in one direction and then release it to kick the ball in Football.

◆ Motion Controls

For events with motion-based controls, hold the Nintendo 3DS system and move it freely in any direction (left/right/up/down) and/or use a quick push/pull motion. Please hold the Nintendo 3DS system firmly when you are playing an event which requires successive/continuous motions such as Synchronised Swimming (Team) and Rowing - Quadruple Sculls.

◆ Gyro Controls

For events with tilting controls, hold the Nintendo 3DS system and tilt it in/away/left/right at the desired angles to perform each action. Note the some events such as Double Trap and Archery (Team) will require precise tilting controls to achieve excellence.

◆ Microphone

For events which require an input to the microphone, either blow air (Breaststroke) or shout (Weightlifting), aiming at the pinhole located under the Touch Screen. Timing is a key factor for these events so be ready to project the sound directly into the microphone.

PRESS START TO PAUSE GAME

Pressing START during a single player event will allow you to pause the game and check the controls of the event. While the game is paused, a menu is also displayed on the Touch Screen where you can resume, retry and quit the paused event.

Multiplayer Party Mix cannot be started if there are players in your group with Parental Controls enabled.

Limited Warranty:

SEGA of America, Inc. warrants to the original consumer purchaser that the game disc or cartridge shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90-days from the original date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day warranty period, the defective game disc or cartridge will be replaced free of charge. This limited warranty does not apply if the defects have been caused by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering, or any other causes not related to defective materials or manufacturing workmanship. This limited warranty does not apply to used software or to software acquired through private transactions between individuals or purchased from online auction sites. Please retain the original, or a photocopy, of your dated sales receipt to establish the date of purchase for in-warranty replacement. For replacement, return the product, with its original packaging and receipt, to the retailer from which the software was originally purchased. In the event that you cannot obtain a replacement from the retailer, please contact SEGA to obtain support.

Limitations On Warranty

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED TO 90 DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE AND ARE SUBJECT TO THE CONDITIONS SET FORTH HEREIN. IN NO EVENT SHALL SEGA OF AMERICA, INC. BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES. THE PROVISIONS OF THIS LIMITED WARRANTY ARE VALID IN THE UNITED STATES AND CANADA ONLY. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS, OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY PROVIDES YOU WITH SPECIFIC LEGAL RIGHTS. YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM STATE TO STATE.

Obtaining Technical Support/Service

To receive additional support, including troubleshooting assistance, please contact SEGA at:

- Website: www.sega.com/support
- Telephone: 1-800-USA-SEGA

To register this product, please go to www.sega.com

www.olympicvideogames.com

SEGA of America, Inc. 350 Rhode Island Street, Suite 400, San Francisco, CA 94103

TM IOC/USOC 36USC220506. Copyright © 2012 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. This video game is the property of The IOC and may not be copied, republished, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever without the prior written consent of the IOC. SUPER MARIO characters © NINTENDO. Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. SONIC THE HEDGEHOG characters © SEGA. SEGA, the SEGA logo and Sonic The Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation.

Parliamentary material is reproduced with the permission of the Controller of HMSO on behalf of Parliament.

The Orbit created by Anish Kapoor and Cecil Balmond

This software uses fonts produced by FONTWORKS Inc. FONTWORKS, and font names are trademarks or registered trademarks of FONTWORKS Inc.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL D'INSTRUCTIONS DE VOTRE NINTENDO 3DS^{MC} AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE, UNE CARTOUCHE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ : VEUILLEZ LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ AVEC DES JEUX VIDÉO.

 AVERTISSEMENT - SEULS LES ENFANTS ÂGÉS DE 7 ANS ET PLUS PEUVENT VISIONNER LES IMAGES EN 3D

Le visionnement d'images en 3D peut endommager la vue des enfants âgés de 6 ans ou moins.

Utilisez la fonction de contrôle parental pour interdire le visionnement d'images en 3D aux enfants âgés de 6 ans ou moins.

Pour en savoir plus, reportez-vous à la section sur le contrôle parental du manuel d'instructions de votre Nintendo 3DS.

 AVERTISSEMENT – ÉPILEPSIE PHOTOSENSIBLE

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou qu'elles jouent à des jeux vidéo, être victimes d'une crise d'épilepsie photosensible ou d'une perte de conscience déclenchée par des lumières ou des motifs clignotants.
- Si vous avez déjà eu une crise d'épilepsie, une perte de conscience ou d'autres symptômes liés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer à un jeu vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants lorsque ces derniers jouent à des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

**Convulsions
Troubles de la vision**

**Contractions au niveau des yeux ou du visage
Mouvements involontaires**

**Perte de conscience
Trouble de l'orientation**

Pour diminuer les risques de crises s'apparentant à l'épilepsie lorsque vous jouez à des jeux vidéo :

1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou si vous avez besoin de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.

 AVERTISSEMENT - FATIGUE OCULAIRE ET MAL DES TRANSPORTS

Les jeux vidéo peuvent causer une fatigue oculaire après une période prolongée de jeu, et encore plus rapidement si vous utilisez la fonction 3D. Jouer à des jeux vidéo peut également causer le mal des transports chez certaines personnes. Veuillez suivre les instructions suivantes pour éviter de souffrir de fatigue oculaire, de vertiges ou de nausée :

- Évitez toute utilisation prolongée des jeux vidéo. Nous recommandons aux parents de surveiller leurs enfants afin qu'ils jouent correctement.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu, ou à chaque demi-heure si vous utilisez la fonction 3D. Chaque personne est différente, alors faites des pauses plus fréquentes et plus longues si vous ressentez un inconfort.
- Si vous ressentez de la fatigue ou de la douleur au niveau des yeux, ou si vous souffrez de vertiges ou de nausée, arrêtez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de recommencer à jouer.
- Si l'un des symptômes décrits ci-haut persiste, arrêtez de jouer et consultez un médecin.

AVERTISSEMENT – BLESSURES DUES AUX MOUVEMENTS RÉPÉTITIFS

Jouer à des jeux vidéo peut causer des douleurs aux muscles, aux articulations et à la peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien ou une irritation cutanée :

- Évitez toute utilisation prolongée des jeux vidéo. Les parents doivent surveiller le temps de jeu de leurs enfants.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu.
- Lorsque vous utilisez le stylet, il n'est pas nécessaire de le tenir fermement ou d'appuyer fermement avec celui-ci sur l'écran. Cela pourrait entraîner de la fatigue ou de l'inconfort.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, ou si vous ressentez des picotements, de l'engourdissement, de l'irritation ou de la rigidité, arrêtez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de jouer à nouveau.
- Si l'un des symptômes décrits ci-haut ou tout autre inconfort persiste durant ou après le jeu, arrêtez de jouer et consultez votre médecin.

AVERTISSEMENT – ÉCOULEMENT DE L'ACIDE DES PILES

La console Nintendo 3DS contient un bloc-piles au lithium-ion rechargeable. La fuite des produits contenus dans le bloc-piles ou les produits de combustion de ces ingrédients peuvent causer des blessures et endommager votre Nintendo 3DS. En cas de fuite, évitez le contact avec la peau. Le cas échéant, lavez immédiatement et abondamment avec de l'eau et du savon. Si le liquide qui s'écoule d'un bloc-piles entre en contact avec vos yeux, rincez immédiatement et abondamment avec de l'eau et consultez un médecin.

Pour éviter l'écoulement de l'acide des piles :

- N'exposez pas la pile à des chocs physiques excessifs, à des vibrations ou à des liquides.
- Ne désassemblez pas la pile et ne tentez pas de la réparer ou de l'altérer.
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.
- Ne touchez pas aux pôles de la pile ou ne causez pas un court-circuit entre les pôles de la pile à l'aide d'un objet métallique.
- N'enlevez pas et n'endommagez pas l'étiquette de la pile.

AVERTISSEMENT – BROUILLAGE RADIOFRÉQUENCE

La Nintendo 3DS peut émettre des ondes radio qui peuvent affecter le fonctionnement d'appareils électroniques situés à proximité, notamment les stimulateurs cardiaques.

- N'utilisez pas votre Nintendo 3DS à moins de 23 cm (9 po) d'un stimulateur cardiaque si la fonction sans fil est activée.
- Si vous êtes porteur d'un stimulateur cardiaque ou de tout autre implant médical, n'utilisez pas la fonction sans fil de la Nintendo 3DS avant de consulter votre médecin ou le fabricant de votre appareil médical.
- Respectez et suivez toutes les règles et règlements relatifs à l'utilisation d'appareils sans fil dans des lieux comme les hôpitaux, les aéroports et à bord d'un avion. L'utilisation de l'appareil dans de tels lieux risque de brouiller ou d'entraîner un dysfonctionnement des équipements, causant des blessures à des personnes ou des dommages à des biens.



Le sceau officiel vous garantit que ce produit est autorisé ou fabriqué par Nintendo. Recherchez toujours ce sceau lors de l'achat de systèmes de jeux vidéo, d'accessoires, de jeux et de produits dérivés.

RENSEIGNEMENTS LÉGAUX IMPORTANTS

Ce jeu Nintendo n'a pas été conçu pour être utilisé avec des dispositifs non autorisés. L'utilisation de ce type de dispositifs annulera la garantie de votre produit Nintendo. Il est strictement interdit de copier tout jeu Nintendo en vertu des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies « de secours » ou « d'archivage » sont interdites et ne sont pas nécessaires à la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis. REV-E

Si, lorsque vous jouez sans fil, la communication semble être gênée par des appareils électroniques, déplacez-vous ou éteignez l'appareil qui cause le problème. Il se pourrait que vous deviez redémarrer votre console Nintendo 3DS et recommencer la partie.

- Pour pouvoir jouer à des jeux Nintendo 3DS sur Internet, vous devez d'abord configurer la connexion sans fil de votre console Nintendo 3DS. Consultez la section Paramètres Internet du mode d'emploi de votre console Nintendo 3DS.
- Pour compléter la configuration, vous devez disposer d'une connexion Internet haute vitesse sans fil. Il se peut que vous deviez utiliser un ordinateur pour accéder aux paramètres de votre connexion sans fil et les configurer.
- Le jeu par le biais d'une connexion sans fil épuise votre pile plus rapidement que dans d'autres modes de jeu. Pour éviter que les piles de la console ne se vident complètement, il est conseillé d'utiliser un adaptateur CA lors du jeu par connexion sans fil.
- Vous pouvez vous connecter à Internet via les Nintendo Zone ou certains points d'accès.

Pour protéger votre vie privée, ne donnez pas de renseignements personnels tels que votre nom, votre numéro de téléphone, votre date de naissance, votre âge, le nom de votre école, votre adresse courriel ou postale lorsque vous communiquez avec les autres joueurs.

Le contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS qui régit le jeu en ligne du Nintendo 3DS et énonce la Politique de confidentialité est disponible dans le mode d'emploi de la console Nintendo 3DS, dans les paramètres Internet de la console Nintendo 3DS et en ligne à support.nintendo.com/useragreement/nintendo3ds.

Fermez votre console Nintendo 3DS en cours de jeu pour la mettre en mode veille et économiser la pile. Ouvrez la console pour continuer à jouer.

- N'envoyez pas d'images ou de textes qui sont illégaux ou qui pourraient violer les droits d'autrui. Ne fournissez pas de données personnelles et assurez-vous d'avoir obtenu tous les droits et autorisations nécessaires des tiers
- Lorsque vous envoyez des Informations par Internet (classements) et/ou par communication à haut débit (Jeux à multi-joueurs), veuillez noter que les noms créés par les utilisateurs pour des données de Jeux et de combinaisons de joueurs, ainsi que les images photos créées dans le Mode Party Mix seront transmises à des tiers

AUTORISÉ PAR NINTENDO. Toutes les marques de commerce sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Nintendo 3DS est une marque de commerce de Nintendo.

CETTE CARTE DE JEU NE FONCTIONNE QU'AVEC LE SYSTÈME NINTENDO 3DS^{MC}.



Jeu local

Contre le mode
2 - 4 joueurs

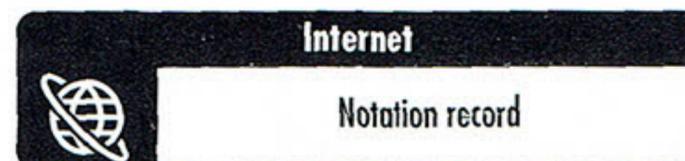
PERMET DE JOUER À DES PARTIES MULTIJOUEURS PAR LE BIAIS D'UNE CONNEXION SANS FIL RELIANT DES SYSTÈMES 3DS RENFERMANT CHACUN UNE CARTE DE JEU.



Jeu téléchargeable à une seule carte

Contre le mode
2 - 4 joueurs

PERMET DE JOUER À DES PARTIES MULTIJOUEURS SANS FIL TÉLÉCHARGÉES À PARTIR D'UNE SEULE CARTE DE JEU.



Internet

Notation record

PERMET LE JEU EN LIGNE VIA UNE CONNEXION INTERNET

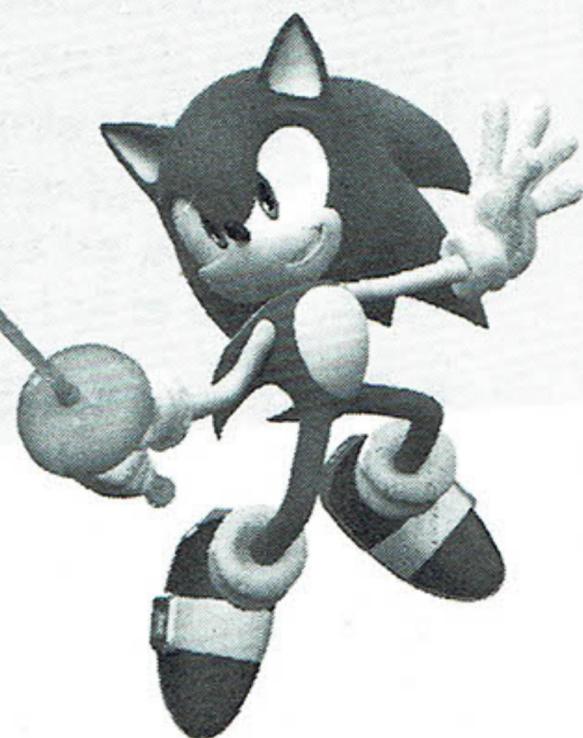


Merci d'avoir choisi *MARIO & SONIC AUX JEUX OLYMPIQUES DE LONDRES 2012^{MC}*. Veuillez noter que ce logiciel est conçu pour être utilisé avec une console Nintendo 3DS. Veuillez lire attentivement l'intégralité du mode d'emploi avant de commencer à jouer.



Table des Matières

COMMANDES DES MENUS ET DES SÉLECTIONS.....	9
COMMANDES DE JEUX	10
GARANTIE.....	11
SERVICE CONSOMMATEURS.....	11



Commandes des menus et des sélections

Croix directionnelle + / pad de commande circulaire	Sélectionner un objet du menu
Bouton A	Confirmer la sélection
Bouton B	Annuler ou retourner à l'écran précédent
Bouton HOME	Suspendre ou arrêter le jeu

Remarque: Certaines actions du menu vous obligent à appuyer sur une touche spécifique si vous n'utilisez pas le stylet.

Commandes Tactiles

La plupart des options affichées sur l'écran tactile pendant le menu/la sélection sont accessibles en touchant simplement l'endroit indiqué.

ATTENTION – UTILISATION DU STYLET

Pour éviter toute fatigue ou tout inconfort lorsque vous utilisez le stylet, ne le serrez pas trop et ne l'appuyez pas trop fortement sur l'écran. Gardez vos doigts, vos mains, vos poignets et vos bras détendus. Des traits longs, réguliers et légers sont tout aussi efficaces que des traits courts et appuyés.

Commandes des Jeux

◆ Boutons (A/B/X/Y/L/R et croix directionnelle)

Maîtriser la fonctionnalité de chaque bouton est primordial pour les épreuves qui demandent l'utilisation des boutons. Pour des épreuves telles que le 100 m haies et le 3000 m steeple, les actions sont effectuées avec l'appui d'un seul bouton. Lors d'une épreuve comme le judo, il vous faudra appuyer simultanément sur plusieurs boutons. Remarquez cependant que la croix directionnelle est également utilisée pour déplacer l'athlète dans des épreuves telles que le Taekwondo et la lutte.

◆ Ecran tactile (Stylet/Doigts)

Lors de l'utilisation de l'écran tactile, le moyen le plus naturel d'exécuter des actions est de tracer un trait rapide ou de taper l'écran à l'aide du stylet. Lors de l'épreuve de 20 km de marche rapide ou le 100m Freestyle, continuez de tracer un trait ou de taper l'écran à l'aide du stylet jusqu'à ce que vous ayez gagné la course.

◆ Pad de commande circulaire

En règle générale, le pad de commande circulaire sert à modifier la position de l'athlète dans une course telle que le BMX (Bicross) ou le Sprint (Cyclisme de piste). Dans le cas d'épreuves où le pad de commande circulaire est l'unique commande, vous avez la possibilité de l'utiliser de différentes manières; par exemple lui faire faire des cercles afin de ramer dans le 1000 m Kayak, ou le glisser dans une direction puis le relâcher pour frapper la balle au Football.

◆ Commandes de mouvement

Dans le cas d'épreuves nécessitant des commandes basées sur le mouvement, tenez la console Nintendo 3DS et déplacez la librement dans l'une ou l'autre direction (gauche/droite/ vers le haut/vers le bas) et/ou faites un mouvement rapide de va-et-vient. Assurez-vous de tenir la console de Nintendo 3DS fermement lorsque vous jouez une épreuve qui demande des mouvements successifs et continus comme par exemple la Natation Synchronisée (Ballet) et l'Aviron – Quatre de couple.

◆ Commandes de Gyroscope

Dans certaines épreuves, vous êtes invité à tenir la console et à l'incliner soit vers vous, soit loin de vous, à gauche, à droite, aux angles désirés pour accomplir l'action. Remarquez que certaines épreuves telles que le Double Trap ou le Tir à l'Arc (en équipe) exigent un haut niveau de précision dans l'inclinaison de la console pour atteindre la perfection.

◆ Microphone

Pour les épreuves qui exigent l'utilisation du micro, vous devez soit souffler (La Brasse) soit crier (Haltérophilie) tout en visant le petit orifice situé sous l'écran tactile. Soyez prêt à projeter le son directement dans le microphone, puisque le Timing est un aspect essentiel dans ces épreuves.

APPUYER SUR START POUR SUSPENDRE LE COURS DU JEU

Si vous désirez suspendre le cours du jeu lors d'une épreuve individuelle afin de vérifier les fonctionnalités de commande de l'épreuve, appuyez sur le bouton START. Un menu apparaît alors sur l'écran tactile, où vous pourrez reprendre, recommencer ou arrêter l'épreuve interrompue.

Le Mode Party Mix à multi-joueurs ne peut être démarré si le groupe inclut des joueurs qui ont un contrôle parental activé

Garantie Limitée

SEGA of America, Inc. offre à l'acheteur initial de ce disque une garantie de 90 jours contre les vices de matériau et de fabrication applicable à partir de la date d'achat. Si un défaut couvert par la garantie limitée est constaté pendant la période de 90 jours, la cartouche ou le disque défectueux sera remplacé sans frais. Cette garantie limitée ne s'applique pas si les défauts sont causés par une négligence, un accident, une utilisation abusive, une modification, une altération ou par toutes autres causes non liées à des vices de matériau ou de fabrication. Cette garantie limitée ne s'applique pas aux logiciels usagés, acquis par le biais de transaction personnelle entre deux individus ou achetés sur un site d'enchères en ligne. Veuillez conserver l'original ou une photocopie de votre reçu portant la date d'achat. Ce reçu ou une photocopie sera requis dans le cas où le remplacement du produit durant la période de garantie serait nécessaire. Pour obtenir un remplacement, retournez le produit chez le détaillant où le logiciel a été acheté. Le produit doit être retourné dans son emballage d'origine et être accompagné du reçu d'achat. Si le détaillant ne peut pas vous offrir de remplacement, veuillez communiquer avec SEGA pour obtenir de l'aide.

Restrictions sur la garantie

TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES, INCLUANT LES GARANTIES SUR LA QUALITÉ MARCHANDE ET D'APTITUDE À UN USAGE PARTICULIER, SONT PAR LA PRÉSENTE RESTREINTES À UNE PÉRIODE DE 90 JOURS À PARTIR DE LA DATE D'ACHAT ET SONT SUJETTES AUX CONDITIONS ÉNONCÉES CI-DESSUS. SEGA OF AMERICA, INC. NE POURRA EN AUCUN CAS ÊTRE TENUE RESPONSABLE DES DOMMAGES DIRECTS OU INDIRECTS CONSÉCUTIFS À LA VIOLATION DE TOUTES GARANTIES EXPRESSES OU IMPLICITES. LES DISPOSITIONS DE CETTE GARANTIE LIMITÉE SONT VALABLES AUX ÉTATS-UNIS ET AU CANADA SEULEMENT. CERTAINES PROVINCES OU CERTAINS ÉTATS NE PERMETTENT PAS DE RESTRICTIONS SUR LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE OU L'EXEMPTION AUX DOMMAGES DIRECTS OU INDIRECTS. DANS CE CAS, LES RESTRICTIONS OU EXEMPTIONS MENTIONNÉES CI-DESSUS POURRAIENT NE PAS ÊTRE APPLICABLES. CETTE GARANTIE VOUS PROCURE DES DROITS LÉGAUX SPÉCIFIQUES.

IL SE PEUT QUE VOUS AYEZ D'AUTRES DROITS QUI VARIENT SELON LA PROVINCE OU L'ÉTAT.

Pour Obtenir De L'assistance Technique Ou Communiquer Avec Le Service À La Clientèle

Pour obtenir de l'assistance supplémentaire, incluant de l'aide au dépannage, veuillez communiquer avec Sega :

• Site Web : www.sega.com/support • Téléphone : 1 800 USA-SEGA

Pour enregistrer ce produit, veuillez vous rendre sur le site au www.sega.com.

NOTES

NOTES

www.olympicvideogames.com

SEGA of America, Inc. 350 Rhode Island Street, Suite 400, San Francisco, CA 94103

TM IOC/USOC 36USC220506. Copyright © 2012 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. This video game is the property of The IOC and may not be copied, republished, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever without the prior written consent of the IOC. SUPER MARIO characters © NINTENDO. Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. SONIC THE HEDGEHOG characters © SEGA. SEGA, the SEGA logo and Sonic The Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation.

Parliamentary material is reproduced with the permission of the Controller of HMSO on behalf of Parliament.

The Orbit created by Anish Kapoor and Cecil Balmond

This software uses fonts produced by FONTWORKS Inc. FONTWORKS, and font names are trademarks or registered trademarks of FONTWORKS Inc.



OFFICIAL VIDEO GAME



**IN STORES NOW!
EN VENTE MAINTENANT!**



MARIO & SONIC AT THE LONDON 2012 OLYMPIC GAMES™

PUBLISHED BY
PUBLIÉ PAR
SEGA®

Available on Wii
Disponible sur Wii

Wii™



www.olympicvideogames.com

SEGA of America, Inc. 350 Rhode Island Street, Suite 400, San Francisco, CA 94103

TM IOC/USOC 36USC220506. Copyright © 2012 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever without the prior written consent of the IOC. SUPER MARIO characters © NINTENDO. Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. SONIC THE HEDGEHOG characters © SEGA. SEGA, the SEGA logo and Sonic The Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Wii is a trademark of Nintendo. © 2006 Nintendo. MNL 101-61106BL

TM IOC/USOC 36USC220506. Copyright © 2012 Le Comité Olympique International (le CIO). Tous droits réservés. Ce jeu vidéo est la propriété du CIO et ne peut être copié, republié, stocké dans un système de récupération ou autrement reproduit ou transmis, entièrement ou partiellement, sous n'importe quelle forme ou par n'importe quel moyen sans consentement écrit préalable du CIO. Personnages SUPER MARIO © NINTENDO. Nintendo 3DS et Wii sont des marques de commerce de Nintendo. Personnages SONIC THE HEDGEHOG © SEGA. SEGA, le logo SEGA et Sonic The Hedgehog sont des marques déposées ou des marques de SEGA Corporation. Wii est une marque déposée de Nintendo. © Nintendo 2006. MNL 101-61106BL

EVERYONE ENFANTS et ADULTES™
E Mild Cartoon Violence
Légère Violence Animée

ESRB CONTENT RATING
CONTENU ÉVALUÉ PAR ESRB www.esrb.org

PRINTED IN USA/IMPRIMÉ AUX ÉTATS-UNIS