

**PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC 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 – 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      Eye or muscle twitching      Altered vision  
Loss of awareness      Involuntary movements      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 – Repetitive Motion Injuries and Eyestrain**

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

- 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.
- If your hands, wrists, arms or eyes 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.

### **⚠ CAUTION – Motion Sickness**

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feels dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

### **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

	<i>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.</i>
	Manufactured under license from Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.
	This game is presented in Dolby Pro Logic II. To play games that carry the Dolby Pro Logic II logo in surround sound, you will need a Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic or Dolby Pro Logic Ix receiver. These receivers are sold separately.
	Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. © 2006 Nintendo.
	Licensed by Nintendo 

### **⚠ CAUTION: WRIST STRAP USE**

*Please use the wrist strap to help prevent injury to other people or damage to surrounding objects or the Wii Remote in case you accidentally let go of the Wii Remote during game play.*

*Also remember the following:*

- *Make sure all players put on the wrist strap properly when it is their turn.*
- *Do not let go of the Wii Remote during game play.*
- *Dry your hands if they become moist.*
- *Allow adequate room around you during game play and make sure that all areas you might move into are clear of other people and objects.*
- *Stay at least three feet from the television.*
- *Use the Wii Remote Jacket.*

### **SYSTEM MENU UPDATE**

***Please note that when first loading the Game Disc into the Wii console, the Wii will check if you have the latest system menu, and if necessary a Wii system update screen will appear. Press OK to proceed.***



***When the system menu is updated, unauthorized hardware and/or software modifications may be detected and unauthorized content may be removed causing the immediate or delayed inoperability of your console. Failure to accept the update may render this game, and future games, unplayable. Please note that Nintendo cannot guarantee that unauthorized software or accessories will continue to function with the Wii console after this or future updates of the Wii system menu.***

## CONTENTS

- 3 INTRODUCTION
- 3 THE CONTROLS
- 7 LEARNING TO ROCK
- 12 QUICKPLAY
- 13 CAREER
- 13 EASY AND NO-FAIL MODE
- 14 ONLINE PLAY
- 15 21<sup>ST</sup> CENTURY BREAKDOWN AOC
- 15 GREEN DAY: ROCK BAND® CREDITS
- 21 LIMITED 90-DAY WARRANTY

## INTRODUCTION

Experience the rise of Green Day from hometown punk heroes to worldwide musical vanguards. All your favorite tracks are here, including songs from *Dookie* all the way up to *21<sup>st</sup> Century Breakdown*. Relive the famed punk scene of the early '90s and carry the banner of rock music into the 21st century.

- ☛ Perform in venues tied to three of the band's biggest albums: *Dookie*, *American Idiot*, and *21<sup>st</sup> Century Breakdown*.
- ☛ Collect rare photos and video footage of Green Day as you master the game.
- ☛ Incorporate tracks from *21<sup>st</sup> Century Breakdown* that you've downloaded for *Rock Band® 2*—then earn unique collectibles and perform the entire album as the band in *Green Day: Rock Band®!*

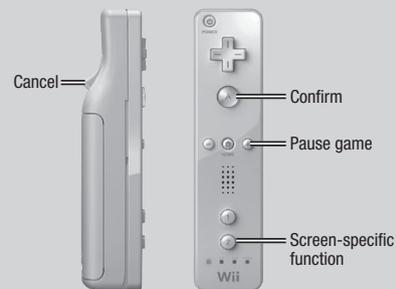
## THE CONTROLS

*Green Day: Rock Band®* requires Wii instrument peripherals to play. All Wii instruments from *Rock Band®*, *Rock Band® 2*, and *The Beatles™: Rock Band®* are compatible with *Green Day: Rock Band®*.

## MENU NAVIGATION

**NOTE:** If you have no instrument connected, you must have a Wii Remote connected in order to navigate the menus and set up the game.

To navigate menus, press the +Control Pad up/down to highlight an option, press the A Button to open its submenu (if applicable), press the +Control Pad up/down again to highlight a selection, and press the A Button to confirm.



[www.GreenDayRockBand.com](http://www.GreenDayRockBand.com)  
[www.rockband.com](http://www.rockband.com)  
[www.mtv.com](http://www.mtv.com)  
[www.greenday.com](http://www.greenday.com)

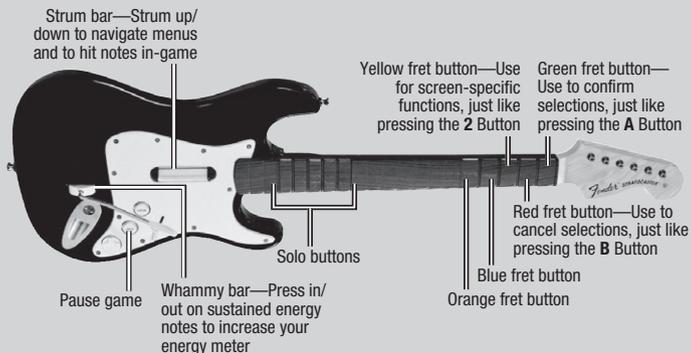
## VOCALS

Volume and microphone sensitivity controls are available when the game is paused. Press the + Button to pause the game.

## GUITAR CONTROLLER

To play guitar or bass, press and hold the fret buttons matching the notes you see coming down the track. When those notes cross the target at the bottom of the screen, hit the strum bar to play the note.

☛ Don't forget, you can hold those fret buttons down in advance. Just like with a real guitar, it only makes noise if you strum.



**NOTE:** Tilt the controller neck upwards or press the - Button to go into Overdrive.

☛ For information on how to play the guitar in-game, see p. 8.

## DRUM CONTROLLER

To play the drums, use your drumsticks to hit the pads that match the rhythm notes as they cross the target at the bottom of the track. Press your foot down on the kick pedal when you see wide, orange notes cross the target at the bottom of the track.



**NOTE:** Please see the instructions included with the controllers for more information about setting up the mic, guitar, or drums.

**NOTE:** If you have multiple peripherals but only two USB ports, you may be able to expand your capabilities with a powered USB hub (not included). If your *Rock Band*® peripheral has a dongle that allows a USB passthrough, you may be able to attach multiple peripherals using only two USB connectors. Most, but not all, powered USB hubs may allow you to expand your capabilities, but you may need to consult the manufacturer if problems persist. Please remember to never “daisy chain” a *Rock Band*® dongle that has a USB passthrough into another *Rock Band*® hub with a USB passthrough. For examples of popular setups, please visit <http://www.rockband.com/support>.

## CONNECTING YOUR WIRELESS CONTROLLERS

If you have a wireless guitar controller or wireless drum controller, follow these instructions to connect to your Wii console.

1. Make sure your wireless controller has working batteries.
2. Plug the wireless USB dongle directly into your Wii console.
3. Press and hold HOME to turn on the wireless controller.
4. If it's not already on, press the Power Button on your Wii console.
5. Press the SYNC button on the wireless USB dongle.
6. Press the SYNC button on your wireless controller.

If you're still having trouble, please visit [www.RockBand.com/support](http://www.RockBand.com/support) for further assistance.

## OPTIONS

To adjust options, select OPTIONS from the main menu.

1. Select PLAYER SETTINGS to enable/disable online play.
2. Select GAME SETTINGS to turn on Super Speed or Performance Mode. Change Default Leaderboard to include only friends or all players.
3. Select AUDIO/VIDEO SETTINGS to toggle Video Overscan if you feel like *Green Day: Rock Band*® isn't taking up as much screen space as it should. Toggle Subtitles to affect how movies are displayed. You can also choose ADJUST MICROPHONE SENSITIVITY if you feel like you're not being heard or if your sound is distorted, and choose ADJUST AUDIO to change your in-game sound settings.
4. Select MANAGE DATA to save and load games, and toggle Autosave functionality.
5. To make sure that your system's timing is perfect, calibrate your system by selecting CALIBRATE SYSTEM. For more information, see below.

## AUDIO/VIDEO CALIBRATION

In some cases, particularly with HDTV systems, the audio and video in *Green Day: Rock Band*® may play at different times, making it difficult to play the right note at the right time. If this is happening, try calibrating your system.

Select CALIBRATE SYSTEM from the Options menu. If you have a wireless guitar controller with an automatic calibration device, select CALIBRATE AUTOMATICALLY. You can also calibrate manually by selecting CALIBRATE MANUALLY or ENTER CALIBRATION NUMBERS.

## CALIBRATE AUTOMATICALLY

1. To calibrate your system's audio timing, when you are prompted, hold your wireless guitar controller up to your sound system speaker or your TV's speaker (wherever the sound is coming from) as close as possible without touching. The volume should be set to a comfortable listening volume. If you have trouble in a room with a surround system, turning the volume down sometimes helps. Hold your guitar controller there until prompted.
2. To calibrate your system's video timing, when you are prompted, hold your wireless guitar controller up to the center of your TV screen. You may need to try holding the guitar at different distances to the screen, from a few inches away, to up to 4-5 feet for really large LCDs. This tends to work best in darker rooms, so either turn the lights down or angle the guitar slightly downwards away from the light. Hold your guitar controller there until prompted.
3. You should now be ideally calibrated! Test out a song in Quickplay to make sure it feels right. If not, try auto-calibrating again, or try calibrating manually.

## CALIBRATE MANUALLY

1. From the CALIBRATE SYSTEM menu, select CALIBRATE MANUALLY to proceed to Step 1: MANUALLY CALIBRATE AUDIO.
2. Each time you hear a drum beat, press the A Button/strum/hit the green pad in time with the beat.
3. Proceed to Step 2: MANUALLY CALIBRATE VIDEO. When you see the needle hit either side of the meter, press the A Button/strum/hit the green pad in time with the needle.
4. Press the A Button. Your system is now calibrated. Test it out!

## ENTER CALIBRATION NUMBERS

If you can't get an ideal calibration using either Automatic or Manual Calibration, try setting your calibration numbers by hand. Select ENTER CALIBRATION NUMBERS from the CALIBRATE SYSTEM screen, and change your audio and video delay on the screens that follow. The chart below can be a useful starting point to help you find the best settings for your television type. Try starting with these numbers and adjust gradually as needed until the settings feel just right.

LCD 1	Audio 80, Video 50
LCD 2	Audio 15, Video 30
CRT	Audio 0, Video 0
DLP	Audio 15, Video 60
Rear-Projection	Audio 5, Video 50
Plasma	Audio 50, Video 50

Once you've gone through all the steps, try testing your work in Quickplay or Practice Mode. If it's still not perfect, try calibrating again.

If after all that you're still having trouble—or if you just want more information about calibration—please visit [www.RockBand.com/support](http://www.RockBand.com/support) and check out our page on calibration.

## LEARNING TO ROCK

Following Green Day's rise to stardom isn't easy, so choose an instrument and learn how to use it!

## TRAINING

Learn the basics or brush up on your skills.

## TUTORIALS

Select TRAINING from the main menu, then TUTORIALS to learn how to sing or play your instrument of choice. These tutorials are perfect for beginners or for those looking to learn a few advanced techniques.

## PRACTICE MODE

In Practice Mode, you aren't being scored, so it's a great way to try out advanced techniques or master a song. Select a song, then a difficulty level. Next, select the start and end sections of the song you want to play.

## ENHANCED VOCAL PRACTICE

When practicing Vocal Harmonies (see p. 10), you can choose a specific vocal part to practice, and toggle an audible guide pitch to find your part in the mix. Press the A Button to isolate a specific part, and press the B Button to toggle the guide pitch. Even better, you can practice vocal harmonies with up to three singers!

## DRUM TRAINER

Improve your playing in the Drum Trainer—it can even help you improve your drumming on a real kit. To begin, select TRAINING from the main menu, then DRUM TRAINER.

- Drum Lessons** Learn the fundamentals!
- Tré's Greatest Hits** Master Tré's drum beats!
- Freestyle Mode** Bang away to your own beat!

☛ Don't worry—you can't fail out in the Drum Trainer. Change the beat/fill by pressing the +Control Pad left/right. Change speed by pressing the +Control Pad up/down. Press the + Button, and then select QUIT to save your progress and exit.

## PLAYING GUITAR/BASS

Plug in your wireless controller (or any other compatible guitar peripheral) and prepare to hit the stage! Works with Wii™ Rock Band® controllers and most Wii™ Guitar Hero® and other instrument controllers and microphones.

**Points** 99,355

**Stars**—As your points increase, you earn stars—up to five total

**Notes**

**Guitar track**

**Target**

**Streak meter**—Play flawlessly to fill the meter and start a score multiplier

**Crowd meter**—See how you're going over with the audience

**Energy meter**

## BASICS

Hold down the fret button that corresponds with the next note that will pass through the target. As it passes, strum up or down on the strum bar to play the note.

- ☛ To keep things simple, if you see several notes of the same color in a row, you can keep the correct fret button depressed and strum only when the note passes the target.
- ☛ When playing chords, you'll need to play more than one note at the same time. Just press down the correct fret buttons simultaneously and strum when appropriate.

## WHAMMY

Customize your sound during long notes by reaching for the Whammy bar.

☛ To use the Whammy bar, press it in towards the guitar, then pull it back up and repeat. This bends the notes you're playing and gives your tone a unique depth. Whammying during sustained energy notes also fills your energy meter faster so you can trigger Overdrive.

## PLAYING DRUMS

Keep the music alive with an arsenal of beats and fills.

**Points** 30,676

**Stars**—As your points increase, you may earn up to five stars

**Notes**

**Drum track**

**Kick drum note**

**Target**

**Crowd meter**—See how you're going over with the audience

**Energy meter**

**Streak meter**—Play flawlessly to fill the meter and start a score multiplier

## THE BASICS

- ☛ Hit the drum pad that matches the rhythm note you see as it crosses the target at the bottom of the screen.
- ☛ The wide orange notes are for the kick pedal—step on the kick pedal when these notes cross the target.

**TIP:** Before heading onstage you might want to master the drums in the Tutorials. Select TRAINING from the main menu.

## SINGING SOLO AND HARMONIES

Connect up to three Logitech® USB microphones and unleash your vocal abilities!

**NOTE:** You must also have a Wii Remote connected in order to navigate the menus and set up the game.

**Points** 74,000

**Stars**—As your points increase, you may earn up to five stars

**Part meters**—The best-rated part fills the streak meter

**Energy meter**

**Harmony lyrics**

**Freestyle section—Lead**

**Crowd meter**—See how you're going over with the audience

**Streak meter**—Sing flawlessly to fill the meter and start a score multiplier

**Pitch indicators**

**Lead lyrics**

**Freestyle section—Harmony**

**Note guides—Lead**

call up the cap tain

**NOTE:** You must have a Logitech® USB microphone to sing.

## LYRICS

Sing the words as they pass the bar on the left side of the screen. Follow along with the note guides.

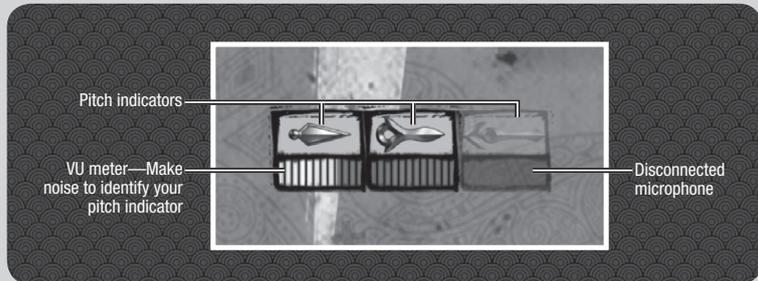


## PITCH

Each microphone has its own pitch indicator to show the pitch you're singing. If a song is out of your range you can always sing an octave higher or lower. As long as you're singing the right note, you'll do fine.

**TIP:** Watch the pitch indicator. If you don't know a song, you can try to wing it by guessing until the pitch indicator lines up with the note guide.

The Mic Check panel shows you which microphones are connected, and which pitch indicator is tied to each microphone.



## VOCAL HARMONIES

*Green Day: Rock Band*® lets up to three singers lend their distinct harmonies to a song. A song can have up to three parts to sing, and each part has its own differently colored note guides and part meter. There are also separate lyrics for lead (blue) and harmony (orange) parts.

Anyone can sing any part at any time, and only one part has to be sung well in order to fill the streak meter. If everyone sings well you can earn Awesome X 2 and Awesome X 3 phrase ratings for bonus points.

**NOTE:** Each singer must have his or her own microphone to sing a part, but all singers share a single Wii Remote.

## VOLUME CONTROL

You can control how much—or how little—you hear yourself during a song by pausing the game and selecting VOCAL OPTIONS. You can adjust the volume of all microphones and the sensitivity of each individual mic. You can also toggle Lower Original Vocals to reduce the volume of the recorded vocals.

## THE CROWD METER

Keep an eye on the crowd meter—the instrument icons on it show how much the audience is enjoying each player's performance. Play too many wrong notes and your icon slips into the red—if it drops to the bottom, your song will end early.

**NOTE:** If you play in Easy difficulty, or if you've turned on No-Fail Mode, then you can reach the bottom of the crowd meter without penalty.

## ENERGY

Build up your energy meter to at least half-full, and you can send the crowd into Overdrive. Once in Overdrive, you can feed off the crowd's energy and rack up some serious points, and even save your bandmate! (See *Saving Bandmates By Going into Overdrive*).

## GUITAR/BASS

To build up your energy, play the special glowing note phrases perfectly to fill up your energy meter. You can use your energy to trigger Overdrive by tilting your guitar neck upwards.

**TIP:** If you see a special long glowing note, press the Whammy bar in and out to fill up your energy meter at an even faster rate.

## DRUMS

If you see four solid color bars appear on the screen, that's your cue to play a drum fill. Play anything you want, then hit the glowing crash note that appears, in order to trigger Overdrive.

☛ If you choose, you can also wait to build your energy further before using it. To wait, simply avoid the glowing crash note. No matter what you do, you won't break your streak.

**NOTE:** The glowing crash note is green for right-handed players, and red for lefties.

## VOCALS

When you see a special glowing phrase, sing those sections as accurately as you can and you'll gain energy and fill your energy meter.

To use your energy, look for special lit-up yellow sections between your lyrics—called freestyle sections—and shout or sing loudly (something other than what you're supposed to sing) to go into Overdrive.

## SAVING BANDMATES BY GOING INTO OVERDRIVE

Has a bandmate fallen by the wayside? Trigger Overdrive to have the crowd revive your fallen band member and save your performance.

☛ If a bandmate fails during a performance, the crowd meter will drop, which can lead to your band having to stop the show early—but you can get them back by using your energy!

☛ After you bring a bandmate back, remember: they can only fail three times before they're out for good—and then it's only a matter of time before they take the rest of the band down with them.

## OTHER BENEFITS OF OVERDRIVE

Overdrive isn't just for bailing out a faltering bandmate; you and your bandmates can activate Overdrive all at the same time to earn a multiplier of up to 8x! The multiplier affects everyone (not just those of you in Overdrive), which really increases your score.

**TIP:** Going into Overdrive at the same time as your bandmates can be tricky. Keep an eye out for bandmates in Overdrive and then release your energy!

## SOLOS

Use your guitar or drums to perform Green Day's awesome solos.

When you start your solo, the solo indicator appears. The solo indicator keeps track of how many notes you've landed.

If you have a wireless guitar controller, you can use the five special fret buttons—high up on the neck near the body for soloing. When pressing these buttons, you don't need to strum—just finger-tap the solos!

## QUICKPLAY

Looking to jump straight to your favorite Green Day songs? Quickplay is the fastest way to navigate through Green Day's library and pick the perfect song.

For song selection in Solo/Band Quickplay, you can either select one song to play, build a setlist, or have the game select a random song for you.

## SOLO/BAND QUICKPLAY

From the Quickplay menu, select SOLO/BAND QUICKPLAY to experience Green Day on your own, or to come together as a group!

Choose LOCAL QUICKPLAY (all band members are present) or ONLINE QUICKPLAY (band members are connected via Nintendo Wi-Fi Connection). All band members must press the green fret/A Button/green pad to join.

When in an online multiplayer session, press the yellow fret/2 Button/yellow pad to find more players to fill your band slots. Press the blue fret/1 Button/blue pad to invite friends, check invites, kick players out of a session, and manage friends.

Once you're ready to go, press the + Button to get to the music. Select a song or setlist, then each player selects a difficulty level to begin.

## SCORE DUEL

In a Score Duel, you're competing against an opponent who is playing the same instrument as you at the same difficulty level. You and your opponent compete to see who has the most skills.

To play, select SCORE DUEL from the Quickplay menu. Select either LOCAL MULTIPLAYER or play online in ONLINE MATCH.

## CAREER

In Career Mode, you can experience three eras from Green Day's epic rise from local noisemakers to a worldwide phenomenon. Choose LOCAL CAREER (all band members are present) or ONLINE CAREER (band members are connected via Nintendo Wi-Fi Connection).

Use the Select A Career screen to create, select, or delete a save file. During an online career, you can select JOIN AN ONLINE CAREER to help someone else complete their story.

When in an online multiplayer session, press the yellow fret/2 Button/yellow pad to find more players to fill your band slots. Press the blue fret/1 Button/blue pad to kick, invite, and view people.

## SHOWS

Select SHOWS from the Career menu to start a concert. Each show is broken into sets; completing all the songs in a set unlocks the next set in that show. *21<sup>st</sup> Century Breakdown* AOC purchased in the *Rock Band<sup>®</sup> 2* Music Store will appear in its own set.

## CRED AND CHALLENGES

You earn CRED the first time you earn three or five stars for each song in career Mode. You can use CRED to unlock challenges that feature songs from sets you've already completed. Complete challenges to earn awards, and earn top scores on challenges to compete on the leaderboards.

## COLLECTIBLES AND AWARDS

As you progress through shows and challenges, rare photos and movies are unlocked to mark milestones in Green Day's career. Go to the Collectibles and Awards screens to view what you've won.

## ACCOMPLISHMENTS

Select ACCOMPLISHMENTS to view the Accomplishments you've earned so far, and which songs you need to play to earn them all!

## EASY AND NO-FAIL MODE

*Green Day: Rock Band<sup>®</sup>* makes it easy for everyone to get the hang of the game. If you play in Easy difficulty, it's impossible for you to fail, but you can still progress in all modes of the game. And in Quickplay, you can turn on No-Fail Mode for all players, regardless of difficulty level.

## ONLINE PLAY

ONLINE, NETWORK, CONNECTED AND/OR INTERNET PLAY, FUNCTIONALITY, FEATURES AND SUPPORT FOR *GREEN DAY: ROCK BAND*® AND ANY AND ALL OTHER PRODUCTS OR SERVICES OF HARMONIX MUSIC SYSTEMS, MTV NETWORKS, ELECTRONIC ARTS AND ANY THIRD PARTIES (COLLECTIVELY, "ONLINE SERVICES") ARE PROVIDED SOLELY ON AN "AS IS" AND "AS AVAILABLE" BASIS AND MAY BE MODIFIED OR DISCONTINUED WITHOUT NOTICE AT ANY TIME AND AT THE SOLE DISCRETION OF EACH OF THE PARTIES, WITHOUT ANY LEGAL, FINANCIAL OR OTHER LIABILITY WHATSOEVER. NO WARRANTY, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, IS MADE REGARDING THE ONLINE SERVICES AND UNDER NO CIRCUMSTANCES SHALL ANY AVAILABILITY, REFUNDS, REBATES OR OTHER SUMS BE OWED AND/OR RETURNED IN CONNECTION WITH THE MODIFICATION OR DISCONTINUATION OF THE ONLINE SERVICES.

- To play Wii™ games over the Internet, you must first set up the Nintendo Wi-Fi Connection on your Wii. Please see the separate instruction booklet included with your Wii for directions on setting up your Wii.
- To complete the Nintendo Wi-Fi Connection setup you will also need access to a wireless network device (such as a wireless router) and an active broadband or DSL account.
- The Terms of Use Agreement which governs Nintendo Wi-Fi Connection game play is available online at [www.nintendowifi.com/terms](http://www.nintendowifi.com/terms).
- For additional information on the Nintendo Wi-Fi Connection or setting up your Wii visit [www.nintendo.com](http://www.nintendo.com) (USA, Canada and Latin America) or call 1-800-895-1672 (USA/Canada only).
- 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 End User License Agreement which governs Wii online game play and sets forth the Wii Privacy Policy is available in the Wii console's Systems Settings and online at [www.nintendo.com/games/wifi/wii](http://www.nintendo.com/games/wifi/wii).

## PLAYING BEHIND A FIREWALL OR ROUTER

This game uses the following network ports for playing online. If you are running a firewall, ensure it is set to allow the game to communicate on these ports both inbound and outbound:

**TCP PORTS:** 80, 443, 13505

**UDP PORTS:** 3658, 18005, 18006

If you are having difficulty connecting to other players online and your Internet connection is behind a router using NAT (Network Address Translation), you may need to enable port forwarding on your router by forwarding all data on port UDP 3658 to the IP address of your Wii console. Alternatively, you can put your router into a DMZ—please consult your router help files for details on how to do this.

For more information on firewalls, port forwarding, and DMZs, please visit EA Technical Support at: <http://support.ea.com>.

## EXTRAS

To access additional *Green Day: Rock Band*® features, select EXTRAS from the main menu.

### Leaderboards

See how you stack up against other players from all over the world!

### Accomplishments

View the accomplishments that you have earned as well as those you still have yet to earn.

### Credits

View the development team behind *Green Day: Rock Band*®.

**NOTE:** When leaderboards are accessed, the scores are uploaded to [www.GreenDayRockBand.com](http://www.GreenDayRockBand.com).

## 21<sup>ST</sup> CENTURY BREAKDOWN AOC

If you have previously purchased *21<sup>st</sup> Century Breakdown* AOC tracks for *Rock Band*® 2, then those songs will automatically be loaded and appear within *Green Day: Rock Band*®'s setlist. It will also appear within the Career, unlocking its own Award and Collectibles.

## ADD-ON CONTENT MANAGEMENT

*Green Day* songs purchased and stored on an SD card with *Rock Band*® 2 can be accessed by *Green Day: Rock Band*®. Do not use the Wii menu to manage the content.

## GREEN DAY: ROCK BAND® CREDITS

Developed by Harmonix Music Systems, Inc.

Please visit [www.GreenDayRockBand.com](http://www.GreenDayRockBand.com) for the complete credits, tutorials, bonus clips, information about game features and downloadable content, and more.

With Demiurge Studios, Inc.



**"Extraordinary Girl"** as performed by Green Day courtesy of Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool and Mike Dirnt  
© 2004 WB Music Corp. (ASCAP) and Green Daze Music (ASCAP)

All Rights Administered by WB Music Corp. All rights reserved. Used by permission.

**"Letterbomb"** as performed by Green Day courtesy of Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool and Mike Dirnt  
© 2004 WB Music Corp. (ASCAP) and Green Daze Music (ASCAP)

All Rights Administered by WB Music Corp. All rights reserved. Used by permission.

**"Wake Me Up When September Ends"** as performed by Green Day courtesy of Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool and Mike Dirnt  
© 2004 WB Music Corp. (ASCAP) and Green Daze Music (ASCAP)

All Rights Administered by WB Music Corp. All rights reserved. Used by permission.

**"Homecoming"** as performed by Green Day courtesy of Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool and Mike Dirnt  
© 2004 WB Music Corp. (ASCAP) and Green Daze Music (ASCAP)

All Rights Administered by WB Music Corp. All rights reserved. Used by permission.

**"Whatsername"** as performed by Green Day courtesy of Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool and Mike Dirnt  
© 2004 WB Music Corp. (ASCAP) and Green Daze Music (ASCAP)

All Rights Administered by WB Music Corp. All rights reserved. Used by permission.

**"Minority"** as performed by Green Day courtesy of Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool and Mike Dirnt  
© 2000 WB Music Corp. (ASCAP) and Green Daze Music (ASCAP)

All Rights Administered by WB Music Corp. All rights reserved. Used by permission.

**"Warning"** as performed by Green Day courtesy of Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool and Mike Dirnt  
© 2000 WB Music Corp. (ASCAP) and Green Daze Music (ASCAP)

All Rights Administered by WB Music Corp. All rights reserved. Used by permission.

**"Hitchin' A Ride"** as performed by Green Day courtesy of Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool and Mike Dirnt  
© 1997 WB Music Corp. (ASCAP) and Green Daze Music (ASCAP)

All Rights Administered by WB Music Corp. All rights reserved. Used by permission.

**"Good Riddance (Time Of Your Life)"** as performed by Green Day courtesy of Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool and Mike Dirnt  
© 1995 WB Music Corp. (ASCAP) and Green Daze Music (ASCAP)

All Rights Administered by WB Music Corp. All rights reserved. Used by permission.

**"Nice Guys Finish Last"** as performed by Green Day courtesy of Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool and Mike Dirnt  
© 1997 WB Music Corp. (ASCAP) and Green Daze Music (ASCAP)

All Rights Administered by WB Music Corp. All rights reserved. Used by permission.

**"Brain Stew"** as performed by Green Day courtesy of Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool and Mike Dirnt  
© 1996 WB Music Corp. (ASCAP) and Green Daze Music (ASCAP)

All Rights Administered by WB Music Corp. All rights reserved. Used by permission.

**"Jaded"** as performed by Green Day courtesy of Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool and Mike Dirnt  
© 1996 WB Music Corp. (ASCAP) and Green Daze Music (ASCAP)

All Rights Administered by WB Music Corp. All rights reserved. Used by permission.

**"Geek Stink Breath"** as performed by Green Day courtesy of Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool and Mike Dirnt  
© 1996 WB Music Corp. (ASCAP) and Green Daze Music (ASCAP)

All Rights Administered by WB Music Corp. All rights reserved. Used by permission.

**"Song Of The Century"** as performed by Green Day courtesy of Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool and Mike Dirnt  
© 2009 WB Music Corp. (ASCAP) and Green Daze Music (ASCAP)

All Rights Administered by WB Music Corp. All rights reserved. Used by permission.

**"21<sup>st</sup> Century Breakdown"** as performed by Green Day courtesy of Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool and Mike Dirnt  
© 2009 WB Music Corp. (ASCAP) and Green Daze Music (ASCAP)

All Rights Administered by WB Music Corp. All rights reserved. Used by permission.

**"Last Night On Earth"** as performed by Green Day courtesy of Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool and Mike Dirnt  
© 2009 WB Music Corp. (ASCAP) and Green Daze Music (ASCAP)

All Rights Administered by WB Music Corp. All rights reserved. Used by permission.

**"Peacemaker"** as performed by Green Day courtesy of Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool and Mike Dirnt  
© 2009 WB Music Corp. (ASCAP) and Green Daze Music (ASCAP)

All Rights Administered by WB Music Corp. All rights reserved. Used by permission.

**"Murder City"** as performed by Green Day courtesy of Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool and Mike Dirnt  
© 2009 WB Music Corp. (ASCAP) and Green Daze Music (ASCAP)

All Rights Administered by WB Music Corp. All rights reserved. Used by permission.

**"Restless Heart Syndrome"** as performed by Green Day courtesy of Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool and Mike Dirnt  
© 2009 WB Music Corp. (ASCAP) and Green Daze Music (ASCAP)

All Rights Administered by WB Music Corp. All rights reserved. Used by permission.

**"Horseshoes and Handgrenades"** as performed by Green Day courtesy of Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool and Mike Dirnt  
© 2009 WB Music Corp. (ASCAP), Green Daze Music (ASCAP), and Bernice Music Inc. (BMI)

All Rights on behalf of itself and Green Daze Music. Administered by WB Music Corp. All rights reserved. Used by permission.

# LIMITED 90-DAY WARRANTY

### "See The Light" as performed by Green Day courtesy of Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool and Mike Dirnt  
© 2009 WB Music Corp. (ASCAP) and Green Daze Music (ASCAP)

All Rights Administered by WB Music Corp. All rights reserved. Used by permission.

### "Before The Lobotomy" as performed by Green Day courtesy of Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool and Mike Dirnt  
© 2009 WB Music Corp. (ASCAP) and Green Daze Music (ASCAP)

All Rights Administered by WB Music Corp. All rights reserved. Used by permission.

### "The Static Age" as performed by Green Day courtesy of Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool and Mike Dirnt  
© 2009 WB Music Corp. (ASCAP) and Green Daze Music (ASCAP)

All Rights Administered by WB Music Corp. All rights reserved. Used by permission.

### "¿Viva La Gloria? (Little Girl)" as performed by Green Day courtesy of Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool and Mike Dirnt  
© 2009 WB Music Corp. (ASCAP) and Green Daze Music (ASCAP)

All Rights Administered by WB Music Corp. All rights reserved. Used by permission.

### "American Eulogy" as performed by Green Day courtesy of Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool and Mike Dirnt  
© 2009 WB Music Corp. (ASCAP) and Green Daze Music (ASCAP)

All Rights Administered by WB Music Corp. All rights reserved. Used by permission.

Demiurge Studios and the Demiurge Studios logo are registered trademarks of Demiurge Studios, Inc. All rights reserved.

EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries.

© 2010 Harmonix Music Systems, Inc. All Rights Reserved. Harmonix, Rock Band, Rock Band 2, Rock Band 3, Rock Band Network and all related titles and logos are trademarks of Harmonix Music Systems, Inc., an MTV Networks company. Rock Band: Green Day developed by Harmonix Music Systems, Inc. MTV: Music Television, MTV Games and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. All other trademarks are the properties of their respective owners. Covered by the following U.S. Patents: 6,429,863, 6,482,087, 7,164,076, 7,459,624, 7,625,284 and patent applications pending. © 1990, 1992, 1994, 1995, 1997, 2000, 2004, 2009 Reprise Records. Green Day is a Registered Trademark. © Gibson Guitar Corp. Gibson, the Gibson logo, the Gibson trade dress, and the Gibson Guitar designs are all registered trademarks of Gibson Guitar Corp. which are used under license for this limited purpose. Guitar Hero is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

### ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "Recording Medium") and the documentation that is included with this product (the "Manual") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

### RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing, and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your products using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

### EA WARRANTY INFORMATION

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, choose one of the following options to receive our replacement instructions:

Online: <http://warrantyinfo.ea.com>

Automated Warranty Information: You can contact our automated phone system 24 hours a day for any and all warranty questions:

US 1 (650) 628-1001

### EA WARRANTY MAILING ADDRESS

Electronic Arts Customer Warranty  
9001 N I-35 Suite 110  
Austin, TX 78753

### NOTICE

Electronic Arts reserves the right to make improvements in this product described in this manual at anytime and without notice. This manual and the product described in this manual are copyrighted. All rights reserved.

### TECHNICAL SUPPORT CONTACT INFO

E-mail and Website: For instant access to all of our technical support knowledge, please visit <http://techsupport.ea.com>.

Telephone Support: Technical Support is also available from 8am to 5pm PST by calling us at (650) 628-1001. No hints or codes are available from (650) 628-1001.

Mailing Address: Electronic Arts Technical Support  
9001 N I-35 Suite 110  
Austin, TX 78753

**VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL D'OPÉRATION DE LA CONSOLE Wii<sup>MC</sup> AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE DE JEU, DISQUE DE JEU OU ACCESSOIRE Wii. LE PRÉSENT MANUEL CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES DE SANTÉ ET SÉCURITÉ.**

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

### **⚠ ATTENTION- Danger d'attaque**

- 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 s'amuse avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous connaissez une telle attaque, une perte de conscience ou des symptômes liés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :  
Convulsions      Tics oculaires ou musculaires      Troubles de la vue  
Perte de conscience      Mouvements involontaires      Désorientation
- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
  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 avez besoin de sommeil.
  4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
  5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

### **⚠ ATTENTION- Blessures dues aux mouvements répétitifs et tensions oculaires**

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les articulations, la peau ou les yeux. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou les tensions oculaires.

- Évitez de jouer pendant des périodes excessives. Il est recommandé aux parents de voir à ce que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur aux mains, aux poignets et aux bras ou si vos yeux deviennent fatigués et douloureux pendant le jeu, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer à nouveau.
- Si la douleur aux mains, aux poignets, aux bras et aux yeux persiste pendant ou après le jeu, cessez de jouer et consultez un médecin.

### **⚠ ATTENTION- Nausées**

L'utilisation d'appareils de jeu vidéo peut causer des nausées. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséux lors d'une période de jeu avec cet appareil, cessez de jouer et reposez-vous. Ne participez pas à d'autres activités exigeantes jusqu'à ce que vous alliez mieux.

### **INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES**

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour son utilisation avec des appareils non autorisés. L'utilisation d'un tel appareil annule la garantie qui accompagne votre produit Nintendo. La copie de tout jeu vidéo conçu pour un appareil Nintendo est un acte illégal et strictement interdit au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

REV-E



Ce Sceau Officiel est votre garantie que le présent produit est breveté ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits connexes.



Fabriqué sous licence de Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic et le symbole double-D sont des marques de commerce de Dolby Laboratories.

Ce jeu est présenté par Dolby Pro Logic II. Pour jouer à des jeux portant le logo Dolby Pro Logic II en son enveloppant, vous devez posséder un récepteur qui prend en charge la technologie Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic ou Dolby Pro Logic Ix. Ces récepteurs sont vendus séparément.



Les marques de commerce appartiennent à leurs titulaires respectifs. Wii est une marque de commerce de Nintendo. © 2006 Nintendo.

Sous licence de Nintendo



### **⚠ MISE EN GARDE : PORT DE LA DRAGONNE**

*Portez la dragonne pour éviter de blesser de gens et d'endommager des objets environnants ou la télécommande Wii si vous lâchez accidentellement la télécommande en cours de jeu.*

*N'oubliez pas ce qui suit :*

- Assurez-vous que tous les joueurs portent la dragonne de façon adéquate à leur tour.
- Ne lâchez pas la télécommande Wii en cours de jeu.
- Essayez vos mains si elles commencent à transpirer.
- Jouez dans une aire dégagée et assurez-vous qu'aucun individu ou objet ne se trouvent dans l'espace que vous devrez occuper en cours de jeu.
- Demeurez à au moins trois pieds du téléviseur.
- Utilisez l'étui protecteur pour télécommande Wii.

### **MISE À JOUR DU MENU Wii**

*Veillez noter que la première fois que vous insérez le disque de jeu dans la console Wii, la Wii vérifie le menu de la console pour s'assurer que vous possédez la version la plus récente. Si nécessaire, un écran de mise à jour du système apparaît. Appuyez sur OK pour procéder.*



*Lorsque le menu du système est mis à jour, toute modification non autorisée de matériels et/ou de logiciels peut être détectée. Tout contenu non autorisé pourrait alors être supprimé, ce qui pourrait causer un mal fonctionnement immédiat ou différé de votre console. De plus, refuser d'effectuer cette mise à jour pourrait empêcher le bon fonctionnement de ce jeu ou de tout autre jeu. Veillez noter que Nintendo ne peut pas garantir que des logiciels ou accessoires non autorisés fonctionneront avec la console Wii après avoir effectué une mise à jour du menu du système.*

# TABLE DES MATIÈRES

- 25 INTRODUCTION
- 25 COMMANDES
- 29 L'APPRENTISSAGE DU ROCK
- 34 PARTIE RAPIDE
- 34 CARRIÈRE
- 35 NIVEAU FACILE ET MODE SANS ÉCHEC
- 35 JOUER EN LIGNE
- 36 CONTENU ADDITIONNEL DE 21<sup>ST</sup> CENTURY BREAKDOWN
- 37 GÉNÉRIQUE DE GREEN DAY: ROCK BAND\*
- 41 GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

[www.GreenDayRockBand.com](http://www.GreenDayRockBand.com)  
[www.rockband.com](http://www.rockband.com)  
[www.mtv.com](http://www.mtv.com)  
[www.greenday.com](http://www.greenday.com)

# INTRODUCTION

Revis l'ascension fulgurante de Green Day, le petit groupe de punk devenu une référence mondiale! Retrouve tes chansons préférées, des chansons de Dookie à celles du dernier opus *21<sup>st</sup> Century Breakdown*. Ravive la scène punk du début des années 90 et fais entrer le son rock dans le XXI<sup>e</sup> siècle!

- 🎮 Joue dans des salles qui symbolisent trois des albums majeurs du groupe : *Dookie*, *American Idiot* et *21<sup>st</sup> Century Breakdown*.
- 🎮 Déverrouille des photos et des vidéos rares de Green Day en progressant dans le jeu.
- 🎮 Tu peux aussi importer les chansons de *21<sup>st</sup> Century Breakdown* que tu as précédemment téléchargées pour *Rock Band<sup>®</sup> 2*, et ainsi gagner des souvenirs uniques qui te permettront de jouer l'intégralité de l'album dans *Green Day: Rock Band<sup>®</sup>1*

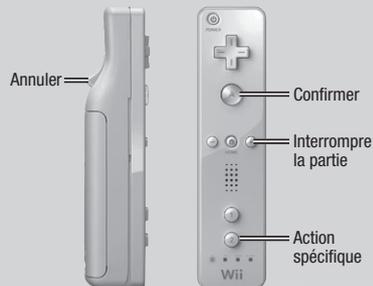
# COMMANDES

Pour jouer à *Green Day: Rock Band<sup>®</sup>*, tu dois utiliser des instruments Wii. Tous les instruments Wii de *Rock Band<sup>®</sup>*, *Rock Band<sup>®</sup> 2* et *The Beatles<sup>™</sup> Rock Band<sup>®</sup>* sont compatibles avec *Green Day: Rock Band<sup>®</sup>*.

# NAVIGATION DANS LES MENUS

**REMARQUE :** Si tu n'as connecté aucun instrument, tu dois connecter une télécommande Wii pour pouvoir naviguer dans les menus et configurer les paramètres.

Pour naviguer dans les menus, appuie sur la **+croix** directionnelle vers le haut ou vers le bas pour mettre une option en surbrillance, puis appuie sur le bouton **A** pour ouvrir le sous-menu correspondant (si applicable). Appuie ensuite à nouveau sur la **+croix** directionnelle vers le haut ou vers le bas pour mettre une sélection en surbrillance et appuie sur le bouton **A** pour confirmer.



## CHANT

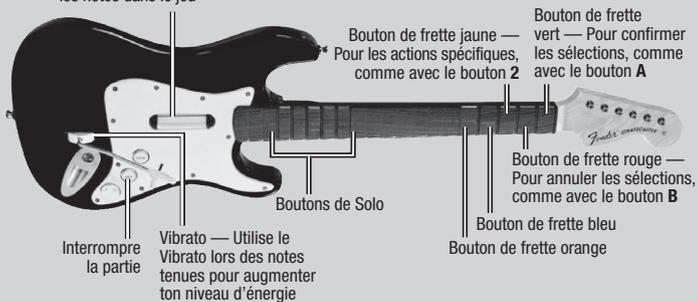
Tu peux régler le volume et la sensibilité du micro à partir du menu de pause. Appuie sur le bouton + pour mettre la partie en pause.

## GUITARE

Pour jouer de la guitare ou de la basse, appuie longuement sur les boutons de frette correspondant aux notes défilant à l'écran. Quand les notes traversent la cible en bas de l'écran, appuie sur le médiator pour jouer la note correspondante.

❗ N'oublie pas que tu peux anticiper les notes en appuyant longuement sur les boutons de frette quelques secondes plus tôt. Mais attention, comme sur une vraie guitare, ne gratte pas le médiator trop tôt pour ne pas rater tes notes.

Médiator — Gratte le médiator vers le haut ou vers le bas pour naviguer dans les menus et jouer les notes dans le jeu



**REMARQUE :** Bascule ta guitare vers le haut ou appuie sur le bouton - pour passer en Trans.

❗ Pour plus d'informations sur le maniement de la guitare, reporte-toi à la page 30.

## BATTERIE

Pour jouer de la batterie, utilise tes baguettes pour frapper les fûts correspondant aux notes rythmiques traversant la cible en bas de l'écran. Appuie sur la pédale de grosse caisse quand les grosses notes orange traversent la cible en bas de l'écran.



**REMARQUE :** Consulte les instructions incluses avec les périphériques pour plus d'informations sur la configuration du micro, de la guitare ou de la batterie.

**REMARQUE :** Si tu possèdes plusieurs périphériques mais seulement deux ports USB, il peut être possible d'augmenter tes capacités avec un concentrateur USB alimenté (non inclus). Si ton périphérique Rock Band® dispose d'un dongle acceptant un passe-cloison USB, il peut être possible de connecter plusieurs périphériques avec seulement deux connecteurs USB. La plupart (pas tous) des concentrateurs USB alimentés peuvent te permettre d'augmenter tes capacités, mais il faudra peut-être contacter le fabricant si les problèmes persistent. Rappelle-toi de ne jamais placer de dongle Rock Band® l'un derrière l'autre ayant un passe-cloison USB dans un autre concentrateur Rock Band® ayant un passe-cloison USB. Pour consulter des exemples de configurations populaires, visite le site <http://www.rockband.com/support>.

## CONNEXION DES PÉRIPHÉRIQUES SANS FIL

Si tu possèdes une guitare ou une batterie sans fil, suis ces instructions pour les connecter à ta console Wii.

1. Vérifie que les piles de ton périphérique sans fil sont chargées.
2. Branche le dongle USB sans fil directement dans le port USB de ta console Wii.
3. Appuie longuement sur le bouton HOME pour allumer ton périphérique sans fil.
4. Si la console Wii est éteinte, appuie sur le bouton d'alimentation.
5. Appuie sur le bouton de synchronisation du dongle USB sans fil.
6. Appuie sur le bouton de synchronisation de ton instrument sans fil.

Si les problèmes persistent, rends-toi à l'adresse [www.RockBand.com/support](http://www.RockBand.com/support) (site en anglais).

## OPTIONS

Pour régler les options, sélectionne OPTIONS à partir du menu principal.

1. Sélectionne PARAMÈTRES PERSONNELS pour activer ou désactiver le jeu en ligne.
2. Choisis PARAMÈTRES DU JEU pour activer le Mode Réaliste ou le Mode Performance. Modifie le Classement par défaut pour y inclure tous les joueurs ou seulement tes amis.
3. Sélectionne PARAMÈTRES AUDIO/VIDÉO pour activer ou désactiver l'OverScan si tu estimes que l'affichage de *Green Day: Rock Band*® nécessite d'être optimisé. Les Sous-titres peuvent être activés pour les vidéos. Tu peux également choisir AJUSTER SENSIBILITÉ MICRO si tu as l'impression que le son est faible ou déformé, ou bien AJUSTER AUDIO pour modifier les paramètres sonores du jeu.
4. Sélectionne GESTION DES DONNÉES pour sauvegarder et charger tes parties, ou choisis d'activer la sauvegarde automatique.
5. Pour t'assurer de la bonne synchronisation de ton système, calibre-le en sélectionnant CALIBRAGE SON/VIDÉO. Pour plus d'informations, voir ci-après.

## CALIBRAGE SON/VIDÉO

Il se peut que, sur certains systèmes TVHD, les flux audio et vidéo de *Green Day: Rock Band*® ne soient pas diffusés à la même vitesse et t'empêchent de jouer la bonne note au bon moment. Si c'est le cas, calibre ton système.

Pour ce faire, sélectionne CALIBRAGE SON/VIDÉO à partir du menu Options. Si tu possèdes une guitare sans fil disposant d'un système de calibrage automatique, sélectionne CALIBRAGE AUTOMATIQUE. Tu peux aussi effectuer le calibrage manuellement en sélectionnant CALIBRAGE MANUEL ou ENTRER LES NUMÉROS DE CALIBRAGE.

## CALIBRAGE AUTOMATIQUE

1. Pour calibrer la synchronisation de ton système audio, à l'invite correspondante, tiens ta guitare sans fil de *Green Day: Rock Band*® aussi près que possible des haut-parleurs de ton téléviseur ou de ton système (selon où se trouve la sortie son), mais sans contact direct. Le volume d'écoute doit être confortable. Si tu éprouves des problèmes en raison d'un système d'ambiophonie, dis-toi qu'il suffit parfois de baisser le volume pour y remédier. Maintiens ta guitare ainsi jusqu'à l'affichage de l'invite d'arrêt.
2. Pour calibrer la synchronisation vidéo de ton système, à l'invite correspondante, tiens ta guitare sans fil aussi près que possible du centre de ton écran. Il va sans doute falloir que tu testes plusieurs distances, de quelques centimètres à plusieurs mètres pour les grands écrans LCD. Le calibrage est plus efficace dans une pièce sombre, alors mieux vaut éteindre la lumière ou tenir la guitare éloignée d'une source de lumière. Maintiens ta guitare ainsi jusqu'à l'affichage de l'invite d'arrêt.
3. Ton système devrait être parfaitement calibré! Teste-le sans plus attendre avec une chanson en Partie rapide! Si le calibrage ne te convient pas, relance le calibrage automatique ou essaie le calibrage manuel.

## CALIBRAGE MANUEL

1. À partir du menu CALIBRAGE SON/VIDÉO, sélectionne CALIBRAGE MANUEL pour passer à l'étape 1 : CALIBRAGE AUDIO MANUEL.
2. À chaque fois que tu entends un rythme de batterie, appuie sur le bouton A/gratte le médiator/frappe le fût vert.
3. Passe ensuite à l'étape 2 : CALIBRAGE VIDÉO MANUEL. Lorsque l'aiguille arrive d'un côté ou de l'autre de la jauge, appuie sur le bouton A/gratte le médiator/frappe le fût vert.
4. Appuie sur le bouton A. Ton système est maintenant calibré. Vérifie par toi-même!

## ENTRÉE DES NUMÉROS DE CALIBRAGE

Si ni le calibrage automatique ni le calibrage manuel ne te conviennent, tu peux toujours définir les numéros de calibrage manuellement. Sélectionne ENTRER LES NUMÉROS DE CALIBRAGE à partir de l'écran CALIBRAGE SON/VIDÉO et change manuellement les valeurs audio et vidéo. Ces numéros peuvent t'aider à trouver les meilleurs réglages possibles pour ton téléviseur. Essaie d'abord avec les numéros ci-dessous, puis procède par ajustements jusqu'à obtenir les paramètres optimaux.

LCD 1	Audio 80, Vidéo 50
LCD 2	Audio 15, Vidéo 30
Cathodique	Audio 0, Vidéo 0
DLP	Audio 15, Vidéo 60
Rétroprojecteur	Audio 5, Vidéo 50
Plasma	Audio 50, Vidéo 50

Quand tu as accompli toutes les étapes, teste le résultat du calibrage en Partie rapide ou en mode Entraînement. Si les réglages ne sont pas corrects, recommence la procédure de calibrage.

Si les problèmes persistent ou si tu souhaites obtenir de plus amples informations, visite le site Internet [www.RockBand.com/support](http://www.RockBand.com/support) (site en anglais) et consulte la page relative au calibrage du jeu.

## L'APPRENTISSAGE DU ROCK

Pas facile d'accompagner Green Day dans son ascension vers la gloire, alors choisis bien ton instrument et apprends à le maîtriser!

## SÉANCES DE RÉPÉTITIONS

Apprends les bases ou affine tes acquis.

## DIDACTIQUES

Pour apprendre à chanter ou à jouer de l'instrument de ton choix, sélectionne RÉPÉTITION dans le menu principal, puis DIDACTIQUES. Ces didacticiels sont accessibles à tous, des débutants aux joueurs confirmés cherchant à apprendre des techniques avancées.

## MODE ENTRAÎNEMENT

En mode Entraînement, les scores ne comptent pas et tu peux ainsi apprendre des techniques avancées ou chercher à maîtriser une chanson spécifique. Sélectionne une chanson et un niveau de difficulté. Choisis ensuite les sections de début et de fin de la chanson de ton choix.

## ENTRAÎNEMENT VOCAL AVANCÉ

Quand tu t'entraînes aux harmonies vocales (voir p. 32), tu peux te focaliser sur une ligne de chant spécifique et activer un guide de ton pour mieux t'y retrouver. Appuie sur le bouton **A** pour isoler une ligne, puis appuie sur le bouton **B** pour activer le guide de ton. Encore mieux : tu peux t'entraîner aux harmonies vocales avec jusqu'à trois autres chanteurs!

## ACADÉMIE DE BATTERIE

Avec l'Académie de Batterie, tu vas pouvoir faire des progrès considérables! Pour commencer, sélectionne RÉPÉTITION à partir du menu principal, puis ACADÉMIE DE BATTERIE.

- Leçons de batterie** Apprends les bases!
- Performances de Tré** Apprends les meilleurs rythmes de Tré!
- Mode Freestyle** À toi de jouer, pour une liberté totale!

Ne t'en fais pas, tu ne peux pas te faire virer de l'Académie de Batterie! Change de rythme/impro en appuyant sur la **+croix** directionnelle vers la gauche ou vers la droite. Change de vitesse en appuyant sur la **+croix** directionnelle vers le haut ou vers le bas. Appuie sur le bouton **+** puis sélectionne QUITTER pour sauvegarder tes progrès avant de sortir.

## GUITARE/BASSE

Branche ta guitare sans fil (ou tout autre périphérique compatible) et prépare-toi à illuminer la scène! Compatible avec les instruments Rock Band® pour Wii™ et la plupart des instruments et micros Guitar Hero® et d'autres tierces parties pour Wii™.

**Applaudimètre** — Vérifie que ton public est galvanisé par ta prestation

**Jauge d'énergie**

**Points**

**Étoiles** — Plus tes points augmentent, plus tu gagnes d'étoiles (5 maximum)

**Notes**

**Piste de guitare**

**Cible**

**Jauge d'enchaînement** — Enchaîne les notes avec succès pour remplir ta jauge et obtenir un multiplicateur de score

## LES BASES

Appuie longuement sur le bouton de frette correspondant à la note s'apprêtant à défiler dans la cible. Quand la note passe dans la cible, gratte le médiator vers le haut ou vers le bas pour jouer la note.

- Encore mieux : si tu vois un enchaînement de plusieurs notes de la même couleur, appuie longuement sur le bouton de frette correspondant et gratte le médiator au moment où les notes défilent dans la cible.
- Avec les accords, tu devras jouer plusieurs notes à la fois. Tu dois simplement appuyer simultanément sur les boutons de frette correspondants et gratte le médiator au bon moment.

## VIBRATO

Avec le Vibrato, affiche ton style pendant les notes tenues!

- Pour faire sonner ton Vibrato, enfonce-le en direction de ta guitare, puis relâche-le et recommence. Tu peux ainsi déformer les notes que tu joues et leur donner plus de volume. Sers-toi de ton Vibrato sur les notes d'énergie tenues pour remplir ta jauge d'énergie et déclencher la Transe.

## BATTERIE

Dompte le rythme et fais vivre ta musique!

**Applaudimètre** — Vérifie que ton public est galvanisé par ta prestation

**Jauge d'énergie**

**Jauge d'enchaînement** — Enchaîne les notes avec succès pour remplir ta jauge et obtenir un multiplicateur de score

**Points**

**Étoiles** — Plus tes points augmentent, plus tu gagnes d'étoiles (5 maximum)

**Notes**

**Piste de batterie**

**Note de grosse caisse**

**Cible**

## LES BASES

- Frappe le fût correspondant à la note rythmique passant dans la cible en bas de l'écran.
- Les grosses notes orange correspondent à la grosse caisse. Appuie sur la pédale quand ces notes traversent la cible.

**ASTUCE :** Avant de foncer sur scène, apprend les bases de la batterie dans le Didacticiel. Sélectionne RÉPÉTITION à partir du menu principal.

## CHANT SOLO ET HARMONIES

Tu peux brancher jusqu'à trois micros USB Logitech® pour chanter à plusieurs!

**REMARQUE :** Tu dois connecter une télécommande Wii pour pouvoir naviguer dans les menus et régler les paramètres.

**Applaudimètre** — Vérifie que ton public est galvanisé par ta prestation

**Jauge d'enchaînement** — Enchaîne les notes avec succès pour remplir ta jauge et obtenir un multiplicateur de score

**Points**

**Étoiles** — Plus tes points augmentent, plus tu gagnes d'étoiles (5 maximum)

**Jauges de lignes** — La meilleure ligne rempli ta jauge d'enchaînement

**Jauge d'énergie**

**Chant d'harmonie**

**Section Freestyle** — Chant principal

**Indicateurs de ton**

**Chant principal**

**Section Freestyle** — Chant d'harmonie

**Guides de notes** — Chant principal

**REMARQUE :** Tu dois disposer d'un micro USB Logitech® pour chanter.

## PAROLES

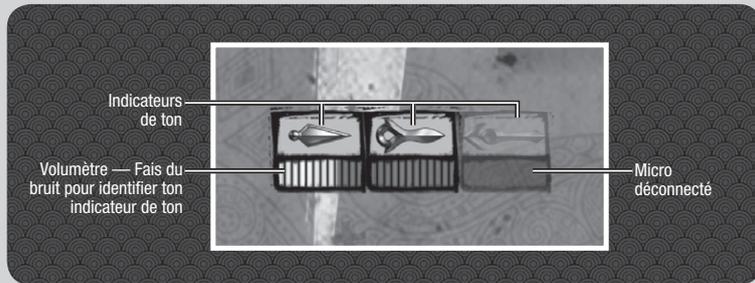
Chante les paroles à mesure de leur défilement sur l'écran. Suis le guide de notes pour mieux placer ta voix.

## TÓN

L'indicateur de ton de chaque micro signale la tonalité à adopter. Si tu n'arrives pas à suivre le ton de la séquence vocale, tu peux toujours chanter une octave plus haut ou plus bas. Tant que tu chantes la bonne note, tout va bien.

**ASTUCE :** Pense bien à suivre l'indicateur de ton. Si tu ne connais pas la chanson, tu peux toujours placer ta voix en alignant l'indicateur de ton avec le guide de notes.

Le panneau de vérification des micros signale les micros connectés et l'indicateur de ton assigné à chaque micro.



## HARMONIES VOCALES

Avec *Green Day: Rock Band*®, jusqu'à trois joueurs peuvent mêler leurs harmonies sur une seule chanson. Une chanson peut comporter jusqu'à trois lignes de chant, chacune disposant de sa jauge de lignes et de son guide de notes colorés. Les lignes de chant principales (en bleu) et d'harmonie (en orange) sont séparées.

Tu peux chanter la ligne que tu veux à tout moment! Chante une ligne correctement pour remplir la jauge d'enchaînement. Si tes acolytes et toi chantez bien vous allez obtenir des scores Double FAB et Triple FAB ainsi que des points de prime.

**REMARQUE :** Chaque chanteur doit disposer de son propre micro pour chanter une ligne, mais tous les chanteurs peuvent partager la même télécommande Wii.

## CONTRÔLE DU VOLUME

Tu peux régler les paramètres vocaux à partir de l'écran OPTIONS CHANT du menu de pause. Tu peux régler le volume de tous les micros ou la sensibilité de chaque micro. Pour baisser le volume des voix enregistrées, utilise le paramètre Diminuer volume du chant.

## APPLAUDIMÈTRE

Garde un œil sur ton Applaudimètre : les icônes d'instrument qu'il porte montrent l'engouement du public pour chaque musicien. Si tu sors trop de mauvaises notes, ta jauge passera dans le rouge et, si elle se vide complètement, la chanson s'arrêtera plus tôt que prévu.

**REMARQUE :** Si tu joues au niveau Facile ou si tu as activé le mode Sans échec, tu ne seras pas pénalisé, même si ton Applaudimètre est complètement vide.

## ÉNERGIE

Remplis la moitié de ta jauge d'énergie pour déclencher la Transe dans le public. Déchaîne les foules, explose ton score et sauve l'un de tes camarades! (Voir *Sauver ses partenaires en passant en Transe*).

## GUITARE/BASSE

Pour accumuler de l'énergie, réussis les séquences spéciales scintillantes.

Pour utiliser ton énergie et déclencher la Transe, il te suffit de lever le manche de ta guitare.

**ASTUCE :** Si tu vois une note scintillante, fais jouer ton Vibrato pour remplir ta jauge d'énergie encore plus vite.

## BATTERIE

Si tu vois quatre barres de couleur apparaître simultanément à l'écran, c'est que tu peux réaliser une impro de batterie. Fais une impro de folie, puis joue la note de cymbale scintillante qui s'affiche pour déclencher la Transe.

☛ Tu peux aussi attendre de remplir entièrement ta jauge d'énergie avant de l'utiliser. Pour cela, évite simplement les notes de cymbale scintillantes. Tes enchaînements n'en souffriront pas.

**REMARQUE :** La note de cymbale scintillante est verte pour les droitiers et rouge pour les gauchers.

## CHANT

Si tu vois une longue séquence vocale scintillante, réussis parfaitement cette section pour gagner de l'énergie et passer en Transe encore plus rapidement.

Pour utiliser ton énergie, attends l'apparition des séquences de Freestyle (symbolisées par de grandes sections jaunes) pour te lancer dans une impro afin de chanter tout ce qui te passe par la tête et exploiter ta Transe.

## SAUVER SES PARTENAIRES EN PASSANT EN TRANSE

L'un des membres du groupe est dans un jour sans? Déclenche la Transe pour déchaîner le public et sauver la carrière de ton groupe.

☛ Si l'un de tes partenaires ne se donne pas à fond, l'Applaudimètre va se vider, ce qui risque d'écourter le spectacle. Alors fais de ton mieux pour le remettre en selle grâce à ton énergie!

☛ Après avoir rétabli un musicien, n'oublie pas que chaque membre ne dispose que de trois essais avant de quitter la scène. Tout musicien en difficulté risque par conséquent de faire plonger le reste du groupe.

## AUTRES BÉNÉFICES DE LA TRANSE

La Transe ne sert pas simplement à compenser les erreurs d'un musicien. Si tous les membres l'activent en même temps, vous pouvez aussi multiplier vos gains par huit! Le multiplicateur de score affecte tous les membres du groupe. C'est l'idéal pour atteindre de gros scores!

**ASTUCE :** Le passage simultané en Transe peut s'avérer assez complexe. Guette le moment où tes amis passent en Transe pour déchaîner ton énergie!

## SOLOS

Effectue les plus grands solos de Green Day à la guitare ou à la batterie!

☛ Quand tu commences un Solo, ton Solomètre apparaît. Le Solomètre enregistre le nombre de notes que tu parviens à enchaîner.

Si tu disposes d'une guitare sans fil, tu peux utiliser les cinq boutons de frette spéciaux en bas de ton manche pour sortir des solos d'enfer. Lorsque tu appuies sur ces boutons, tu n'as pas besoin de gratter ton médiator et il te suffit de taper légèrement avec les doigts pendant les solos!

## PARTIE RAPIDE

Tu veux jouer tes chansons favorites de Green Day sans attendre? Le mode Partie rapide te permet de choisir la chanson de ton choix parmi tous les succès du groupe.

✪ Pour sélectionner une chanson en Partie rapide solo ou en groupe, choisis-la toi-même, laisse le jeu en sélectionner une aléatoirement ou crée une liste de concert.

## PARTIE RAPIDE EN SOLO OU EN GROUPE

À partir du menu Partie rapide, sélectionne PARTIE RAPIDE SOLO/EN GROUPE pour rejoindre Green Day en solo ou avec des amis!

Choisis PARTIE RAPIDE EN LOCAL (tous les membres sont présents) ou PARTIE RAPIDE EN LIGNE (les membres sont connectés par la connexion Nintendo Wi-Fi). Tous les membres du groupe doivent appuyer sur le bouton de frette vert/le bouton A/le fût vert pour rejoindre la partie.

Lors d'une session multijoueur en ligne, appuie sur le bouton de frette jaune/le bouton 2/le fût jaune pour recruter des joueurs aux postes vacants. Appuie sur le bouton de frette bleu/le bouton 1/le fût bleu pour exclure ou inviter des joueurs à une session, vérifier les invitations et gérer tes amis.

Quand tout le monde est prêt, appuie sur le bouton + pour commencer. Choisissez une chanson ou une liste de concert, puis chaque musicien sélectionne son niveau de difficulté.

## DÉFI SCORE

Dans un Défi Score, tu affrontes un adversaire jouant du même instrument que toi, au même niveau de difficulté. Vous êtes en compétition pour savoir lequel de vous deux est le plus doué.

✪ Pour jouer, sélectionne DÉFI SCORE à partir du menu Partie rapide. Sélectionne EN LOCAL ou PARTIE EN LIGNE.

## CARRIÈRE

En mode Carrière, tu peux revivre trois ères qui ont marqué l'histoire de Green Day, des petites scènes locales aux plus grandes salles internationales. Choisis CARRIÈRE EN LOCAL (tous les membres sont présents) ou Carrière en ligne (les membres sont connectés par la connexion Nintendo Wi-Fi).

À l'écran Sélectionner une carrière, tu peux créer, choisir ou supprimer un fichier de sauvegarde. Au cours d'une carrière en ligne, tu peux sélectionner REJOINDRE UNE CARRIÈRE EN LIGNE pour donner un coup de main à un autre joueur.

Lors d'une session multijoueur en ligne, appuie sur le bouton de frette jaune/le bouton 2/le fût jaune pour recruter des joueurs aux postes vacants. Appuie sur le bouton de frette bleu/le bouton 1/le fût bleu pour exclure, inviter ou afficher les joueurs.

## CONCERTS

Sélectionne SPECTACLES à partir du menu du mode Carrière pour commencer un concert. Chaque concert se compose de plusieurs sets. Joue toutes les chansons d'une liste pour déverrouiller la liste de concert suivante. Le contenu additionnel de 21<sup>st</sup> Century Breakdown précédemment acheté dans la Boutique Rock Band® s'affiche dans la liste qui l'inclut.

## CRED ET DÉFIS

Tu remportes des CRED la première fois que tu gagnes trois ou quatre étoiles pour une chanson en mode Carrière. Tu peux utiliser ces CRED pour déverrouiller des défis composés de chansons que tu as déjà jouées. Relève ces défis pour glaner des récompenses et réussis un gros score pour apparaître en bonne place dans les classements.

## SOUVENIRS ET RÉCOMPENSES

Au cours de ta progression dans les concerts et les défis, tu vas déverrouiller des photos et des vidéos qui ont marqué la carrière de Green Day. Rends-toi à l'écran Souvenirs et récompenses pour admirer tes gains.

## EXPLOITS

Consulte le menu EXPLOITS pour passer en revue les Exploits que tu as décrochés ainsi que les chansons qu'il te reste à jouer pour tous les remporter!

## NIVEAU FACILE ET MODE SANS ÉCHEC

Green Day: Rock Band® aide les débutants à se faire la main. Si tu joues au niveau Facile, tu progresseras dans tous les modes de jeu sans risque de te faire huer. En Partie rapide, tu peux même activer le mode Sans échec pour tous les joueurs, quel que soit le niveau de difficulté.

## JOUER EN LIGNE

LE JEU EN LIGNE, PAR CONNEXION RÉSEAU ET/OU SUR INTERNET, LES FONCTIONNALITÉS, LES CARACTÉRISTIQUES ET LE SUPPORT DE GREEN DAY: ROCK BAND® ET TOUS LES AUTRES PRODUITS OU SERVICES D'HARMONIX MUSIC SYSTEMS, MTV NETWORKS, ELECTRONIC ARTS ET TIERCES PARTIES (COLLECTIVEMENT : LES « SERVICES EN LIGNE ») SONT FOURNIS « EN L'ÉTAT » ET « SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ », ET PEUVENT ÊTRE MODIFIÉS OU INTERROMPUS À TOUT MOMENT SANS AVIS PRÉALABLE À LA SEULE DISCRÉTION DE CHACUNE DESDITES PARTIES, SANS AUCUNE RESPONSABILITÉ LÉGALE OU FINANCIÈRE D'AUCUNE SORTIE. AUCUNE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, N'EST FORMULÉE AU REGARD DES SERVICES EN LIGNE. EN AUCUN CAS LES PARTIES CONCERNÉES NE SERONT TENUES D'ASSURER LA DISPONIBILITÉ, DE REMBOURSER, COMPENSER OU DÉDOMMAGER LES UTILISATEURS IMPACTÉS PAR UNE MODIFICATION OU UN ARRÊT DES SERVICES EN LIGNE.

- ✪ Pour jouer à des jeux Wii™ sur Internet, vous devez d'abord configurer la connexion Nintendo Wi-Fi sur votre Wii. Veuillez vous reporter au livret d'instructions qui accompagne votre Wii pour savoir comment configurer votre console.
- ✪ Pour terminer la configuration de connexion Nintendo Wi-Fi, vous devez également avoir accès à un réseau sans fil (par un routeur sans fil, par exemple) et posséder un compte Internet à large bande ou DSL.
- ✪ Les termes d'entente d'utilisation qui s'appliquent au jeu par connexion Nintendo Wi-Fi se trouvent en ligne à l'adresse [www.nintendowifi.com/terms](http://www.nintendowifi.com/terms).
- ✪ Pour obtenir davantage de détails sur la connexion Nintendo Wi-Fi et la configuration de votre Wii, visitez [www.nintendowifi.com](http://www.nintendowifi.com) (É.-U., Canada et Amérique Latine) ou téléphonez au 1-800-895-1672 (É.-U./Canada seulement).
- ✪ Pour protéger votre confidentialité, ne révélez jamais des informations personnelles comme votre nom de famille, votre numéro de téléphone, votre date de naissance, votre âge, votre école, votre adresse de courriel ni votre adresse résidentielle lorsque vous communiquez avec d'autres joueurs.
- ✪ Vous pouvez trouver le contrat d'utilisation et la politique de confidentialité concernant le jeu en ligne sur la Wii dans les paramètres de système de la console et en ligne à l'adresse [www.nintendo.com/games/wifi/wii](http://www.nintendo.com/games/wifi/wii).

## JOUER DERRIÈRE UN COUPE-FEU DU ROUTEUR

Ce jeu utilise les ports de réseau suivants pour le jeu en ligne. Si vous jouez derrière un coupe-feu, assurez-vous de le configurer afin de permettre au jeu de communiquer par le biais de ces ports :

**PORTS TCP :** 80, 443, 13505

**PORTS UDP :** 3658, 18005, 18006

Si vous éprouvez de la difficulté à établir une connexion à d'autres joueurs en ligne et si votre connexion Internet est liée à un routeur qui se sert d'un pare-feu NAT (traducteur d'adresses réseau), vous devrez peut-être activer le suivi des ports en transférant toutes les données du port UDP 3658 à l'adresse IP de votre console Wii. Sinon, vous pouvez activer la fonction DMZ de votre routeur. Veuillez consulter les fichiers d'aide de votre routeur pour savoir comment procéder.

Pour obtenir davantage d'informations sur les routeurs, le suivi de ports et la fonction DMZ, veuillez consulter le service d'assistance technique de EA à l'adresse <http://support.ea.com>.

## EXTRAS

Pour accéder à des caractéristiques additionnelles de *Green Day: Rock Band*®, sélectionnez EXTRAS à partir du menu principal.

### Classements

Évalue ton niveau face à d'autres joueurs du monde entier!

### Exploits

Consulte les Exploits que tu as remportés et ceux qui te manquent encore!

### Générique

Parcours les noms de ceux qui ont développé *Green Day: Rock Band*®.

**REMARQUE :** Lorsque vous accédez aux classements, les scores sont chargés sur [www.GreenDayRockBand.com](http://www.GreenDayRockBand.com).

## CONTENU ADDITIONNEL DE 21<sup>ST</sup> CENTURY BREAKDOWN

Si tu as déjà acheté des chansons de *21<sup>st</sup> Century Breakdown* en contenu additionnel pour *Rock Band*® 2, ces chansons seront automatiquement chargées pour apparaître dans la liste de concert de *Green Day: Rock Band*®. Elles seront également présentes en mode Carrière, et te permettront de déverrouiller les souvenirs et récompenses correspondants.

## GESTION DU CONTENU ADDITIONNEL

Les chansons de Green Day achetées dans la Boutique de *Rock Band*® 2 puis emmagasinées sur carte SD sont directement accessibles dans *Green Day: Rock Band*®. N'utilise pas le menu Wii pour gérer le contenu.

## GÉNÉRIQUE DE GREEN DAY: ROCK BAND®

Développé par Harmonix Music Systems, Inc.

Visite [www.GreenDayRockBand.com](http://www.GreenDayRockBand.com) pour la liste exhaustive des mentions au générique, des didacticiels, des vidéos en prime, des informations sur les fonctionnalités du jeu, du contenu téléchargeable, etc.

Avec Demiurge Studios, Inc.

## CHANSONS

« **Burnout** », tel qu'interprété par Green Day gracieuseté de Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool et Mike Dirnt

© 1994 WB Music Corp. (ASCAP) et Green Daze Music (ASCAP)

Droits administrés par WB Music Corp. Tous droits réservés. Utilisation avec autorisation.

« **Having A Blast** », tel qu'interprété par Green Day gracieuseté de Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool et Mike Dirnt

© 1994 WB Music Corp. (ASCAP) et Green Daze Music (ASCAP)

Droits administrés par WB Music Corp. Tous droits réservés. Utilisation avec autorisation.

« **Chump** », tel qu'interprété par Green Day gracieuseté de Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool et Mike Dirnt

© 1994 WB Music Corp. (ASCAP) et Green Daze Music (ASCAP)

Droits administrés par WB Music Corp. Tous droits réservés. Utilisation avec autorisation.

« **Longview** », tel qu'interprété par Green Day gracieuseté de Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool et Mike Dirnt

© 1994 WB Music Corp. (ASCAP) et Green Daze Music (ASCAP)

Droits administrés par WB Music Corp. Tous droits réservés. Utilisation avec autorisation.

« **Welcome To Paradise** », tel qu'interprété par Green Day gracieuseté de Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool et Mike Dirnt

© 2001 WB Music Corp. (ASCAP) et Green Daze Music (ASCAP)

Droits administrés par WB Music Corp. Tous droits réservés. Utilisation avec autorisation.

« **Pulling Teeth** », tel qu'interprété par Green Day gracieuseté de Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool et Mike Dirnt

© 1994 WB Music Corp. (ASCAP) et Green Daze Music (ASCAP)

Droits administrés par WB Music Corp. Tous droits réservés. Utilisation avec autorisation.

« **Basket Case** », tel qu'interprété par Green Day gracieuseté de Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool et Mike Dirnt

© 1994 WB Music Corp. (ASCAP) et Green Daze Music (ASCAP)

Droits administrés par WB Music Corp. Tous droits réservés. Utilisation avec autorisation.

« **She** », tel qu'interprété par Green Day gracieuseté de Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool et Mike Dirnt

© 1994 WB Music Corp. (ASCAP) et Green Daze Music (ASCAP)

Droits administrés par WB Music Corp. Tous droits réservés. Utilisation avec autorisation.

« **Sassafras Roots** », tel qu'interprété par Green Day gracieuseté de Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool et Mike Dirnt

© 1994 WB Music Corp. (ASCAP) et Green Daze Music (ASCAP)

Droits administrés par WB Music Corp. Tous droits réservés. Utilisation avec autorisation.

« **When I Come Around** », tel qu'interprété par Green Day gracieuseté de Reprise Records.

Billie Joe Armstrong, Tré Cool et Mike Dirnt

© 1994 WB Music Corp. (ASCAP) et Green Daze Music (ASCAP)

Droits administrés par WB Music Corp. Tous droits réservés. Utilisation avec autorisation.



« **Peacemaker** », tel qu'interprété par Green Day gracieuseté de Reprise Records.  
 Billie Joe Armstrong, Tré Cool et Mike Dirnt  
 © 2009 WB Music Corp. (ASCAP) et Green Daze Music (ASCAP)  
 Droits administrés par WB Music Corp. Tous droits réservés.  
 Utilisation avec autorisation.

« **Murder City** », tel qu'interprété par Green Day gracieuseté de Reprise Records.  
 Billie Joe Armstrong, Tré Cool et Mike Dirnt  
 © 2009 WB Music Corp. (ASCAP) et Green Daze Music (ASCAP)  
 Droits administrés par WB Music Corp. Tous droits réservés.  
 Utilisation avec autorisation.

« **Restless Heart Syndrome** », tel qu'interprété par Green Day gracieuseté de Reprise Records.  
 Billie Joe Armstrong, Tré Cool et Mike Dirnt  
 © 2009 WB Music Corp. (ASCAP) et Green Daze Music (ASCAP)

Droits administrés par WB Music Corp. Tous droits réservés.  
 Utilisation avec autorisation.

« **Horseshoes and Handgrenades** », tel qu'interprété par Green Day gracieuseté de Reprise Records.  
 Billie Joe Armstrong, Tré Cool et Mike Dirnt  
 © 2009 WB Music Corp. (ASCAP), Green Daze Music (ASCAP), Unichappell Music Inc. (BMI) et Bernice Music Inc. (BMI)

us les droits sont au nom d'eux-mêmes et de Green Daze Music. Droits administrés par WB Music Corp. Tous les droits sont au nom d'eux-mêmes et de Bernice Music Inc. Droits administrés par Unichappell Music Inc. Tous droits réservés. Utilisation avec autorisation.

« **See The Light** », tel qu'interprété par Green Day gracieuseté de Reprise Records.  
 Billie Joe Armstrong, Tré Cool et Mike Dirnt  
 © 2009 WB Music Corp. (ASCAP) et Green Daze Music (ASCAP)  
 Droits administrés par WB Music Corp. Tous droits réservés.  
 Utilisation avec autorisation.

« **Before The Lobotomy** », tel qu'interprété par Green Day gracieuseté de Reprise Records.  
 Billie Joe Armstrong, Tré Cool et Mike Dirnt  
 © 2009 WB Music Corp. (ASCAP) et Green Daze Music (ASCAP)  
 Droits administrés par WB Music Corp. Tous droits réservés.  
 Utilisation avec autorisation.

« **The Static Age** », tel qu'interprété par Green Day gracieuseté de Reprise Records.  
 Billie Joe Armstrong, Tré Cool et Mike Dirnt  
 © 2009 WB Music Corp. (ASCAP) et Green Daze Music (ASCAP)  
 Droits administrés par WB Music Corp. Tous droits réservés.  
 Utilisation avec autorisation.

« **¿Viva La Gloria? (Little Girl)** », tel qu'interprété par Green Day gracieuseté de Reprise Records.  
 Billie Joe Armstrong, Tré Cool et Mike Dirnt  
 © 2009 WB Music Corp. (ASCAP) et Green Daze Music (ASCAP)  
 Droits administrés par WB Music Corp. Tous droits réservés.  
 Utilisation avec autorisation.

« **American Eulogy** », tel qu'interprété par Green Day gracieuseté de Reprise Records.  
 Billie Joe Armstrong, Tré Cool et Mike Dirnt  
 © 2009 WB Music Corp. (ASCAP) et Green Daze Music (ASCAP)  
 Droits administrés par WB Music Corp. Tous droits réservés.  
 Utilisation avec autorisation.

# GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

## GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresse ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels champs d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de la loi. Cette garantie vous accorde des droits précis et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

## RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage ou par accident, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

## INFORMATIONS SUR LA GARANTIE DE EA

Si le support d'enregistrement ou le manuel a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement ou le manuel présente un défaut après les 90 jours suivant la date d'achat, choisissez une des options suivantes pour obtenir nos directives de remplacement :

Courriel : [fr-support@ea.com](mailto:fr-support@ea.com) (en français)  
 Téléphone : É.-U. 1 (650) 489-4589 (en français)

## ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES DE EA

Electronic Arts Customer Warranty  
 9001 N I-35 Suite 110  
 Austin, TX 78753

## AVIS

Electronic Arts se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans le présent manuel en tout temps et sans préavis. Ce manuel et le produit décrit à l'intérieur de ce manuel sont protégés par droit d'auteur. Tous droits réservés.

## SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

**Courriel et Internet** : Pour accéder directement à nos connaissances techniques : [fr-support@ea.com](mailto:fr-support@ea.com) (en français), <http://support.ea.com> (en anglais)

**Téléphone** : L'assistance technique et l'aide au sujet de la facturation sont offertes en français entre 10h00 et 17h00, HNC.

**Remarque** : Aucun truc n'est dévoilé à ce numéro.

É.-U. 1 (650) 489-4589

**Adresse postale** : Electronic Arts Technical Support  
 9001 N I-35 Suite 110  
 Austin, TX 78753