

Wii™



MODE D'EMPLOI

Le mode d'emploi de ce logiciel est une reproduction du mode d'emploi imprimé original. Par conséquent, certaines parties de son contenu pourraient paraître incongrues aux utilisateurs actuels. De plus, certaines fonctions absentes de la version actuelle pourraient y être mentionnées, et certaines références (informations de garantie ou de contact) pourraient être obsolètes.

Pour plus d'informations sur ce logiciel, visitez le site Nintendo

www.nintendo.com

Pour obtenir de l'aide technique, consultez le mode d'emploi de votre console Wii U ou visitez le site

support.nintendo.com

Pour des informations relatives à la classification par âge des logiciels, visitez le site correspondant à la classification en vigueur dans votre région.

PEGI (Europe): www.pegi.info

USK (Allemagne): www.usk.de

Classification Operations Branch (Australie): www.classification.gov.au

OFLC (Nouvelle-Zélande): www.classificationoffice.govt.nz

Russie: minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id_4=883

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Merci d'avoir choisi le disque WARIO LAND™: THE SHAKE DIMENSION pour votre console Wii™.

AVERTISSEMENT : veuillez vous reporter au livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé fourni avec ce produit avant de vous servir de votre console Nintendo®, disque ou accessoire. Ce document contient d'importantes directives de sécurité.

Veuillez lire ce mode d'emploi attentivement pour profiter pleinement de votre nouveau jeu. Il contient d'importantes informations concernant la garantie et le service consommateurs. Conservez-le, il vous sera toujours utile.



CE JEU PREND EN CHARGE LES
MODES 50 Hz (576i) ET 60 Hz (480i).

INFORMATIONS JURIDIQUES IMPORTANTES

CE JEU NINTENDO N'EST PAS DESTINÉ À ÊTRE UTILISÉ AVEC UN DISPOSITIF ILLÉGAL. L'UTILISATION D'UN TEL DISPOSITIF ANNULERA LA GARANTIE DU PRODUIT NINTENDO. LA COPIE DES JEUX NINTENDO EST ILLÉGALE ET STRICTEMENT INTERDITE PAR LES LOIS NATIONALES ET INTERNATIONALES SUR LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE.

CE JEU EST COMPATIBLE DOLBY PRO LOGIC II. AFIN DE PLEINEMENT EXPLOITER LES EFFETS SONORES DES JEUX AYANT LE LOGO DOLBY PRO LOGIC II, VOUS AUREZ BESOIN D'UN RÉCEPTEUR DOLBY PRO LOGIC II, DOLBY PRO LOGIC OU DOLBY PRO LOGIC IIX. CES RÉCEPTEURS SONT VENDUS SÉPARÉMENT.



© 2008 NINTENDO.

TM, ® ET LE LOGO Wii SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

DOLBY, PRO LOGIC, ET LE SYMBOLE DOUBLE-D SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE DOLBY LABORATORIES. FABRIQUÉ SOUS LICENCE DE DOLBY LABORATORIES.

© 2008 NINTENDO.

Sommaire

Histoire et personnages **6**

Commandes **8**

Il est temps de commencer à jouer ! **9**

Explorez la Dimension Shake ! **12**

Il faut faire quoi, dans ce jeu ? **14**

Aventure, nous voilà ! **16**

Liste de mes talents **18**

Astuces et conseils utiles ! **24**

Mise à jour du menu système

Veillez noter que lorsque vous chargez le disque dans la console Wii™ pour la première fois, la console Wii vérifie si le **menu système** le plus récent est installé. Si ce n'est pas le cas, l'écran de mise à jour du menu système s'affiche. Choisissez OK pour continuer. Veillez noter que le **menu système** de votre console Wii doit être à jour pour lire le disque.



Sauvegarde des données de jeu

10

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la console Wii. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si votre console Wii est déjà réglée sur une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Si votre console Wii est réglée sur une autre langue que celles disponibles dans le jeu, l'anglais sera la langue par défaut. Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de langue de votre console Wii. Reportez-vous au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres pour de plus amples informations.

Trouver les meilleurs paramètres

"Bon, je sais bien que vous allez adorer mon jeu, mais si vous voulez que tout soit vraiment parfait, essayez d'utiliser les paramètres décrits ci-dessous !"

Volume / Vibration – Ce jeu utilise le haut-parleur de la télécommande Wii ainsi que la fonction vibration. Pour ajuster le volume du haut-parleur ou activer/désactiver la fonction vibration, allez à l'écran des paramètres de la télécommande Wii via le menu HOME.

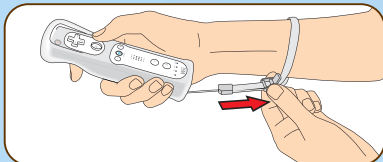
Dolby Pro Logic II – Ce jeu est compatible avec le son surround Dolby Pro Logic II. Pour activer ce paramètre, sélectionnez SURROUND à l'écran des paramètres sonores, accessible depuis l'écran des paramètres Wii.

ATTENTION : UTILISEZ LA DRAGONNE POUR TELECOMMANDE Wii

Passer votre main dans la dragonne et saisissez fermement la télécommande Wii. Faites glisser le guide de la dragonne pour qu'elle tienne en place sur votre poignet. Ne serrez pas la dragonne plus que nécessaire pour éviter toute gêne. Elle doit seulement être serrée de façon à rester en place.

ATTENTION : tenez toujours fermement la télécommande Wii. Utilisez toujours l'étui pour télécommande Wii (RVL-022) ainsi que la dragonne pour télécommande Wii pour éviter de laisser glisser la télécommande Wii, de l'endommager, de heurter les objets aux alentours ou de blesser des personnes. L'étui pour télécommande Wii offre à celle-ci une protection au cas où elle serait accidentellement lâchée ou jetée au cours d'une partie. Tenez-vous suffisamment loin des autres personnes et des objets lorsque vous jouez avec la console Wii. Si vos mains deviennent moites ou humides, cessez de jouer et séchez-les. La télécommande Wii réagit à des mouvements de faible amplitude, alors ne l'agitez pas de façon excessive ou trop rapide et ne faites pas des mouvements trop amples.

AVERTISSEMENT : ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. La dragonne pour télécommande Wii peut s'enrouler autour du cou.



Mode 60 Hz (480i)

Nombreux sont ceux qui ne connaissent pas la différence entre le 50 Hz et le 60 Hz, mais comme la plupart des téléviseurs modernes prennent en charge le 60 Hz, cela vaut la peine de vérifier si votre téléviseur est compatible. En quelques mots, les Hertz (Hz) expriment le nombre d'images par seconde affichées sur votre écran.

En 50 Hz, l'écran affiche 25 images par seconde, contre 30 en 60 Hz : la différence peut paraître minime, mais l'image gagne indéniablement en qualité quand on passe de 25 à environ 30 images par seconde. En 60 Hz, l'image est plus lisse, moins clignotante et le jeu fonctionne à une vitesse optimale, ce qui vous permet de bénéficier d'une expérience de jeu unique.

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

Si, une fois le mode 60 Hz (480i) activé, votre écran n'affiche aucune image ou si l'image est déformée, il est probable que votre téléviseur ne prenne pas en charge le mode 60 Hz (480i). Pour revenir au réglage par défaut, appuyez sur RESET sur la console Wii tout en maintenant bas enfoncé sur la manette + pour que la console Wii redémarre en mode 50 Hz (576i). Reportez-vous au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres pour de plus amples informations sur ce réglage.

De plus, lorsque vous branchez le câble RVB Wii (RVL-013) (vendu séparément) sur un téléviseur qui dispose d'une entrée RVB et d'une compatibilité PAL60, ou que vous branchez le câble composante AV Wii (RVL-011) (vendu séparément) sur un téléviseur qui dispose d'une entrée vidéo composante, vous pouvez profiter d'une image bien plus nette.

Mode EDTV / HDTV (480p) – Progressive Scan

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

Dans certains cas, ce mode ne peut pas être affiché, cela dépend de la combinaison téléviseur-câble que vous utilisez. Pour savoir si votre téléviseur est compatible avec l'affichage Progressive Scan nécessaire pour le mode EDTV / HDTV (480p), consultez son mode d'emploi ou contactez le fabricant pour plus de détails. Assurez-vous que vous utilisez le câble composante AV Wii (RVL-011) (vendu séparément) et paramétrez votre téléviseur pour le Progressive Scan lorsque vous choisissez ce mode.

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



Histoire et personnages

Il était une fois les Merlufe, de joyeuses petites créatures vivant paisiblement dans un monde ancien, la Dimension Shake. Hélas, un terrible pirate se faisant appeler le roi Shake eut l'idée soudaine d'enlever la reine et de dérober le plus précieux des trésors du royaume, le sac de pièces sans fond. Tous les Merlufe furent également faits prisonniers...

Tous ?

En réalité, un Merlufe courageux a réussi à échapper au terrible envahisseur. Il a demandé de l'aide au capitaine Syrup, qui à son tour a appelé Wario à la rescousse ! Voulez-vous connaître le nom de ce Merlufe ? Eh bien, c'est d'une originalité à couper le souffle, ce Merlufe s'appelle... Merlufe !



Wario

C'est moi, Wario !
Je compte bien faire
tout mon possible
pour m'en mettre
plein les poches !

Capitaine Syrup

Quoi ? Un trésor dans un monde
ancien ? Je suis partante !



Merlufe le Merlufe

C'est la catastrophe ! Le
roi Shake a enlevé notre
reine et volé notre plus
beau trésor ! M. Wario,
je vous en supplie,
aidez-nous !



La reine Mérelida

Peu importe ce qui m'arrivera, nous devons absolument
empêcher le roi Shake de plonger notre monde dans le chaos.
Ensemble, essayons de rétablir la paix dans la Dimension Shake !

Le roi Shake

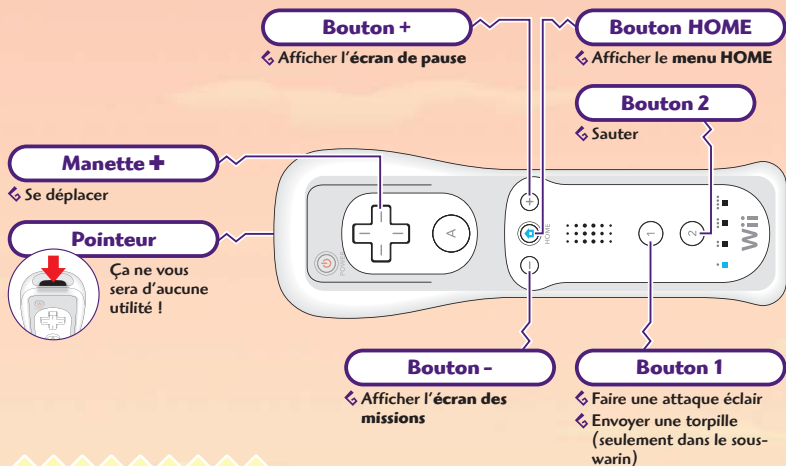
Bouah ah ah aaaaah !
Le trésor et la reine
m'appartiennent !
Je m'autoproclame roi
de la Dimension Shake !



Commandes

Il faut tenir la télécommande Wii à l'horizontale pour pouvoir jouer à ce jeu !
Hein ? Vous voulez connaître l'incroyable liste de mes talents ? Alors lisez de la page 18 à la page 23, tout y est expliqué !

Télécommande Wii



Commandes dans les menus

- ⊕ : Sélectionner
- ② : Confirmer
- ① : Annuler

Secouer la télécommande Wii

- ↳ Secouer (p. 20)
- ↳ Frappe au sol (p. 21)

Il est temps de commencer à jouer !

Tout le monde n'a pas la chance d'être un génie tel que moi, Wario ! Alors, dans ma grande bonté, je vais vous expliquer comment démarrer le jeu. Et tâchez de comprendre, sinon je ne réponds plus de rien !

1 Insérez le disque WARIO LAND™: THE SHAKE DIMENSION dans la fente de chargement pour allumer la console Wii. L'écran ci-contre va alors apparaître. Il contient des informations très importantes, lisez donc bien tout et appuyez sur le bouton A !
(Au fait, l'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité s'affiche même si la console Wii est déjà allumée lorsque vous insérez le disque !)

2 Pointez la chaîne disques sur le menu Wii et appuyez sur le bouton A.

3 L'écran de présentation de la chaîne s'affiche. Pointez DEMARRER et appuyez sur le bouton A.

4 L'écran d'avertissement sur la dragonne s'affiche. Ajustez bien la dragonne autour de votre poignet puis appuyez sur le bouton A.

5 Tenez la télécommande Wii à l'horizontale et appuyez sur le bouton 2. Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez à nouveau sur le bouton 2 !



Choisir un fichier

Sur l'écran des fichiers, choisissez un des quatre fichiers disponibles à l'aide de la manette **+** et confirmez votre choix avec le bouton **Z** !

Vous pouvez jouer depuis le début en sélectionnant **NOUVELLE PARTIE**. Vous verrez alors une cinématique époustouflante dans laquelle je démontre mes incroyables talents d'acteur ! Le jeu commence juste après, bien entendu ! Si vous voulez poursuivre une partie que vous avez déjà entamée, sélectionnez le fichier sur lequel vous l'avez sauvegardée. Ceci vous amènera directement dans le garage du mec le plus cool de l'univers !



Options de gestion des fichiers

COPIER UN FICHIER	Choisissez cette option pour copier des données sur un autre fichier. Sélectionnez d'abord le fichier que vous voulez copier, puis le fichier dont vous souhaitez écraser les données. Attention, ne vous trompez pas d'ordre !
EFFACER UN FICHIER	Choisissez cette option pour effacer un fichier. Vous devez ensuite sélectionner le fichier que vous voulez effacer. N'allez pas vous amuser avec cette option ! Un fichier effacé l'est définitivement et ne peut pas être récupéré, alors faites très attention !

Sauvegarde des données de jeu

Mon jeu est un véritable joyau de technologie : les sauvegardes sont faites automatiquement ! Une sauvegarde automatique est effectuée lorsque vous terminez un niveau, choisissez **ABANDONNER** dans le **menu de pause** ou retournez dans le garage après avoir consulté les nouveautés de la **LISTE DE TRESORS** ou de la **MEDIATHEQUE**. Vous devez cependant avoir **1 bloc** d'espace libre dans la mémoire de la console Wii. Avant de commencer le jeu, vérifiez bien que vous avez assez d'espace libre !



Si vous souhaitez savoir comment effacer des données sauvegardées dans la mémoire de la console Wii, veuillez vous reporter au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres, section "Paramètres Wii et gestion des données". Tout y est expliqué !

Le garage de Wario

Après avoir choisi un fichier ou quitté une carte, vous vous retrouvez dans mon garage. Vous pouvez alors sélectionner une des trois actions proposées dans le menu ou retourner à l'écran titre en appuyant sur le bouton **1**.



Butin

Valeur totale des différentes pièces et gemmes dont vous vous êtes emparé.

Energie

Votre énergie baisse lorsque vous vous faites blesser. Bonne nouvelle, vous pouvez augmenter votre énergie totale en achetant un cœur d'énergie (p. 17).

Commandes possibles

Cette liste vous indique les commandes que vous pouvez utiliser sur l'écran du garage de Wario. C'est pratique, hein ?

Cadre de progression

Grâce à ce cadre, vous pouvez voir où vous en êtes dans le jeu. Les informations affichées sont des pourcentages et concernent les **NIVEAUX** que vous avez terminés, les **TRESORS** que vous avez pillés et les **MISSIONS** que vous avez accomplies.

Menu du garage de Wario

CHOIX DE LA CARTE	Choisissez une carte et un niveau. Vous pouvez également vous rendre à la Soute du Pirate (p. 13) !
LISTE DE TRESORS	Admirez tous les trésors que vous avez pillés.
MEDIATHEQUE	Ecoutez les musiques du jeu à n'importe quel moment ! Hein, il n'y a aucune musique ? Ah mais c'est normal, vous devez d'abord terminer toutes les missions d'un niveau (p. 14) pour pouvoir accéder à sa musique dans la médiathèque... Alors remuez-vous un peu ! Oh, j'allais oublier, vous pouvez également regarder les cinématiques que vous achetez dans la Soute de Pirate ! Bah oui, si vous pouviez juste écouter des disques, ce ne serait plus une médiathèque, mais une discothèque !

Explorez la Dimension Shake !

Depuis l'écran du garage de Wario, sélectionnez CHOIX DE LA CARTE afin de vous rendre dans la Dimension Shake. Choisissez une carte et un niveau pour partir à l'aventure !

Choix d'une carte et d'un niveau

Choisissez une carte en appuyant sur gauche et droite sur la manette **+**, puis confirmez votre choix en appuyant sur le bouton 2. Choisissez ensuite un niveau. Vous savez que je suis du genre à foncer tête baissée... mais si vous avez besoin de réfléchir, vous pouvez toujours retourner à l'écran précédent en appuyant sur le bouton 1.

Au fait, vous devrez d'abord acheter les cartes dans la Soute du Pirate pour pouvoir y accéder. C'est normal, comment voulez-vous accéder à une zone si vous ne savez même pas où elle se trouve ?

Missions du niveau

- ★ : Mission accomplie (p. 14)
- ★ : Mission à accomplir

Trésors du niveau

- 🏴‍☠️ : Trésor pillé
- 🗺️ : Trésor à trouver



Niveau du boss

Avant le grand saut

Lorsque vous choisissez un niveau, vous pouvez voir des informations comme vos RECORDS et MISSIONS. Regardez ces informations et appuyez deux fois sur le bouton 2 pour commencer le niveau !



Terminer un niveau

Pour terminer un niveau, vous devez trouver le Merlufe qui y est emprisonné puis le ramener au point de départ. Le dernier niveau de chaque carte est habité par un boss que vous devez battre. Lorsque vous terminez un niveau, vous pouvez voir l'écran de résultats. Appuyez sur le bouton 2 pour retourner à l'écran de choix du niveau et tenter le niveau suivant !

Mission accomplie

Score

Temps que vous avez mis à finir le niveau et nombre de pièces que vous avez ramassées.

Trésors pillés



Soute du Pirate

Depuis l'écran de choix de la carte, sélectionnez L'EAU DOUCE puis la SOUTE DU PIRATE afin de vous rendre dans la Soute du Pirate. Dans ce magasin, vous pouvez investir toutes ces pièces que vous avez trouvées dans l'achat de cartes et divers objets (p. 17). C'est pas génial ?



Il faut faire quoi, dans ce jeu ?

Apparemment, il faut délivrer les Merlufe prisonniers et retourner au point de départ pour terminer un niveau. Mais moi, tout ce que je veux, c'est mettre la main sur les trésors !

Prenez les trésors sur votre passage !

Dans les niveaux, ramassez autant de pièces et de trésors que possible. Si vous voyez un trésor qui n'est pas à votre portée, essayez de lancer des ennemis dessus ou de faire preuve d'astuce ! Ouvrez tous les trésors que vous trouvez ! Inspectez chaque recoin, il est possible que vous n'ayez pas vu certains trésors ! Vous pouvez voir les trésors que vous avez pris sur l'écran de liste de trésors (p. 11).

Allez au secours des Merlufe !

Si vous rencontrez un Merlufe emprisonné... il paraît qu'il faut le libérer. Bref... Prenez la cage et secouez-la (p. 20) afin de libérer le Merlufe qu'elle contient ! Toutes les cages sont sécurisées. En les touchant, vous déclencherez une alarme. Un compteur apparaîtra alors, et vous devrez terminer le niveau avant la fin du compte à rebours. Sinon, c'est le roi Shake lui-même qui vient vous chercher. Alors, dès que vous secouez une cage, fichez le camp, et fissa !

Dans le cas des niveaux dans lesquels vous dirigez le sous-warin (p. 23), vous ne pouvez pas attraper les cages des Merlufe. Vous allez donc devoir chercher une autre solution si vous voulez vraiment leur venir en aide !



Cage

Temps restant

Accomplissez les missions !

Il y a des missions à accomplir dans chaque niveau. Vous devez par exemple éliminer un ennemi spécifique ou ramasser un certain nombre de pièces. Vous n'avez pas besoin d'accomplir toutes les missions pour terminer un niveau, mais si vous le faites, la musique de ce niveau est déverrouillée dans la médiathèque (p. 11). Pas mal, hein ?

Retournez le plus vite possible au point de départ !

Le temps s'écoule très rapidement, alors retournez au point de départ sans attendre ! Regardez attentivement le Merlufe que vous avez secouru : il vous indique, à l'aide d'une flèche, la direction que vous devez suivre. Le niveau est terminé si vous franchissez le point de départ dans le temps imparti !

Oh, j'allais oublier... Ceci ne s'applique pas aux niveaux dans lesquels vous dirigez le sous-warin ! Pour terminer ces niveaux, vous devez secourir les Merlufe en captivité !



Battez les boss !

Ce niveau vous paraît différent des autres ? C'est normal, c'est le niveau d'un boss ! Allez, battez-moi ce boss pour terminer le niveau ! A l'attaque, et pas de quartier ! (Je suis un coach hors pair, vous ne trouvez pas ?)

Energie du boss



Vous pouvez perdre la partie !

Vous perdez la partie si vous n'avez plus d'énergie ou si vous ne parvenez pas à retourner au point de départ avant la fin du compte à rebours. On vous proposera alors de REESSAYER, et là, pas de chichi, choisissez OUI ! Si vous avez brisé un point de contrôle au cours du niveau, vous pourrez réessayer le niveau depuis le point de contrôle !

Mais si vous choisissez NON, vous retourneriez à l'écran de choix du niveau et devrez alors recommencer le niveau depuis le début, la prochaine fois que vous y retourneriez. Ne faites donc pas votre choix à la légère !



Point de contrôle


Aventure, nous voilà !

Dirigez votre héros sans peur et sans reproche dans chaque niveau. Et surtout, ouvrez bien les yeux, les niveaux regorgent de trésors !

Pensez aussi à prendre le plus de pièces possible !

Éléments à observer dans les niveaux

Jauge de puissance


Lorsque cette jauge est pleine,  apparaît, ce qui vous permet d'effectuer une frappe au sol (p. 21).



Butin du niveau

Valeur totale des différentes pièces et gemmes dont vous vous êtes emparé dans le niveau.

Energie

Votre énergie baisse si vous vous faites blesser, mais vous pouvez la faire remonter en avalant de l'ail. Si vous avez une potion, alors vous pouvez voir l'icône  près de votre énergie.

Pièce


J'adore les pièces ! Il y en a de toutes les couleurs et en plusieurs tailles. Certaines valent plus que d'autres, mais moi, je les veux toutes, même les toutes petites pièces de bronze ! Eh oui, une pièce de bronze plus une pièce de bronze plus une pièce de bronze, ça fait déjà trois pièces de bronze !

Affichage en 16:9

Si vous avez paramétré votre console en affichage 16:9 dans les paramètres Wii (pour plus d'informations, reportez-vous à la section "Paramètres Wii et gestion des données" du mode d'emploi Wii - Chaînes et paramètres), vous pouvez voir, lorsque vous êtes dans un niveau, les trésors que vous avez pillés ainsi que l'état de vos missions. C'est pas génial, tout ça ?



Etat des missions

Les missions que vous avez ratées sont accompagnées de l'icône , celles que vous avez réussies sont cernées de blanc.

Trésors pillés

Blocs

Certains niveaux contiennent des blocs particuliers qui peuvent avoir des effets assez surprenants !

Interrupteur de certitude



Cet interrupteur fait apparaître ou disparaître certains blocs... Mais à quoi ça peut bien servir ?

Bloc bombe



Ces blocs sont accompagnés d'un compteur qui se déclenche si vous les touchez ou si vous effectuez une frappe au sol (p. 21). Attention, ça va exploser !

Bloc flambée



A votre avis, qu'est-ce qui se passerait si vous alliez sur ces blocs tout en brûlant (p. 25) ?

Bloc bonhomme de neige



Que pourrait-il se passer si vous roulez sur ces blocs tout en étant empêtré dans une énorme boule de neige (p. 25) ?

Objets

Vous aurez besoin de ces objets si vous voulez que je finisse l'aventure en un seul morceau. Ceux que vous ne trouvez pas en secourant des ennemis (p. 20) doivent être en vente à la Soute du Pirate.

Ail



Cette douceur odorante fait remonter votre énergie. Les petites têtes valent un cœur, tandis que les grosses en valent quatre. Bon appétit !

Potion



Si vous avez une potion en votre possession et que vous perdez toute votre énergie, tous vos cœurs seront immédiatement restaurés. Les potions sont vraiment pratiques, mais vous ne pouvez pas en transporter plus de deux. C'est normal, comment pourriez-vous vous en mettre plein les poches si elles ne contenaient que des potions ?

Cœur d'énergie



Cet objet rajoute un cœur à votre énergie totale.

Mettre le jeu en pause

Lorsque vous êtes dans un niveau, vous pouvez mettre le jeu en pause de deux manières. Appuyez sur le bouton + pour afficher l'écran de pause ou sur le bouton - pour afficher l'écran des missions.



Écran de pause



Écran des missions

Menu de pause

COMMANDES	Si vous ne vous rappelez plus des commandes qu'il faut utiliser dans le jeu, vous pouvez toujours les revoir ici !
ABANDONNER	Vous pouvez quitter le niveau et retourner à l'écran de choix du niveau. Cependant, vous perdez toutes les pièces et tous les trésors que vous avez ramassés dans le niveau, alors faites attention !
REESSAYER	Réessayez le niveau depuis le début ou depuis le point de contrôle si vous l'avez brisé. Si vous reprenez le niveau depuis le début, vous perdez toutes les pièces et les trésors que vous avez ramassés dans le niveau. En revanche, si vous reprenez le niveau depuis le point de contrôle, vous ne perdez que ce que vous avez ramassé après l'avoir brisé.

Liste de mes talents

Vous n'êtes pas sans savoir que je suis naturellement plutôt beau gosse, mais alors, quand je sors ma panoplie du parfait petit aventurier, là, je suis carrément à tomber ! Voici donc la liste de toutes les actions que vous pourrez accomplir en m'incarnant :

Se déplacer



Appuyez sur droite ou gauche sur la manette **+** pour aller à droite... ou à gauche ! C'est le b.a.-ba de toute aventure ! Vous pouvez également appuyer sur haut ou bas sur la manette **+** afin de descendre ou monter les échelles et les cordes. Quant aux barres de fer, appuyez sur bas pour les lâcher.



Se frayer un passage dans les tuyaux



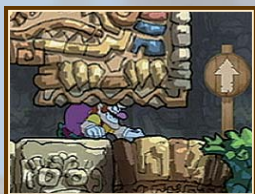
Lorsque vous êtes sur un tuyau, appuyez sur bas sur la manette **+** pour vous frayer un passage à l'intérieur. Si le tuyau se trouve au-dessus de vous, vous devez entrer dedans en sautant tout en appuyant sur haut sur la manette **+**.



Se mettre à plat ventre



Appuyez sur bas sur la manette **+** afin de vous mettre à plat ventre. Lorsque vous êtes dans cette position, vous pouvez ramper dans les couloirs étroits et éviter les attaques ennemies. Maintenez bas sur la manette **+** et appuyez sur le bouton 2 pour faire un magnifique saut à plat ventre !



Sauter

2

Sautez en appuyant sur le bouton 2. Le fait de sauter vous permet d'atteindre des endroits élevés ou d'assommer des ennemis. Maintenez le bouton 2 appuyé au moment de sauter sur un ennemi, cela vous permettra d'aller beaucoup plus haut !

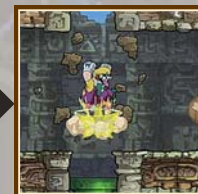
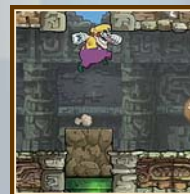


Charge au sol



dans les airs

Lorsque vous êtes dans les airs, appuyez sur bas sur la manette **+** afin de faire une charge au sol. Faites cette action depuis un niveau élevé afin de passer au travers des blocs en métal !



Attaque éclair

1

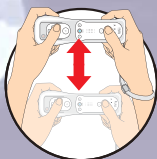
Détruisez les blocs grâce à l'attaque éclair en appuyant sur le bouton 1. Vous pouvez également ouvrir les coffres de cette manière !



Secouer

Secouez la télécommande Wii

Ce n'est pas par hasard si le jeu se passe dans la Dimension Shake ! La télécommande Wii doit en effet être secouée ! Laissez-moi donc vous expliquer cela en détail...



Secouer un objet/un ennemi

Secouez la télécommande Wii lorsque vous tenez quelque chose

Saisissez un ennemi évanoui ou un objet en allant dessus, puis secouez-le ! Qui sait, vous pourrez peut-être en obtenir quelque chose d'utile, comme de l'ail ou des pièces !



Tourner/Se balancer

Secouez la télécommande Wii lorsque vous êtes accroché à une barre ou une corde

Secouez la télécommande Wii lorsque vous vous tenez à une barre ou à une corde. Vous verrez, c'est très utile ! Si vous secouez la télécommande Wii tout en tenant une barre, vous tournerez autour de cette barre, tandis que si vous êtes accroché à une corde, vous vous balancerez. Vous pourrez ainsi sauter plus haut, plus loin et plus rapidement !

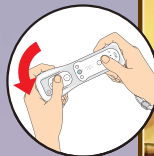
Vous pouvez également vous balancer à une corde en appuyant sur gauche et droite sur la manette **+**, mais c'est nettement moins amusant !



Lancer

Appuyez sur **1** lorsque vous tenez quelque chose

Vous avez la possibilité de lancer tout ce qui vous tombe entre les mains. Cela peut s'avérer très utile ! Maintenez le bouton 1 puis inclinez la télécommande Wii selon la trajectoire voulue, puis relâchez le bouton 1 pour lancer !

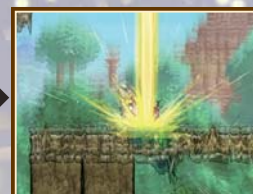


Faire une frappe au sol

Secouez une fois la télécommande Wii

Donnez une grande secousse avec la télécommande Wii afin de frapper le sol et de le faire trembler ! De nombreux événements peuvent alors se produire : les ennemis sont ainsi assommés, les blocs instables tombent, etc.

Si **W** (p. 16) n'apparaît pas sur la jauge, alors vous devrez patienter un peu pour pouvoir frapper le sol. Mais ne vous en faites pas, il ne faut jamais attendre trop longtemps !



Commandes dans le cyclochaudron

Aller dedans / En sortir






Se déplacer

Inclinez la télécommande Wii vers la gauche ou la droite

Sauter

2

Faites apparaître un cyclochaudron en frappant une borne de cyclochaudron . Grâce au cyclochaudron, vous pouvez vous déplacer sur les rails ! Lorsque vous êtes sur un cyclochaudron, appuyez sur bas sur la manette  pour entrer dedans. Déplacez le cyclochaudron en inclinant la télécommande Wii vers la gauche ou la droite. Votre vitesse dépend de l'angle d'inclinaison de la télécommande Wii. Vous pouvez même faire sauter le cyclochaudron en appuyant sur le bouton 2. Pour en sortir, appuyez sur haut sur la manette  !



Prenez grand soin des cyclochaudrons !

Si, après avoir effectué un saut, vous n'êtes plus sur un rail, alors le cyclochaudron que vous dirigez se brise. Regardez bien où vous mettez votre roue !

Commandes dans le sous-warin

Avancer ou reculer




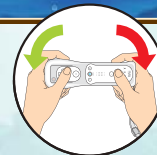
Diriger le sous-warin

Inclinez la télécommande Wii vers la gauche ou la droite

Lancer une torpille

1

L'écran défile tout seul lorsque vous êtes dans le sous-warin. Le sous-warin, lui, suit naturellement le mouvement de l'écran. Vous pouvez avancer ou reculer en appuyant sur droite ou gauche sur la manette  afin d'éviter les ennemis et les obstacles. Inclinez la télécommande Wii vers la gauche ou la droite pour que le sous-warin aille vers le haut ou vers le bas. Appuyez sur le bouton 1 pour lancer une torpille !



Astuces et conseils utiles !

Voici quelques astuces et conseils d'expert ! Vous feriez mieux de les suivre !

Secouez la télécommande Wii en cas de doute !

Dès que vous attrapez un truc, que ce soit un sac de pièces, un ennemi, une cage ou autres, secouez-le afin de voir ce que vous pouvez en obtenir ! Si jamais vous vous faites assommer, relevez-vous plus rapidement en secouant votre télécommande Wii !



Frappez les blocs que vous voyez !

Les blocs sont là uniquement pour que vous les frappiez ! Sur-tout ceux qui vous bloquent la route... Utilisez une attaque éclair ou une charge au sol pour vous en débarrasser. Evitez quand même de tout casser, car certains blocs doivent en fait vous servir de plates-formes !



Vérifiez les commandes grâce à la séquence démo !

Une séquence démo démarre si vous n'appuyez sur aucun bouton lorsque vous voyez l'écran titre. Cette séquence vous montre toutes les commandes ! Comme je le dis toujours, se la couler douce, c'est déjà tout un travail !



Les niveaux contiennent tout ce qu'il faut pour avancer !

Malgré mon corps d'athlète, j'ai parfois besoin d'un coup de pouce pour progresser. Les niveaux disposent d'ailleurs de toutes sortes de machines et de plates-formes spéciales ! Si vous en voyez, n'hésitez pas, foncez et utilisez-les !

Tuyau rapido

Allez dans ce tuyau et vous pourrez ensuite courir à la vitesse de la lumière et casser les blocs qui résistent aux attaques éclairs et aux charges au sol ! C'est vraiment sensationnel, pas vrai ?



Pilier ascenseur

Si un pilier ascenseur vous empêche de poursuivre votre chemin, il suffit de le déplacer en frappant le sol ! Vous pouvez également utiliser la frappe au sol lorsque vous êtes sur un pilier, ce qui vous permet d'atteindre des endroits particulièrement élevés !



Canon propulseur

Ce canon vous propulse à la vitesse de la lumière, tout comme un tuyau rapido. La grande différence, c'est que vous pouvez choisir votre trajectoire ! Lorsque vous vous trouvez sur un canon propulseur, sautez dedans en appuyant sur bas sur la manette **+**, puis définissez votre trajectoire en inclinant la télécommande Wii. Vous devez ensuite maintenir le bouton 2 pour charger le tir, et enfin relâcher le bouton 2 pour tirer un gros Wario boulet ! Vous pouvez toujours vous dégonfler et annuler le tir en appuyant sur le bouton 1 tout en maintenant le bouton 2.



Le feu et la neige

Touchez du feu et vous vous enflammerez, ce qui vous fera courir dans tous les sens. Si vous vous cognez contre un mur ou autre tout en étant en feu, alors vous vous transformerez en une véritable boule de feu ! Vous pouvez également vous transformer en une boule de neige géante. Pour cela, il faut que de la neige vous tombe dessus, puis que vous roulez dans une descente !

Vous trouvez cela terrible ? En fait, ces transformations pourraient bien s'avérer utiles, à vous de voir comment !



Crédits

▷ DIRECTOR

YAMAUCHI Madoka

▷ ASSISTANT DIRECTOR

MATSUMIYA Nobuo

▷ PLANNING

YAMAUCHI Madoka

SEI Kentaro

YONETANI Kazumasa

ABE Naoya

KAWAMINAMI Keita

KAWABATA Asami

▷ PROGRAM DIRECTOR

YAGI Koichi

▷ PROGRAMMING

MORI Takanori

KURAOKA Hironori

MATSUDA Yuhei

SAKAMOTO Yuta

ABE Naoya

▷ DESIGN DIRECTOR

TSUKAWAKI Tadanori

▷ DESIGN

ICHIH Atsuko

IZUMI Akiko

YONETANI Kazumasa

KONO Atsushi

NISHINO Yuta

IMAI Makoto

KAWABATA Asami

OZAWA Ayako

HOBO Yoshihiro

ITO Yuko

MIYAZAWA Ayaka

NOBE Yoshie

▷ MUSIC & SOUND EFFECTS

TOMITA Tomoya

▷ MUSIC

HAMANO Minako

▷ SOUND SUPERVISOR

NAKATSUKA Akito

▷ BACKGROUND

KUSANAGI, Inc.

ART DIRECTOR

SUE Nobuhito

BACKGROUND LAYOUT DESIGN

TANIUCHI Yuho

TSUNADO Eiko

BACKGROUND COLOR ILLUSTRATION

OHIZUMI Anna

KUMANO Hatsumi

BACKGROUND MANAGEMENT

NAKAZA Yoji

▷ CHARACTER MOTION & ANIMATION MOVIE

Production I.G

▷ CHARACTER MOTION

KEY ANIMATORS

TAKAKURA Yoshihiko

TAKAHASHI Hideki

SUETOMI Shinji

OKUBO Toru

KUBOTA Yasutaka

KAMEI Kanta

RYUNO Tatsuo

KOTANI Kyoko

HIRAMATSU Takeshi

MATSUMOTO Keita

GOTO Naomi

IGARASHI Naoko

TAMAKI Shiro

OKA Tomomi

SECOND KEY ANIMATION

Hong Changhee

INBETWEEN CHECKER

NOGAMI Maiko

INBETWEENERS

SAKAI Eriko

TANAKA Yasumi

NISHIDA Masatsugu

Wombat

Yuhodou

A.P.P.P.

Dogakobo

Nomad

Nakamura Production

Frontline

Ufotable

Gallop

COLOR DESIGNER AND COLOR COORDINATOR

MOTEGI Sayo

DIGITAL PAINT

INOUE Katsue

2D WORKS

ONO Chieko

▷ ANIMATION MOVIE

DIRECTOR

KOYAMA Yasutaka

STORYBOARD

KOYAMA Yasutaka

TAKAHASHI Hideki

KEY ANIMATION SUPERVISOR

TAKAKURA Yoshihiko

TAKAKURA Yoshihiko

Hong Changhee

HIRAMATSU Takeshi

TAKAHASHI Hideki

TSUSHIMA Kei

KIMURA Yuko

INBETWEEN CHECKER

NOGAMI Maiko

INBETWEEN STUDIOS

R.I.C

Frontline

Delta Peak Production

Xebec

Wombat

Daume

Yuhodou

ART DIRECTOR

OHNO Hiroshi

BACKGROUND ARTISTS

OHNO Kumiko

AMMI Kaori

NAKAYAMA Mina

COLOR DESIGNER AND COLOR COORDINATOR

MOTEGI Sayo

DIGITAL PAINT

WATANABE Yoko

Studio elle

Studio rong

runroad

Studio easter

2D WORKS

ONO Chieko

NISHIYA Tomoe

SPECIAL EFFECTS

MURAKAMI Masahiro

COMPOSITE DIRECTOR

KOGAWA Makoto

3D CG

DANDELION ANIMATION

STUDIO LLC

VISUAL EFFECTS

KAMEI Kanta

FILM EDITING

HOZO Shunya

PRODUCER

TERAKAWA Hidekazu

PRODUCTION MANAGER

MATSUSHITA Keiko

PRODUCTION ASSISTANTS

KASUMI Maiko

HORA Miho

▷ ARTWORK

YOSHIOKA Kazuya

KOTAKI Yuka

▷ ILLUSTRATION

TSUKAWAKI Tadanori

ADACHI Yuri

NAKANO Yusuke

▷ VOICE

Charles Martinet

MOGAMI Tsuguo

HIROSE Hitomi

▷ NOE LOCALISATION MANAGEMENT

Andy FEY

Erkan KASAP

Jan KUCZYNSKI

▷ EUROPEAN MANUAL LOCALISATION AND LAYOUT

Adrian MICHALSKI

Silke SCZYRBA

Peter SWIETOCZOWSKI

Hitomi NAITOH

Jan MUHL

Sascha NICKEL

Bianca ROSE

Kathrin GRIESER

Petra BECKER

Alfiya ALESHEVA

George KAMAROUDIS

Moni HÄNDSCHKE

Oleg SDARSKIJ

Jasmina LIBONATI

Patrick SHIELDS

Gemma COLLINGE

Judith MATZ

Ariel DEL RIO DE ANGELIS

Amparo ALMODÓVAR PRIETO

Florence d'ANTERROCHES

Angela NARDONE

Robert DE BOER

Wojciech SITARSKI

▷ SPECIAL THANKS

HIROSE Tokuko

ISONO Yoshikazu

WATANABE Emi

▷ PRODUCERS

HARADA Takahiro

EBISU Etsunobu

▷ SENIOR PRODUCER

UMEZAKI Shigeharu

▷ DEVELOPED BY

GOOD-FEEL

▷ EXECUTIVE PRODUCER

IWATA Satoru

TOUS DROITS, Y COMPRIS LES COPYRIGHTS DU JEU, SCENARIO, MUSIQUE ET PROGRAMME, RESERVES PAR NINTENDO.

