

From the EDITOR'S Desk

How'd you like the first issue of "Weekly Wario"? It can't be beat, right? But what else would you expect with me as Editor in Chief?!

Wario

Editor in Chief

"Weekly Wario" was started because our editor, Wario, had a sudden idea. Partway through, he got bored, so I helped out...like always. And I'm still waiting for my paycheck!

Mona

Editor

The next issue will be out...

WHENEVER I FEEL LIKE IT!



NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

Nintendo Customer Service
WWW.NINTENDO.COM
 or call 1-800-255-3700

NEED HELP PLAYING A GAME?

Nintendo's game pages, at www.nintendo.com/games, feature walkthroughs, frequently-asked questions, and codes for many of our games. If your answer isn't there, check out our forums where you can exchange tips with other gamers online.

For more information about our forums, visit www.nintendo.com/community.

If you don't have access to the web-site, recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529. This may be a long-distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill.

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

Service à la Clientèle de Nintendo
WWW.NINTENDO.COM
 ou appelez le 1-800-255-3700

BESOIN D'AIDE POUR JOUER?

Sur le site www.nintendo.com/games, des pages sur les jeux de Nintendo présentent le déroulement des jeux, des foires aux questions et des codes pour plusieurs de nos jeux. Si la réponse que vous cherchez n'y est pas, consultez nos forums où vous pouvez échanger, en ligne, des indices avec d'autres joueurs.

Pour obtenir plus d'information sur nos forums en ligne, visitez www.nintendo.com/community.

Si vous n'avez pas accès au site Web, vous pouvez obtenir des conseils enregistrés pour de nombreux jeux, en utilisant la ligne de puissance de Nintendo au (425) 885-7529. Il peut s'agir d'un interurbain, demandez donc la permission à la personne responsable du compte de téléphone.

¿NECITAS AYUDA DE INSTALACION, MANTENIMIENTO O SERVICIO?

Servicio al Cliente de Nintendo
WWW.NINTENDO.COM
 o llame al 1-800-255-3700

¿NECITAS AYUDA CON UN JUEGO?

Las páginas de juegos de Nintendo, en www.nintendo.com/games, incluyen instrucciones paso a paso, preguntas frecuentes y códigos para muchos de nuestros juegos. Si no encuentras tu respuesta, visita nuestros foros, donde podrás intercambiar consejos con otros jugadores en línea.

Para obtener más información sobre nuestros foros, visita www.nintendo.com/community.

Si no tienes acceso a nuestra página web, puedes encontrar consejos grabados para muchos de nuestros juegos a través del Power Line de Nintendo, llamando al (425) 885-7529. Esta puede ser una llamada de larga distancia, así que por favor, pide permiso a la persona encargada de pagar la factura del teléfono.



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.

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

El Sello Oficial es su ratificación de que este producto tiene licencia o es manufacturado por Nintendo. Busque siempre este sello al comprar sistemas de video juegos, accesorios, video juegos, y productos relacionados.

Nintendo

NINTENDO OF AMERICA INC.
 P.O. BOX 957, REDMOND, WA
 98073-0957 U.S.A.

62655A



www.nintendo.com

PRINTED IN USA

THE WEEKLY WARIO!

Wii™



SMOOTH MOVES

SPECIAL EDITION

WARIO

Temple of Form's MYSTERIOUS INHABITANTS
 DRIBBLE & SPITZ
 ABOUT
 BACKYARD
 THE WORD
 SPECULATES!



Treasure FOUND in the TEMPLE of Form!

Mysteries Surrounding THE FORM BATON!

Investigative Report
 Starting a Game
 Life-Changing Article!
 A Special Report on Saving

THE WAY TO PLAY SHOCKING EXPOSÉ!

IGNORING INSTRUCTIONS: THE SILENT PERIL

INSTRUCTION BOOKLET

MODE D'EMPLOI

FOLLETO DE INSTRUCCIONES

REVEALED!

Nintendo

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.

⚠ WARNING - 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

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

REV-P

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at www.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at www.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing. In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

	<p>© 2006-2007 Nintendo. Co-developed by INTELLIGENT SYSTEMS. All rights, including the copyrights of game, scenario, music and program, reserved by Nintendo. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2007 Nintendo. All rights reserved.</p>
--	---

Message from the Editor in Chief, Wario

Have I got a story for you! It all started this morning. Just as I sat down in my snacking chair, a freakish little creature appeared out of nowhere and snatched my food away!

NO ONE MESSSES WITH ME LIKE THAT!

I started running after the little weirdo, but he was pretty fast! Before I knew it, we were in this rickety old shack on the other side of town. Apparently, the shack was a temple for some ancient civilization!

Wha-wha-WHAT?! Talk about FREAKY!

Anyway, inside the shack, I found this stick and picked it up. Nothing about the stick screamed "TREASURE!" or "GET RICH QUICK!" but I've got a nose for that kinda thing. Plus, I noticed that, depending on how I moved and held the stick-thing, different things would happen.

Suddenly, I had one of my patented great ideas: I would share the wisdom of the ancients with the people of Diamond City. And what better way to share information than by creating a magazine?

So, TA DA! Here it is.

I know what you're thinkin', but really, I'm not trying to turn a profit by selling my magazine! But it's not like I'm gonna turn away donations or anything!

Because I'm the Editor in Chief, the magazine is called....

"THE WEEKLY WARIO!" WHAT ELSE?!

WARIO!



TABLE of CONTENTS **WARIO!** **THE WEEKLY WARIO!**

Read It Here First!
TREASURE FOUND IN ANCIENT RUINS! **3**

Hear an Expert's Opinion!
The Mysterious FORM BATON **5**

HOW TO **START** A GAME AND OTHER ESSENTIALS **6**

DRIBBLE & SPITZ with FRIENDS ABOUT TOWN!
DIAMOND CITY MAP **7**

Special Report! Separating the Lies from the Truth: The Form Lowdown with **KAT & ANA** **9**

From the **EDITOR'S Desk** **Back**



SPECIAL EDITION SMOOTH MOVES

The MYSTERIOUS Form Baton

Ciao! Mona here, your staff Form Baton expert. Wario's already bored with writing, so I guess I'm taking over his duties as reporter! The word is that as soon as you hold the Form Baton, you can't help but dance! What will those ancient civilizations think of next!

MONA



The Form Baton and the Forms (→ p. 9)

Turn Wii console ON or OFF.

Map Screen
Zoom in and out on the map.

Game Screen
Press **+** and **-** at the same time to pause.

HOME
Return to the HOME Menu.

1
2

Wii

B Scroll quickly through text.

A Confirm selection.

When used in a microgame, both **A** and **B** do the same thing.

The front of the Form Baton is the side with the **+** and **A**.

IN THIS GAME

The Wii Remote™ is called the "Form Baton" and the Nunchuk™ is called the "Balance Stone."

THE WAY of the FORM BATON

1) ALWAYS USE THE WRIST STRAP.

When using the Form Baton, always use the wrist strap. Throwing the Form Baton is forbidden.

2) PLAY STANDING IN AN OPEN AREA.

Forms are always performed standing. Before performing the forms, tidy up the space around you.

3) LET GO OF YOUR INHIBITIONS.

The secret to performing the forms with grace and beauty is to relax. Don't forget to take breaks as needed.



How to START a GAME

PENNY



Hi there! I'm Penny! You probably know my grandpa, Dr. Crygor. People tell us all the time that we look nothing alike. Say, did you just start the game without thinking about what you're doing? I bet you did, and that's no way to do things. Let's take a closer look at how to start a game, OK?

- 1 All righty then, first things first. Put the WarioWare: Smooth Moves Game Disc in the Disc Slot, and the power will turn on. Oh, and you can also insert a disc when the power is already on. When you see the screen to the right, read the message and then press **A**. Got it?
- 2 From the Wii Menu, point to the Disc Channel on the upper left and press **A**.
- 3 The Channel Preview Screen will appear, so choose Start by pressing **A**.
- 4 A screen will appear that shows you how to attach the wrist strap, and then the opening movie will start. Press a button to skip the movie and go to the title screen.
- 5 When the Main Menu appears, choose Single for single-player mode. Obvious, I know.
- 6 When you're playing for the first time, choose NEW! You can have saved data for up to 12 people. Follow the directions on the screen to enter your name.
- 7 Pick your Mii™. Choose a Mii from six default Mii's and any Mii you created in the Mii Channel. Then all you have to do is select your dominant hand and you're done!

For more info on creating Mii's in the Mii Channel, check out the Wii Operations Manual.

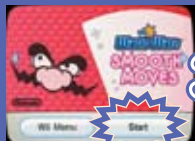
HOT TIP!

This game **AUTO-SAVES!** WOW!

- You'll need one block of open memory in the Wii System Memory.
- For info on how to delete files in the memory, check out the Wii Operations Manual.

How to erase saved data

When you already have 12 players registered and you want to register someone new, select **+** to erase an existing player. Erased players are gone for good, so watch out! If you want to change someone's name or Mii, select **+**!



Diamond City MAP

TEMPLE OF FORM

This building holds the artifacts of an ancient civilization and the forms they used.

A) STORY

The games in this section are divided by different Diamond City residents.

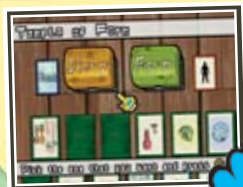
B) FORM

The games are arranged by forms here. You can play any microgame you've played before.

C) POSE CARDS

The poses that you have mastered are here.

*Move the hand up and down to make the screen scroll.



JIMMY T.

Hey there! Dribble at your service!

Is this your first time in Diamond City? You should go visit Wario's pad.

Right, Spitz?

DRIBBLE

First, go to Wario's house and introduce yourself! He'll show you the form that he's best at. Go to one person's house and then they'll show you someone else's house...

That's just the kind of town this is!

WARIO'S HOUSE

9-VOLT



The train will take you back to the Main Menu. At the start of a new game, you can only play single-player games. Later, though, you can take the train to Pearl Square and play multiplayer games!

FACTORY

You can change your name, Mii, or the hand that you use to play. Stop by here if you want to mix things up a little.

TRAIN STATION

Close View

Zoom in and out of the map by pressing



SPITZ

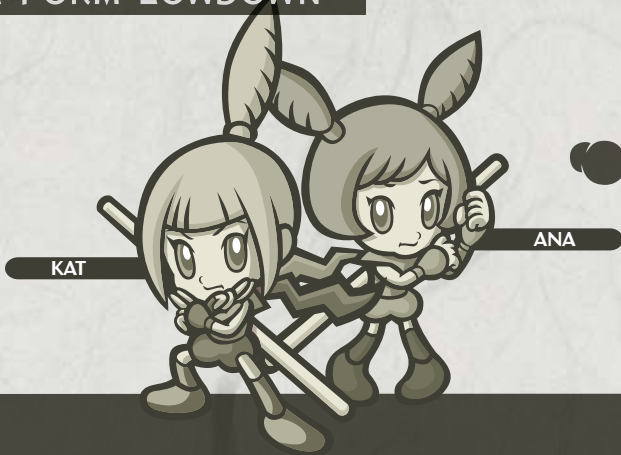
Yep!

Wario might not look like it, but he's actually a pretty nice guy.

8

7

THE FORM LOWDOWN



The Emergence of Forms

The form craze has taken Diamond City by storm! The forms' exact origins are shrouded in mystery, but rumor has it that they have their roots in an ancient civilization. This ancient civilization used the Form Baton to perform a variety of dance rituals. As they were passed down from generation to generation, these rituals evolved to become the forms they are today.

The Power of Forms

The people of Diamond City already know the urgency one experiences when enduring lightning-fast microgames... The pressure of five seconds! The four-loss limit! After Wario's discovery, residents across town can be seen moving their bodies as though possessed by the Form Baton. Only recently has this been acknowledged as the true power of forms.

CAUTION: WRIST STRAP USE

This game can involve vigorous motion while using the Wii Remote. 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 that you might move into are clear of other people and objects.
- Stay at least three feet from the television.

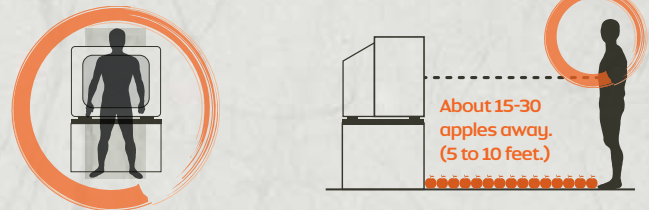
9

THE WRONG WAY TO PLAY



- Not standing in front of the television.
- Standing too close or too far away from the television.
- Twisting your hand.
- Fidgeting like you've got bugs all over you.

THE RIGHT WAY TO PLAY



- Standing in front of the television.
- Standing the proper distance from the television.
- Wearing the wrist strap.

About 15-30 apples away. (5 to 10 feet.)

Starting with the next page, we'll explain some of the forms.

10

The Remote Control



The Remote Control is the most fundamental of all the forms. It looks easy, but it's actually quite profound and complex. From this starting position, you'll need to move up, down, left, right, and even forward.

Explanation

Hold the Form Baton straight in your dominant hand with the tip pointing forward. Place your thumb on (A) and your index finger on (B). With your body facing the television, use the Form Baton to point at areas on the screen.

Difficulty ★☆☆☆☆

An area on the screen will flash when the Form Baton isn't pointing at the screen properly. The key to success in all forms that use the pointer is to keep the pointer on the screen.

Example



Use a flashlight to find the little guy hiding in the dark.

The Umbrella



This form provides the user with a sense of quiet dignity. From this stance, you will perform a myriad of actions, including swatting forward and even shaking the Form Baton from side to side.

Explanation

Hold the Form Baton vertically in your dominant hand with the tip pointing up and your thumb resting on (A). The Umbrella is similar to the Remote Control, but instead of holding it straight, hold it vertically. Think of it as a natural extension of your hand and become one with the Form Baton.

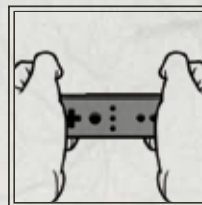
Difficulty ★☆☆☆☆

Example



Swat that pesky fly!

The Chauffeur



This dual-handed form is for slightly more experienced players. From this stance, you will do things like pressing the Form Baton forward and turning it like a steering wheel. Remember, when switching forms, don't rush, as rushing can lead to disharmony.

Explanation

Turn the Form Baton's face to your body and hold each end in your right and left hands.

Difficulty ★★☆☆☆

Though the Chauffeur resembles the more novice Handlebar, be careful not to confuse the two.

The Handlebar



In the Handlebar, the Form Baton faces up and is held horizontally from the top.

Example



Tilt the Form Baton right and left to move the ball out of the maze.

The Elephant



The Elephant is one of the most challenging forms. In this form, the Form Baton resembles a nose, so when playing Elephant microgames, move your head along with the baton. It's good for neck health as well.

Explanation

With the tip of the Form Baton facing the screen, hold it in both hands and place the base at the tip of your nose. This form is most beautiful when the performer loses all inhibitions.

Difficulty ★★☆☆☆

Example



Stretch your trunk to grab the apple.

There are many other forms.

11

12

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT L'INTÉGRALITÉ DU MODE D'EMPLOI DE LA Wii AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME, VOTRE DISQUE DE JEU, OU VOS ACCESSOIRES Wii. CE MODE D'EMPLOI COMPREND D'IMPORTANTES INFORMATIONS SUR VOTRE SANTÉ ET VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ: VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À VOS JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un 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	Perte de conscience
Troubles de la vue	Mouvements involontaires	Désorientation

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 - Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 - Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 - Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 - Jouez dans une pièce bien éclairée.
 - Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

- Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :
- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer 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 au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
 - Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou toute autre gêne pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ ATTENTION - Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour s'utiliser avec un appareil non-autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie de produit Nintendo. Toute copie d'un jeu Nintendo est illégale et strictement interdite par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de "sauvegarde" ou d'"archivage" ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

TABLE des MATIÈRES WARIO! HEBDOMADAIRE WARIO! WARIO!

Opinion d'Expert!
Le mystérieux BÂTON DES FORMES 15

COMMENT **COMMENCER** 16
UNE PARTIE ET AUTRES DÉTAILS ESSENTIELS

DRIBBLE & SPITZ vos AMIS EN VILLE! 17
CARTE DE DIAMOND CITY

Bulletin Spécial!
Mensonges et Vérité: Petit Aperçu des Formes avec KAT & ANA 19

Venu tout droit du Bureau de la **RÉDACTION** Back

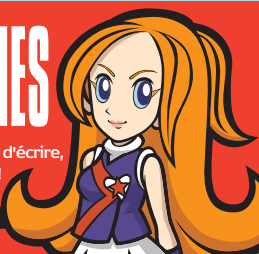


SPÉCIAL ÉDITION SMOOTH MOVES 14

Le mystérieux BÂTON DES FORMES

Ciao! Ici Mona, votre experte en Bâton des Formes. Wario en a déjà assez d'écrire, alors je suppose que c'est moi qui prendrai sa place en tant que reporter! Il semblerait que dès que vous saisissez le Bâton des Formes, vous ne pouvez pas vous empêcher de danser! Je me demande quels autres tours ces civilisations anciennes ont dans leur sac!

MONA



Le Bâton des Formes et les Formes (→ p. 21)

Allume ou Éteint la Console Wii. (POWER)

Carte de l'Écran
- + Effectue un Zoom avant ou arrière sur la carte.

Écran du Jeu
- + Appuyez sur - et + en même temps pour pauser.

HOME
Renvoie au Menu HOME.

DANS CE JEU
La Télécommande Wii est baptisée le "Bâton des Formes" et le Nunchuk la "Pierre d'Équilibre."

B Fait défiler le texte rapidement.

A Confirme la sélection.

Dans un microjeu, **A** et **B** font la même chose.

L'avant du Bâton des Formes est le côté sur lequel se trouvent le + et le **A**.

LA MAÎTRISE du BÂTON DES FORMES

- UTILISEZ TOUJOURS LA DRAGONNE.** Lorsque vous utilisez le Bâton des Formes, utilisez toujours la dragonne. Il est interdit de jeter le Bâton des Formes.
- JOUEZ DEBOUT DANS UNE PIÈCE ASSEZ GRANDE.** Les Formes se font toujours debout. Avant de les accomplir, faites assez de place autour de vous.
- OUBLIEZ VOS COMPLEXES.** Le secret d'une forme gracieuse et esthétique est la détente. N'oubliez pas de faire une pause de temps en temps, selon vos besoins.



MASTER MANTIS

YOUNG CRICKET

COMMENT une Partie COMMENCER

PENNY

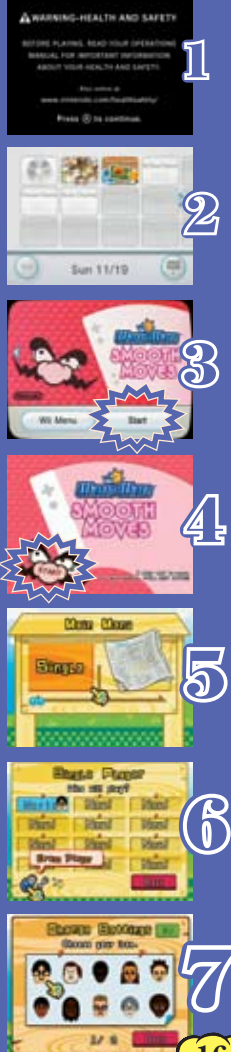


Coucou! Moi c'est Penny! Vous connaissez certainement mon grand-père, Dr. Crygor. On nous dit souvent que nous ne nous ressemblons pas. Dites, est-ce que vous venez de commencer une partie sans même songer à ce que vous faites? Ça ne m'étonnerait pas et ce n'est pas vraiment une bonne idée. Voyons comment commencer une partie, d'accord?

- Bon, tout d'abord, mettez le disque de jeu WarioWare: Smooth Moves dans la Fente de Disque, et la console s'allumera. Au fait, vous pouvez aussi insérer un disque quand la console est déjà allumée. Quand vous verrez l'écran à droite, lisez le message puis appuyez sur **A**. C'est bon?
- À partir du Menu Wii, pointez en direction de la Chaîne Disque en haut à gauche puis appuyez sur **A**.
- L'Écran d'Aperçu de la Chaîne apparaîtra, alors choisissez Start en appuyant sur **A**.
- Un écran vous expliquant comment attacher la dragonne apparaîtra et le film d'introduction débutera ensuite. Vous pouvez appuyer sur un bouton pour le passer.
- Lorsque le Menu Principal apparaîtra, choisissez Single pour jouer en mode joueur unique. Je sais, c'est évident.
- Lorsque vous jouerez pour la première fois, vous devrez choisir NEW! Vous pouvez sauvegarder les données pour un nombre de joueurs pouvant aller jusqu'à 12. Suivez les instructions affichées sur l'écran pour entrer votre nom.
- Choisissez votre Mii. Choisissez un Mii parmi six Miis existant et n'importe quel Miis que vous avez créés sur la Chaîne Mii. Tout ce que vous aurez à faire ensuite consistera à sélectionner votre main de prédilection et voilà!

⚠ SUPER ASTUCE! Ce jeu sauvegarde de lui-même! GÉNIAL!

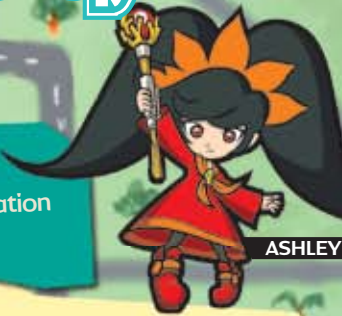
- Il vous faudra un bloc de mémoire disponible sur la mémoire de système de la Wii.
 - Pour savoir comment effacer des fichiers de la mémoire, consultez le Mode d'Emploi de la Wii.
- Comment effacer des données sauvegardées**
Lorsque vous aurez déjà 12 joueurs inscrits et vous souhaitez ajouter une nouvelle personne, vous devrez sélectionner pour effacer un joueur existant. Les joueurs effacés ne pourront plus être récupérés, alors faites attention! Si vous souhaitez changer le nom d'une personne ou d'un Mii, sélectionnez !



CARTE DE Diamond City

LE TEMPLE DES FORMES

Ce bâtiment abrite les restes d'une ancienne civilisation et les formes qu'elle utilisait.



ASHLEY

A) STORY

Les jeux de cette section sont répartis par résidents de Diamond City.

B) FORM

Ici, les jeux sont classés par formes. Vous pouvez jouer à n'importe quel microjeu auquel vous avez déjà joué.

C) POSE CARDS

Les poses dont vous avez déjà la maîtrise sont ici.

*Déplacez la main de haut en bas pour faire défiler l'écran.



DRIBBLE

Salut!
Dribble à votre service!

C'est la première fois que vous visitez Diamond City? Vous devriez aller faire un petit tour chez Wario.

Pas vrai, Spitz?

JIMMY T.



D'abord, allez chez Wario et présentez-vous!
Il vous montrera sa plus belle forme.
Chaque fois que vous irez chez quelqu'un, la personne vous emmènera chez quelqu'un d'autre...
C'est comme ça qu'on vit ici!

CHEZ WARIO

9-VOLT



Le train vous ramènera au menu Principal.
Au début d'une nouvelle partie, vous ne pourrez jouer qu'en mode joueur unique. Plus tard, par contre, vous pourrez vous rendre à Pearl Square en train et jouer à des jeux multijoueur!



L'USINE

Vous pouvez changer de nom, modifier votre Mii ou la main que vous utilisez pour jouer. Faites un tour là-bas si vous voulez mettre un peu de fantaisie dans votre vie.



LA GARE

Effectuez un zoom avant arrière sur la carte en appuyant sur

Vue Rapprochée



SPITZ

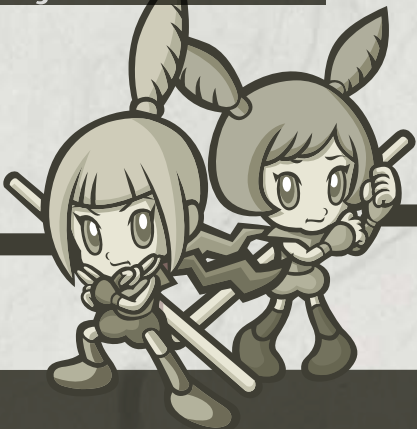


Ouais!

Wario n'en a peut-être pas l'air, mais il est plutôt sympa comme gars.

BULLETIN SPÉCIAL avec KAT & ANA

PETIT APERÇU DES FORMES



KAT

ANA

Le Réveil des Formes

La folie des formes s'est emparée de Diamond City! Les origines exactes des formes sont voilées de mystère, mais selon les rumeurs, elles sont enracinées dans la culture d'une ancienne civilisation. Cette ancienne civilisation utilisait le Bâton des Formes pour se livrer à diverses danses rituelles. De génération en génération, ces rituels ont évolué pour devenir les formes tels que nous les connaissons aujourd'hui.

Le Pouvoir des Formes

Les habitants de Diamond City sont déjà conscient de la montée d'adrénaline que l'on ressent en jouant aux microjeux super rapides... la pression des cinq secondes! La limite de quatre pertes! Après la découverte qu'a faite Wario, les résidents de la ville se sont mis à remuer comme s'ils étaient possédés par le Bâton de la Forme. Ce n'est que récemment que celui-ci a été accepté comme étant le vrai Pouvoir des Formes.

AVERTISSEMENT: UTILISATION DE LA DRAGONNE

Il est possible que ce jeu exige que vous fassiez des mouvements vifs avec la Télécommande Wii. Veuillez utiliser la dragonne pour éviter de blesser quiconque ou d'endommager les objets se trouvant à proximité ou la Télécommande Wii au cas où vous lâchiez celle-ci accidentellement au cours d'une partie.

Suivez aussi les recommandations suivantes:

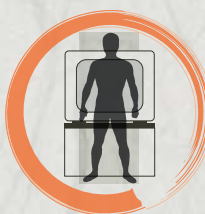
- Assurez-vous que chaque joueur attache la dragonne correctement lorsque c'est à son tour de jouer.
- Ne lâchez pas la Télécommande Wii au cours d'une partie.
- Essuyez-vous les mains si celles-ci transpirent.
- Faites assez de place autour de vous, dans la pièce où vous jouez, et assurez-vous qu'il n'y a pas d'autres personnes ou d'objets dans les zones où vous vous déplacez.
- Tenez vous à au moins un mètre de la télévision.

LA MAUVAISE FAÇON DE JOUER

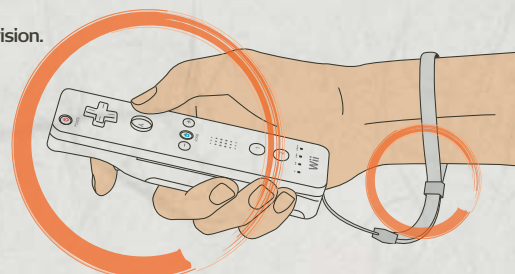


- Ne pas se tenir debout devant la télévision.
- Se tenir trop près ou trop loin de la télévision.
- Faire pivoter votre main.
- Remuer comme si vous étiez recouvert de fourmis.

LA BONNE FAÇON DE JOUER



- Se tenir debout devant la télévision.
- Se tenir à bonne distance de la télévision.
- Porter la dragonne.



À partir de la page suivante, nous vous expliquerons certaines formes.

la Télécommande



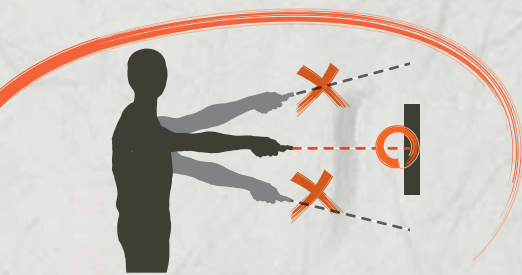
Difficulté ★☆☆☆☆

La Télécommande est la forme la plus fondamentale. Elle a l'air d'être facile, mais elle est en fait très profonde et complexe. De cette position, vous devrez sauter, vous baisser, bouger de droite à gauche et même avancer:

Explication

Tenez le Bâton des Formes bien droit, pointé vers l'avant, dans votre main de prédilection. Posez votre pouce sur **[A]** et votre index sur **[B]**. En faisant face à la télévision, utilisez le Bâton des Formes pour pointer en direction des différentes sections de l'écran.

Une partie de l'écran clignotera lorsque le Bâton des Formes n'est pas pointé correctement en direction de la télévision. La clé du succès pour bien réaliser les formes qui utilisent le pointeur consiste à bien garder le pointeur sur l'écran.



Exemple



Utilisez une lampe de poche pour trouver le petit bonhomme qui se cache dans le noir.

Le parapluie



Difficulté ★☆☆☆☆

Cette forme donne au joueur un sentiment de dignité silencieuse. À partir de cette position, vous pourrez effectuer une myriade d'actions, comme par exemple vous accroupir et même remuer le Bâton des Formes de droite à gauche.

Explication

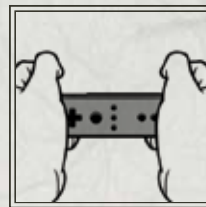
Tenez le Bâton des Formes verticalement dans votre main de prédilection, en vous assurant que le bout est tourné vers le haut, en posant votre pouce sur **[A]**. Le parapluie est identique à la Télécommande, mais au lieu de la tenir toute droite, vous la tiendrez verticalement. Considérez-la comme l'extension naturelle de votre main et ne faites plus qu'un avec le Bâton des Formes.

Exemple



Chassez cette mouche exaspérante!

Le Chauffeur



Difficulté ★★☆☆☆

Cette forme à deux mains est réservée aux joueurs qui ont un tout petit peu plus d'expérience. À partir de cette position, vous pourrez par exemple tenir le Bâton des Formes en avant et le faire tourner comme un volant d'auto. N'oubliez pas, lorsque vous changerez de formes, ne vous précipitez pas, car sinon vous perdrez toute harmonie.

Explication

Tournez la face du Bâton des Formes vers vous et tenez les deux extrémités dans votre main gauche et votre main droite.

Exemple



Faites pivoter le Bâton des Formes vers la gauche et vers la droite pour faire sortir une balle d'un labyrinthe.

Bien que le Chauffeur ressemble au Guidon, qui est plus facile, faites attention de ne pas confondre les deux.

Le Guidon



Pour le Guidon, le Bâton des Formes sera tourné vers le haut et tenu horizontalement par le haut.

L'Éléphant



Difficulté ★★☆☆☆

L'Éléphant est l'une des formes les plus difficiles. Pour cette forme, le Bâton des Formes ressemble à un nez, alors pour jouer aux microjeux de l'Éléphant, vous devrez déplacer votre tête en même temps que le bâton. Ce qui est bon pour maintenir votre cou en pleine forme.

Explication

Lorsque le bout du Bâton des Formes fait face à l'écran, tenez-le à deux mains et placez sa base sur le bout de votre nez. Cette forme sera d'autant plus splendide que son utilisateur oubliera tous ses complexes.

Exemple



Stretch your trunk to grab the apple.

There are many other forms.

RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN ET LA GARANTIE

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à www.nintendo.com ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de douze (12) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Web, www.nintendo.com ou appeler la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTATEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SERAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIEAUX OU DE MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.



INDICE de CONTENIDOS WARIO! EI WARIO SEMANAL!

¡Escucha la opinión de un experto!
El Misterioso BASTON DE FORMA 25

COMO EMPEZAR UN JUEGO, Y OTROS IMPRESCINDIBLES 26

DRIBBLE & SPITZ con AMIGOS DE MUNDO EL MAPA DE LA CIUDAD DIAMANTE 31

¡Reporte Especial! Separando las Mentiras de la Verdad: Toda la verdad acerca de la Forma con KAT & ANA 29

Desde el escritorio del REDACTOR Back

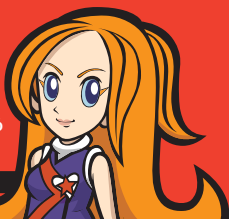


EDICIÓN ESPECIAL SMOOTH MOVES

El MISTERIOSO Bastón de Forma

¡Chao! Soy Mona, tu experta en el Bastón de Forma. ¡Wario ya se aburriría de escribir, así que creo que tomaré su tarea de reportero! ¡Por lo que hemos escuchado, tan pronto que agarres el Bastón de Forma, no puedes evitar empezar a bailar! ¡No se que otra cosa más inventarán estas civilizaciones antiguas!

MONA



El Bastón de Formas y las Formas (→ p. 9)

ENCIENDE o APAGA la Consola Wii.

Pantalla del Mapa
- + Acércate o Aléjate al mapa

Pantalla del Juego
- + Oprime - y + simultáneamente para pausar.

HOME
Regresa al menú de HOME.

PARA ESTE JUEGO
El Control Remoto Wii se llama el "Bastón de Forma" y el Nunchuk se llama la "Piedra de Balance."

Los botones **A** y **B** hacen lo mismo cuando se usan en un mini juego.

La parte frontal del "Bastón de Forma" es el lado con **+** y **A**.

LAS COSTUMBRES del BASTON DE FORMA

1) SIEMPRE USA LA CORREA DE LA MUÑECA.

Siempre usa la correa de la muñeca al usar el Bastón de Forma. Esta prohibido tirar el Bastón de Forma.

2) JUEGA PARADO EN UNA ÁREA ABIERTA.

Las Formas siempre se llevan a cabo cuando estás parado(a). Antes de efectuar las formas, arregla el área donde te vayas a jugar.

3) DÉJATE LLEVAR.

El secreto para llevar a cabo las formas con elegancia y belleza es de relajarte. Que no se te olvide tomar descansos cuando los ocupes.



MASTER MANTIS

YOUNG CRICKET

25

Cómo EMPEZAR un JUEGO

PENNY



¡Hola! ¡Me llamo Penny!

Estoy segura que conoces a mi abuelo, el Dr. Crygor. La gente siempre nos dice que no nos parecemos para nada. ¿Dime algo, acabas de empezar un juego sin saber lo que haces? Te apuesto a que sí, y esa no es la manera de hacer las cosas. Hay que fijarnos bien cómo empezar un juego. ¿Te parece?

- 1 Muy bien, lo primero es lo primero. Inserta el Disco de Juegos de Wario Ware: Smooth Moves dentro de la Ranura de Discos, después la energía se encenderá. Oh, también puedes insertar un disco de juegos aunque la energía este encendida. Cuando aparezca la pantalla que vez a tu derecha, lee el mensaje y oprime **A** ¿Entendiste?
- 2 Desde el Menú Wii, apunta hacia el Canal Disco el la parte superior izquierda y oprímelo **A**.
- 3 La Pantalla del Canal Preliminar aparecerá, escoge Start al oprimir **A**.
- 4 Una pantalla que te muestra como ponerte la correa de muñeca aparecerá, y la película inaugural comenzará. Puedes oprimir cualquier botón para sobrepasarla.
- 5 Cuando el Menú Principal aparezca, escoge Single para el modo de un solo jugador. ¿Es lógico verdad?
- 6 ¡Si estas jugando por primera vez, escoge NEW (NUEVO)! Podrás guardar data para hasta 12 personas. Sigue las direcciones en la pantalla para ingresar tu nombre.
- 7 Elige a tu Mii. Elige un Mii de una variedad de 6 Mii's por defecto y de cualquier que hayas creado en el Canal Mii. ¡Después, lo único que tienes que hacer es elegir tu mano dominante y es todo!

Para más información de cómo crear Mii's en el Canal Mii, revisa el Manual de Operaciones Wii.

¡CONSEJO!

¡Este juego de AUTO-SALVA! ¡WOW!

● Necesitarás un bloque de memoria libre en la memoria del sistema Wii. ● Para información de cómo borrar archivos en la memoria, revisa el Manual de Operaciones Wii.

● Cómo borrar data almacenada

Cuando tengas 12 jugadores registrados y quieres registrar a alguien más, selecciona **+** para borrar a un jugador existente. ¡Jugadores que hayan sido borrados no se podrán recuperar, así que ten cuidado! ¡Si quieres cambiarle el nombre o el Mii a un jugador, selecciona **+**!



1



2



3



4



5



6



7

26

MAPA de la Ciudad Diamante

TEMPLO DE FORMA

El edificio contiene artefactos de una antigua civilización y las formas que usaban

A) HISTORIA

Los juegos en esta sección se dividen por los diferentes habitantes de la Ciudad Diamante.

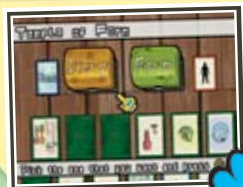
B) FORMA

Los juegos de aquí están organizados por formas. Podrás jugar en cualquier mini juego que hayas jugado.

C) TARJETAS DE POSES

Las poses que hayas perfeccionado están aquí.

*Mueve tu mano hacia arriba o hacia abajo para hacer que la pantalla se desplace.



JIMMY T.

¡Hola! ¡Soy Dribble, estoy a tu disposición!

¿Esta es tu primera vez en la Ciudad Diamante? Deberías de ir a visitar la casa de Wario. ¿Verdad que sí, Spitz?

DRIBBLE

27

¡Primero, ve a casa de Wario y preséntate!

El te enseñará la forma que el hace mejor. Dirígete a la casa de alguna persona y te enseñarán las casas de otras personas.....

¡Así es la gente de esta ciudad!

CASA DE WARJO

9-VOLT



El tren te transportará al Menú Principal.

Al comienzo de un juego nuevo, solo podrás jugar juegos de una persona. ¡Pero después, podrás tomar el tren hacia la Plaza Perla y jugar juegos de múltiples jugadores!

ESTACIÓN DE TREN

FABRICA

Puedes cambiar de nombre, cambiar tu Mii, o hasta cambiar la mano que usas para jugar. Pasa por aquí si quieres alterar las cosas un poco.

Vista de Cerca

Acércate y Aléjate al mapa al oprimir



SPITZ

¡Ya se!

Wario no le gustará que diga esto, pero en realidad el es un chico bueno.

28



La Aparición de la Forma

¡La locura de la forma a cautivo a la Ciudad Diamante! Los orígenes exactos de la forma están envueltos en misterio, pero el rumor dice que sus raíces provienen de una civilización antigua. Esta antigua civilización usó el Bastón de Forma para ejecutar una gran variedad de rituales de danza. Estos rituales se pasaron de generación a generación y es así como estos rituales se convirtieron en las formas que existen hoy en día.

El Poder de las Formas

La gente de la Ciudad Diamante ya saben los sentimientos de urgencia que se tienen que aguantar durante los rápidos mini juegos..... ¡La presión de los cinco segundos! ¡El límite de cuatro pérdidas! Después del descubrimiento de Wario, los habitantes seguidos se pueden ver haciendo movimientos con su cuerpo como si estuvieran poseídos por el Bastón de Forma. Solamente hasta hace poco, esto se ha reconocido como los poderes verdaderos de las formas.

ATENCIÓN: USO DE LA CORREA DE MUÑECA

Este juego puede implicar el movimiento vigoroso al utilizar el Control Remoto Wii. Utilice por favor la correa de muñeca para ayudar a prevenir la herida a otras personas o dañar a objetos circundantes o el Control Remoto Wii en caso de que sueltes accidentalmente el Control Remoto Wii durante el juego.

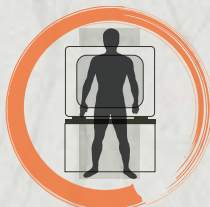
Recuerde también lo siguiente:

- Asegúrate que todos los jugadores ponen la correa de muñeca apropiadamente cuando es su turno.
- No sueltes el Control Remoto Wii durante el juego.
- Sécate las manos si empiezan a sudar.
- Asegúrate de tener el espacio necesario a tu alrededor durante el juego y asegúrate de que todos los áreas donde te puedes mudar son libres de otras personas y objetos.
- Mantente por lo menos tres pies del televisor.

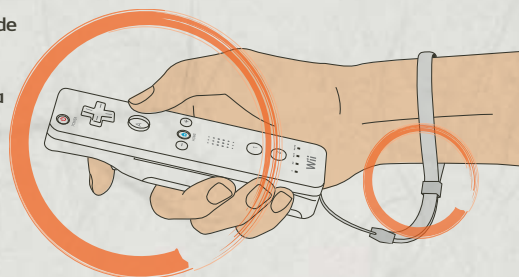


- Si no te paras en frente del televisor.
- Si te paras muy cerca o muy lejos del televisor.
- Si tuerces tu mano.
- Si te mueves como si tuvieras gusanos.

LA MANERA CORRECTA DE JUGAR



- Párate directamente en frente de tu televisor.
- Pararte a la distancia adecuada del televisor.
- Siempre tener puesta la correa de muñeca.



En la siguiente página te explicaremos algunas de las formas.

El Control Remoto Wii

El Control Remoto Wii



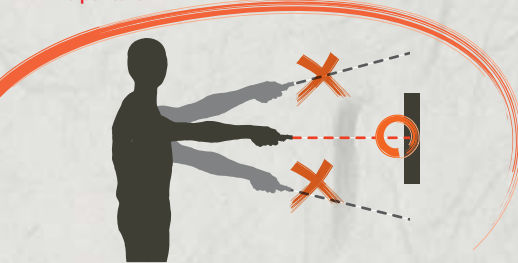
El Control Remoto Wii es lo más fundamental de las formas. Se ve fácil, pero en realidad es profundo y complejo. Desde esta posición inicial necesitarás moverte hacia arriba, hacia abajo, a la izquierda, derecha, y hasta adelante.

Explicación

Agarra el Bastón de Formas muy derecho en tu mano dominante con la punta apuntando hacia adelante. Pon tu dedo gordo (A) y tu dedo índice en (B). Con tu cuerpo apuntando al televisor; usa el Bastón de Forma para apuntar hacia áreas de la pantalla.

Dificultad ★★★★★

El área en la pantalla parpadeará cuando el Bastón de Forma no este señalado bien a la pantalla. La clave del éxito de todas las formas que usan el puntero es de mantener el puntero señalado en la pantalla.



Ejemplo



Usa una linterna para encontrar al pequeño que se esconde en la oscuridad.

El Paraguas

El Paraguas



Esta forma la da al usuario un sentido de dignidad tranquila. Desde esta posición ejecutaras una multitud de acciones, incluyendo aplastar y hasta sacudir el Bastón de Forma de lado a lado.

Explicación

Agarra el Bastón de Forma verticalmente en tu mano dominante con la punta señalando hacia arriba y tu dedo gordo en el (A). El Paraguas es similar a Control Remoto, pero en vez de agarrarlo rectamente, lo agarras verticalmente. Has de cuenta como si fuera una extensión natural de tu mano y ser parte del Bastón de Forma.

Dificultad ★★★★★

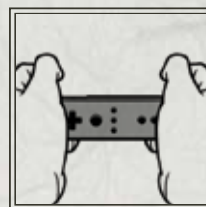
Ejemplo



¡Aplasta a esa horrible mosca!

El Chófer

El Chófer



La forma de doble mano es para jugadores con un poco más de experiencia. Desde esta posición harás cosas como empujar el Bastón de Formas hacia adelante y voltearlo como un volante. Recuerda que cuando cambies de formas, no te apresures, ya que apresurarte puede arruinar la armonía.

Explicación

Voltea la careta del Bastón de Formas hacia tu cuerpo y agarra cada extremo en tu manos derecha e izquierda.

Ejemplo



Inclina el Bastón de Forma hacia la izquierda y la derecha para sacar la pelota del laberinto.

Mientras que se parece al forma de chófer se parece al manillar; ten cuidado de no confundirlas.

El Manillar



Para el Manillar, el Bastón de Formas apunta hacia arriba y se agarra de manera horizontal por arriba.

El Elefante

El Elefante



El Elefante es una de las formas más difíciles. En esta forma, El Bastón de Formas tiene un parecido a una nariz, así que al jugar mini juegos de Elefante, mueve tu cabeza al mismo tiempo. ¡Es bueno para el cuello!

Explicación

Con la punta del Bastón de Formas apuntando hacia la pantalla, agárralo con tus dos manos y pon la base en la punta de tu nariz. Esta forma es de lo más bonita cuando los jugadores se dejan llevar.

Dificultad ★★★★★

Ejemplo



Estrecha tu trompa para agarrar la manzana.

Existen muchas otras formas más

POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE TODO EL MANUAL DE OPERACIONES DEL Wii ANTES DE USAR SU SISTEMA, DISCO DE JUEGO O ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE DE SALUD Y SEGURIDAD.

INFORMACIÓN IMPORTANTE DE SEGURIDAD: LEA LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE QUE USTED O SU HIJO JUEGEN JUEGOS DE VIDEO.

▲ AVISO - Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica, o con una historia de familia con dichos síntomas, debe consultar con un médico antes de jugar un videojuego.
- Los padres deben ver cómo sus hijos juegan videojuegos. Si su hijo o usted tienen alguno de los siguientes síntomas, detenga el juego y consulte con un médico:

Convulsiones	Contorsión de ojos o músculos	Pérdida de consciencia
Alteración en la visión	Movimientos involuntarios	Desorientación

- Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juega videojuegos:
 - Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
 - Juegue videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
 - No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
 - Juegue en una habitación bien iluminada.
 - Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

▲ AVISO - Lesiones por Movimiento Repetitivo y Vista Cansada

Jugar video juegos puede causar dolor en sus músculos, articulaciones, piel u ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome carpal tunnel, irritación de piel o vista cansada:

- Evite el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando piense que no es necesario.
- Si al jugar siente cansancio en las manos, muñecas, ojos o brazos, o si tiene síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deje de jugar y descanse por varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúa teniendo alguno de estos síntomas o si siente otro malestar mientras o despues de estar jugando, deje de jugar y consulte con un médico.

▲ ATENCION - Enfermedad de Movimiento

Jugar video juegos puede causar enfermedad de movimiento en algunos jugadores. Si usted o sus hijos se sienten mareados o con náusea al jugar video juegos, dejen de jugar y descansen. No conduzca ni realice otra actividad pesada hasta sentirse mejor.

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

Este juego de Nintendo no ha sido diseñado para uso con ningún aparato no autorizado. El uso de dicho aparato invalidará la garantía de su producto Nintendo. La duplicación de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual domésticas e internacionales. "Copias de respaldo" o "copias archivadas" no están autorizadas y no son necesarias para proteger su programa (software). Los transgresores serán enjuiciados.

REV-E

INFORMACIÓN SOBRE GARANTÍA Y SERVICIO DE REPARACIÓN

Es posible que sólo necesite instrucciones sencillas para corregir un problema con su producto. En lugar de ir a la tienda, pruebe nuestra página de Internet www.nintendo.com, o llame a nuestra línea de Servicio al Consumidor al **1-800-255-3700**. El horario de operación es: Lunes a Domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., Horario Pacífico (las horas pueden cambiar). Si el problema no se puede resolver con la información para localización de averías disponible por Internet o teléfono, se le ofrecerá servicio expreso de fábrica a través de Nintendo. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse primero con nosotros.

GARANTÍA DE SISTEMAS (HARDWARE)

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que el sistema será libre de defectos de material y fabricación por un período de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si durante este período de garantía ocurre un defecto cubierto bajo esta garantía, Nintendo reparará o reemplazará libre de costo el sistema o componente defectuoso. El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la venta o si el consumidor puede demostrar, a la satisfacción de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

GARANTÍA DE JUEGOS Y ACCESORIOS

Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) será libre de defectos de material y fabricación por un período de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este período de tres (3) meses de garantía, Nintendo reparará o reemplazará el producto defectuoso libre de costo.

SERVICIO DESPUÉS DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA

Por favor, pruebe nuestra página de Internet www.nintendo.com, o llame a nuestra línea de Servicio al Consumidor al 1-800-255-3700 para obtener información sobre localización de averías y reparación, u opciones para reemplazo y costos. En ciertos casos, puede ser necesario que nos envíe el producto completo, CON ENVÍO PREPAGADO Y ASEGURADO CONTRA PÉRDIDA O DAÑO. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse primero con nosotros.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ SI ESTE PRODUCTO: (A) ES USADO CON PRODUCTOS QUE NO SEAN VENDIDOS NI AUTORIZADOS POR NINTENDO (INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A, APARATOS PARA AUMENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, Y FUENTES DE ENERGÍA ELÉCTRICA); (B) ES USADO CON PROPÓSITOS COMERCIALES (INCLUYENDO ALQUILERES); (C) ES MODIFICADO O FORZADO; (D) SE HA DAÑADO POR DESCUIDO, ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE, O POR OTRAS CAUSAS NO RELACIONADAS A MATERIALES DEFECTUOSOS O ARTESANÍA; O (E) TIENE EL NÚMERO DE SERIE ALTERADO, BORRADO O HA SIDO REMOVIDO.

CUALQUIERA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES (INCLUYENDO, **LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO**, SON POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN DURACIÓN A LOS PERÍODOS DE GARANTÍA DESCRITOS ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, COMO APLIQUE). NINTENDO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGUNA OCASIÓN POR DAÑOS CONSEQUENTES O INCIDENTALES DEBIDO A INFRINGIOS DE GARANTÍAS IMPLICADAS O EXPLÍCITAS. UNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES EN CUANTO DURA UNA GARANTÍA IMPLICITA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSEQUENTES O INCIDENTALES.; POR LO TANTO, ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES ANTES CITADAS NO LE SEAN APLICABLES.

Esta garantía le da derechos legales específicos. Usted también puede tener otros derechos, los cuales pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra.

La dirección de Nintendo es: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A.

Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos y Canadá.