

Wii™

nintendo
Wi-Fi
connection



Open Dynamics Engine
© 2001-2004, Russell L. Smith.
All rights reserved.
Redistribution and use in source and binary forms, with or without
modification, are permitted provided that the following conditions
are met:

Redistributions of source code must retain the above copyright
notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright
notice, this list of conditions and the following disclaimer in the
documentation and/or other materials provided with the distribution.

Neither the names of ODE's copyright owner nor the names of its
contributors may be used to endorse or promote products derived from
this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE
IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS
BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE
GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT,
STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF
SUCH DAMAGE.

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'INSTALLATIO N, 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
ou 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.

¿NECESITAS AYUDA DE INSTALACION, MANTENIMIENTO O SERVICIO?

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

¿NECESITAS 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.

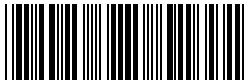


The Official Seal is your assurance
that this product is licensed or
manufactured by Nintendo. Always
look for this seal when buying video
game systems, accessories, games
and related products.

Ce Sceau Officiel est votre garantie que le
présent produit est agréé ou manufacturé
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.

63734A



Nintendo®

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

www.nintendo.com

PRINTED IN USA

INSTRUCTION BOOKLET

MODE D'EMPLOI

FOLLETO DE INSTRUCCIONES

PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

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

⚠ WARNING - Seizures

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

Convulsions	Eye or muscle twitching	Altered vision
Loss of awareness	Involuntary movements	Disorientation

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

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

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

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

⚠ CAUTION - Motion Sickness

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

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

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

REV-E

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

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.



Manufactured under license from Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.



This game is presented in Dolby Pro Logic II. To play games that carry the Dolby Pro Logic II logo in surround sound, you will need a Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic or Dolby Pro Logic IIx receiver. These receivers are sold separately.

© 2007 Nintendo.

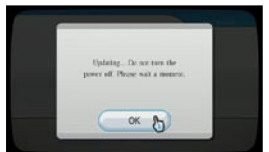
All rights, including the copyrights of game, scenario, music and program, reserved by Nintendo. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2007 Nintendo. All rights reserved.

Controls

This game is played in "Nunchuk Style", with the Nunchuk controller connected to the Wii Remote's external extension connector. See Actions on page 4 for an in-depth look at controls.

SYSTEM MENU UPDATE

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



Wii Remote™

Pointer

(Point toward the screen) Move the cursor

A Button

- Confirm selection
- Pass
- (While holding Z Button down) Lob Pass
- (While holding B Button down) Charge a shot, then pass
- (While the goalie is holding the ball) Pass
- (If the other player shoots a MegaStrike, point at the balls) Block MegaStrikes

D Button

- (When ◀ are displayed) Switch the screen to the left

HOME

- Display the HOME Menu

Button

- (During a match) Bring up the Pause Menu



Control Pad

- (When ▲ and ▼ arrows are displayed) Scroll the screen up and down
- (When running) Perform Deke (fake) in current direction of travel
- (When standing still with the ball) Deke (fake) in the direction pressed
- (When not in possession of the ball) Slide tackle

B Button

- (In own half) Clear ball
- (In opponent's half) Shoot
- (Hold down with Sidekicks in opponent's half) Perform SkillShot
- (Hold down with Captain in opponent's half) Perform MegaStrike
- (While holding Z Button down) Perform Lob Shot
- (While the keeper is holding the ball) Clear ball
- Charge Ball (hold B Button)

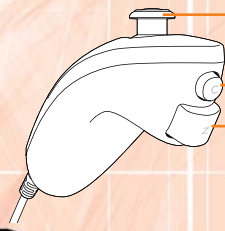
D Button

- (When ▶ are displayed) Switch the screen to the right

Speaker

- Plays sound effects during the game

Nunchuk™



Control Stick

- Move your character

C Button

- Use Power-Up Items / Super Abilities

Z Button

- Chip the ball ahead in the direction the character is facing, and dash slightly
- Use Z Button and A Button Lob Pass
- Use Z Button and B Button Lob Shot

⚠ CAUTION: WRIST STRAP USE

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

Also remember the following:

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

Actions

This list shows the actions that can be performed during a match. Mastering each action, then using the right action at the right time, is the key to victory.

Actions List

Moving

Movement, dribbling
Deke (fake) in current direction of travel

Control Stick

+ Control Pad when dribbling

Attacking

Pass
Lob Pass
Shoot
Lob Shot
One-Timer Shot
Skillshots (Sidekicks only)
MegaStrike (Captain only)

A Button
Z Button + A Button
B Button
Z Button + B Button
B Button before receiving a pass
Hold down B Button when shooting
Hold down B Button when shooting

Defending

Switch to another of your team players
Slide Tackle
Big Hit
Clear Ball

A Button
+ Control Pad
Shake Wii Remote
Press B Button when you have the ball in your half, or before touching the ball in your half
During opponent's MegaStrike, shake the Nunchuk while the meter is displayed on the screen

Mega Shakedown

Goalkeeping

Pass
Clear Ball
Mega Saves

A Button
B Button
Point at incoming balls with the Wii Remote and press A Button

- The goalie normally moves automatically.
- If the goalie has the ball and no button is pressed, after a short time he will automatically perform a pass.

Using Items

Use Power-Up Items / Super Abilities
Switch between items










C Button
Shake Nunchuk

Power-Up Items

Various Power-Up Items will appear during the match. Items can be obtained by performing a charged shot or when you're attacked, and up to two can be stored at once. Shake the Nunchuk to switch between the two items and then press the C Button.



► Items

	Green Shell	Throws green shells to knock characters down.
	Red Shell	Throws red shells that home in and knock down the opponent players.
	Blue Shell	Throws blue shells that freeze characters.
	Spiked Shell	Throws spiked shells that repeatedly rebound and knock characters down.
	Banana Peel	Places banana peels that make characters slip and fall.
	Bob-omb	Throws explosive bombs that send characters flying.
	Chain Chomp	The Chain Chomp's rampage immobilizes all the players it hits.
	Mushroom	Raises movement speed for a set time.
	Star	Makes you invincible for a brief period, Knocking aside any players that you touch.

If you have more than one of the same item, you can use them all at once by pressing the C Button. If you have big items, you can also use them by pressing the C Button.

MegaStrike

This shot can only be used by the team Captain. The ball will divide into multiple balls as it heads for the goal, and each ball that enters will count as a goal. However, it briefly leaves your Captain wide open to attack, so make sure they're in the clear first!



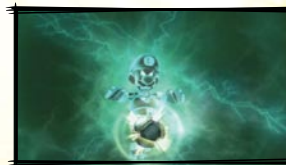
Press and hold the B Button while in the opponent's half, and a gauge will appear. Stop the white needle with the B Button.

The closer to the orange section the needle stops, the more balls will fly!



After the white needle has been stopped once, it will then start moving again. A green and orange section will now appear on the right side of the gauge. Use the B Button to stop the needle again, as close to the orange section as possible.

The closer to the orange section the needle stops, the faster the balls will fly!



The MegaStrike will activate and your Captain will take the shot. You will score as many goals as balls make it into the net.

Activate the MegaStrike!

Mega Shakedown

When your opponent launches a MegaStrike and the gauge is displayed on the screen, you can shake the Nunchuk to make the gauge wobble, ruining the opponent's plans for a good shot.

MegaSaves

If your opponent launches a MegaStrike, you take control of the goalie and attempt to stop the incoming balls. Hand icon will appear. Move them with the Wii Remote and press the A Button. Place the hand icon over the incoming balls and press the A Button to stop them.



Super Abilities

Sometimes when performing a charged shot, you can obtain a Super Ability. Press the C Button to use it when controlling your Captain. The effect of the Super Ability differs depending on the Captain you are using, so experiment!



Use the
Super Ability!



When you have a Super Ability, press the C Button to use it!

Mario's Super Ability lets him grow and stomp his opponents. Use it to gain good scoring chances!

Power Charge

As the ball is passed between players on the same team, the energy surrounding it will change color with each successful pass from purple → red → orange → yellow → white. The closer to white this energy is, the more powerful the ball becomes, increasing the chance of a successful goal shot.



Modes

There are numerous modes for you to enjoy. When you first start playing, use STRIKERS 101 to learn the game controls.

Domination

In this mode, game rules and the number of participants can be freely selected, making it ideal for versus or cooperative play. Select a Captain, Sidekicks, and Stadium and then head out onto the field!

Nintendo Wi-Fi Connection

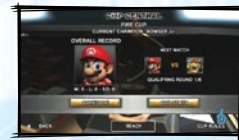
Compete against friends or other ranked players. Climb the LEADERBOARD as you compete online specific to the region you are playing in. Earn ranking points by scoring goals, posting game wins, and even just competing.

Road to the Striker Cup

Choose a team and battle for the cup in a round-robin style tournament. Win each cup to progress to the next. Your final goal is to win the Striker Cup! Multiple players can only play cooperatively in this mode.

Cup Central

SCHEDULE displays your upcoming matches. CUP STATS displays your rankings and your win and loss record up until now. CUP RULES displays the rules for the cup. Select READY when you are ready to start the match. If you want to finish playing, select BACK to return to the Main Menu. If you want to finish playing, select BACK from the Cup Central screen. You will have the option to SAVE AND QUIT, RESTART CUP, to restart from the first match with the same team, or CANCEL to go directly back to Cup Central.



Cup Stats Abbreviations

W	Number of wins	GF	Goals For
L	Number of losses	GA	Goals Against
SD	Losses in Sudden Death	PTS	Total points acquired

Strikers Challenges

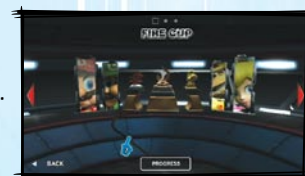
Take on a series of different challenges for each character. Each challenge successfully completed unlocks a Player Card. Point at the character whose challenge you want to try and press the A Button.

Strikers 101

Check the game controls and practice using them. Point at the lesson you want to practice and press the A Button. Time spent here learning about Super Abilities and MegaStrikes will pay off once you take to the field.

Hall of Fame

View the trophies you have obtained from the Road to the Striker Cup and the Player Cards you have obtained from completing the Striker Challenges. Point at what you want to look at and press the A Button.



Nintendo Wi-Fi Connection

Wireless Connection

With MARIO STRIKERS™ CHARGED it is possible to play via the Internet against your friends or anyone else, using Nintendo Wi-Fi Connection.

NOTE: If you'll be using Nintendo Wi-Fi Connection in MARIO STRIKERS CHARGED, you will be able to play only with people within North and South America, including immediately surrounding countries. If you choose Battle Friends and invite somebody living on another continent after having inserted their friend code, you might be able to play with him or her, but Nintendo does not advise it, as the lag could potentially make the match unplayable.

Nintendo Wi-Fi Connection system has been developed to create the safest experience possible. If you exchange your friend codes over Internet boards or with strangers, you risk having unwanted data or offensive language sent to you. For that reason, we suggest that you avoid sending your friend code to people you don't know.

The End User License Agreement, which governs Wii online game play and sets forth the Wii Privacy Policy, is available in the Wii console's System Settings and online at http://www.nintendo.com/consumer/systems/Wii/en_na/privacy.jsp

Wi-Fi through the Nintendo Wi-Fi Connection

▶ Getting Started

In order to enjoy matches under the best possible conditions, you must have Broadband enabled internet connection and must correctly set up the country settings on your Wii console. If your country settings are not correctly set up, you may experience some problems when playing via Nintendo Wi-Fi Connection.



The Miis and their nicknames saved in your Wii console will be used when playing via Nintendo Wi-Fi Connection, so you will first need to make at least one Mii in the Mii Channel. **When you connect to Nintendo Wi-Fi Connection, your Mii nickname is likely to be seen by others. To protect your privacy, do not give out personal information such as last name, phone number, birth date, age, school e-mail address, or home address when communicating with others.**

▶ Select a Mii

Select the Mii that you will use during Nintendo Wi-Fi Connection matches.

Nintendo WFC Central

The LEADERBOARD resets every week, meaning that you will always have a chance to aim for the top of the Nintendo WFC Rankings.



Season Time

Season time displays how much time remains in the ranking period.

Striker of the Day

The player who scored the most points on that day. Battle Friends matches do not affect rankings.

Ranked (Random)

▶ Series

A current player using the Nintendo Wi-Fi Connection will be randomly selected as an opponent.

▶ Points

For each Series there are three games. The player will be awarded points for winning each game. The losing team will get one point. Other points will be calculated based upon the number of goals scored. Disconnections will count as a loss, as well as a loss of points.

▶ Series with Guest

- You can connect two Wii Remotes to one Wii console.

Battle Friends

When playing a Battle Friends match you first need to register someone as a friend.

▶ PLAY

Choose PLAY to select the match level and match rules.

Select match level, rules, and a Stadium.

Select INVITE FRIEND in the lobby.

Select a friend from the friend roster.

Wait until the invited friend selects ACCEPT.

The connection status will be displayed using ★.

Select ACCEPT and the match will begin.

If you are invited by a friend, you will receive an Online Invitation.

- If you are playing alone then select ACCEPT.
- If you are playing with two people then select ACCEPT + GUEST.
- If you want to turn down the invitation then select DECLINE.
- If you want to check the settings your friend has selected for the match then select PREVIEW OPTIONS.

▶ Connection Quality

- The status of your connection to the selected opponent will be displayed by ★.
 - ★ A low connection; you'll definitely feel the effects during play.
 - ★★ A fairly low connection, but the game can still be enjoyed.
 - ★★★ No problems with play.
 - ★★★★ Perfect conditions for play.
- The number of ★ is merely a guide. Game play and fluctuations in Internet connection and wireless LAN signal may also affect play.
- When the Nintendo WFC Match starts, your opponent must also select ACCEPT.



Friend Roster

When playing a BATTLE FRIENDS match you will need to register a friend using this option.

Select ADD FRIEND and enter their 12-digit friend code to register that friend.

- Tell your friends your own friend code, which is displayed at the top of the screen.

If registered friends are connected to the Nintendo Wi-Fi Connection and available to play a match, AVAILABLE will be displayed next to their name.



Player Friend Code

Leaderboard

MY SEASON RANKING FRIENDS View those ranked closest to you during this season. View a ranking of registered friends based upon ranking points.

SEASON LEADERS View the top 10 ranked players of one season (1 week).

MY DAILY RANKING View those ranked closest to you for the day.

DAILY LEADERS View the top 10 ranked players of the day.

Game Screen

This section explains the in-game screen and the **Pause Menu**. The player numbers displayed above the heads of the characters correspond to the number of each Wii Remote.

Match Screen

When time runs out, the team who has scored the most goals wins. If the scores are even, then Sudden Death will be played, with the first team to score being declared the winner.



Pause Menu

Press the 1 Button during a match to open the Pause Menu. Select an option and press the A Button to confirm it.

- RESUME** Continue the match.
- CHOOSE SIDES** Select which players will play on which teams during the match.
- AUDIO OPTIONS** Adjust the levels for MUSIC VOLUME, SFX VOLUME, and VOICE VOLUME. Point at the arrows and press the A Button to change the volume.
- VISUAL OPTIONS** Select from either DYNAMIC or STATIC Camera Type. The zoom level can be adjusted up to 5 levels.
- STATISTICS** Check match statistics such as goals and number of shots.
- CONTROLLER MAP** Check the game controls.
- QUIT** Quit the match. If you are playing the ROAD TO THE STRIKER CUP, it will be counted as a loss.

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

⚠ 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-authorized. 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.

REV-E

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

Veillez 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 ADAPTEURS 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 MATÉRIAU 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.



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



Este juego se presenta con sonido Dolby Pro Logic II. Para poder disfrutar del sonido envolvente en los juegos que llevan el logotipo de Dolby Pro Logic II, necesitarás un receptor Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic o Dolby Pro Logic Ix. Dichos receptores se venden por separado.

Commandes

Ce jeu est du type "Nunchuk" et la manette Nunchuk doit être connectée au connecteur d'extension externe. Consultez les Actions à la page 4 pour tout savoir en détails sur les commandes.

MISE À JOUR DU SYSTÈME

Notez bien que lorsque vous insérez le Disque de Jeu dans la console Wii pour la première fois, la Wii vérifiera que vous avez la version la plus récente du menu du système et, si nécessaire, un écran de mise à jour de système Wii apparaîtra. Appuyez sur OK pour continuer.



Télécommande Wii™

Pointeur

(Pointer vers l'écran) Déplacer le curseur

A Bouton

- Confirmer la sélection
- Faire une passe
- (En maintenant le Bouton Z enfoncé) Passe en chandelle
- (En maintenant le Bouton B enfoncé) Charger un tir, puis faire une passe
- (Pendant que le gardien tient le ballon) Faire une passe
- (Si l'autre joueur fait une Méga Frappe, pointer vers les ballons) Bloquer les Méga Frappes

C Bouton

- (Lorsque les apparaissent sur l'écran) Déplacer l'écran vers la gauche

HOME

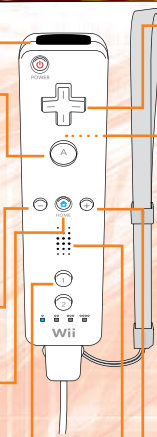
- Afficher le menu HOME

1 Bouton

- (Lors d'un match) Afficher le menu de Pause

Haut-parleur

Émet les effets sonores au cours de la partie



+ Croix Directionnelle

- Lorsque les flèches et sont affichées sur l'écran) Faire défiler l'écran verticalement
- (Lorsque vous courez) Faire une feinte dans la direction où vous vous déplacez
- (Lorsque vous êtes immobile avec le ballon) Faire une feinte dans la direction choisie à l'aide des boutons
- (Lorsque vous n'avez pas le ballon) Faire un tacle latéral

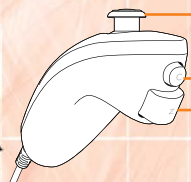
B Bouton

- (Dans votre camp) Dégager
- (Dans le camp de l'adversaire) Tirer
- (Maintenir enfoncé quand vos coéquipiers sont dans le camp de votre adversaire) Faire un Tir Spécial
- (Maintenir enfoncé quand le Capitaine est dans le camp de votre adversaire) Faire une Méga Frappe
- (En maintenant le Bouton Z enfoncé) Faire un Tir en Chandelle
- (Pendant que le gardien tient le ballon) Dégager
- Charger le ballon (maintenir le Bouton B enfoncé)

C Bouton

- (Lorsque les apparaissent sur l'écran) Déplacer l'écran vers la droite

Nunchuk™



Stick Directionnel

- Déplacer votre personnage

C Bouton

Utiliser les Articles Spéciaux / Techniques Spéciales

Z Bouton

- Pousser le ballon vers l'avant, puis sprinter légèrement
- Utiliser le Bouton Z et le Bouton A Passe en chandelle
- Utiliser le Bouton Z et le Bouton B Tir en chandelle

▲ AVERTISSEMENT: UTILISATION DE LA DRAGONNE

Veillez utiliser la dragonne pour éviter de blesser les personnes se trouvant près de vous ou d'endommager les objets alentours ou la Télécommande Wii au cas où vous lâcheriez accidentellement la Télécommande Wii au cours d'une partie.

Gardez aussi les recommandations suivantes à l'esprit:

- Assurez-vous que tous les joueurs portent bien la dragonne lorsque c'est à leur tour de jouer.
- Ne lâchez pas la Télécommande Wii au cours de la partie.
- Essuyez-vous les mains si vous vous mettez à transpirer.
- Faites assez de place autour de vous lors d'une partie et assurez-vous qu'il n'y a rien ni personne dans les aires de jeu où vous vous déplacerez.
- Tenez-vous à au moins un mètre du téléviseur.

Actions

Cette liste vous indique les types d'actions que vous pouvez réaliser lors d'un match. Maîtriser chaque action et utiliser une action au bon moment sont les clés de la victoire.

Liste d'Actions

Se déplacer

Mouvement, dribbler

Stick Directionnel

Feinte dans le sens

Croix Directionnelle+ lors d'un dribble

Attaque

Faire une passe

Bouton A

Passe en chandelle

Bouton Z + Bouton A

Tirer

Bouton B

Tir en chandelle

Bouton Z + Bouton B

Reprise directe

Bouton B avant de recevoir une passe

Tirs spéciaux

Maintenir le Bouton B enfoncé lors d'un tir

(Coéquipiers uniquement)

Méga Frappe

Maintenir le Bouton B enfoncé lors d'un tir

(Capitaine uniquement)

Défense

Changer de coéquipier

Bouton A

Tacle latéral

Croix Directionnelle+

Gros Coup

Secouer la Télécommande Wii

Dégager le ballon

Appuyez sur le Bouton B lorsque le ballon est dans votre camp ou avant de toucher le ballon dans votre camp

Méga Raté

Lors d'une Méga Frappe de votre adversaire, secouer le Nunchuk pendant que la jauge est affichée sur l'écran

Gardien de But

Faire une passe

Bouton A

Dégager

Bouton B

Méga Arrêts

Pointez en direction des ballons qui arrivent à l'aide de la Télécommande Wii et appuyez sur le Bouton A

• Normalement, le gardien se déplace automatiquement.

• Si le gardien a le ballon et vous n'appuyez sur aucun bouton, il fera automatiquement une passe après un certain temps.

Articles

Utiliser les Objets Spéciaux / Techniques Spéciales Bouton C

Changer d'article

Secouer le Nunchuk

Articles Spéciaux

De nombreux Articles Spéciaux apparaîtront lors du match. Ces articles peuvent s'obtenir en faisant un tir chargé ou lorsque vous êtes attaqué et vous pouvez en garder jusqu'à deux à la fois. Secouez le Nunchuk pour changer d'article puis appuyez sur le Bouton C.



► Articles

	Carapace Verte	Lance des carapaces vertes pour renverser les personnages.
	Carapace Rouge	Lance des carapaces rouges à tête chercheuse pour renverser les adversaires.
	Carapace Bleue	Lance des carapaces bleues qui gèlent les personnages.
	Carapaces à Pics	Lance des carapaces à pics qui rebondissent sans cesse pour renverser les adversaires.
	Peau de Banane	Place des peaux de bananes qui font glisser et chuter les personnages.
	Bob-omb	Jette des bombes explosives qui font voler les personnages dans les airs.
	Chomps	Lorsque les Chomps sont lâchés, ils immobilisent tous les joueurs qu'ils touchent.
	Champignon	Permet de se déplacer plus rapidement pendant un certain temps.
	Étoile	Vous rend invincible pendant un certain temps et renverse les joueurs que vous touchez.

Si vous avez plus d'un exemplaire du même article, vous pouvez tous les utiliser en même temps en appuyant sur le Bouton C. Si vous avez de gros articles, vous pouvez aussi les utiliser en appuyant sur le Bouton C.

Méga Frappe

Ce tir ne peut être utilisé que par le Capitaine de l'équipe. Le ballon se divisera en plusieurs ballons alors qu'il se dirige vers le but et chaque ballon qui rentrera comptera pour un but. Cependant, il laisse votre Capitaine vulnérable à toute attaque, alors assurez-vous que celui-ci est en sécurité avant de l'utiliser!



Appuyez sur le Bouton B pendant que vous vous trouvez dans le camp de votre adversaire et une jauge apparaîtra. Arrêtez l'aiguille blanche à l'aide du Bouton B.

Plus l'aiguille s'arrêtera prêt de la section orange, plus il y aura de ballons!



Après que l'aiguille blanche ait été arrêtée une fois, elle se remettra à bouger. Une section orange et verte apparaîtra à droite de la jauge. Utilisez le Bouton B pour arrêter à nouveau l'aiguille aussi prêt que possible de la section orange.

Plus l'aiguille s'arrêtera prêt de la section orange, plus les ballons iront vite!



La Méga Frappe sera activée et votre Capitaine tirera. Vous marquerez autant de buts qu'il y aura de ballons qui rentreront dans les filets.

Activer la Méga Frappe!

Méga Raté

Lorsque votre adversaire tente une Méga Frappe et la jauge s'affiche sur l'écran, vous pouvez secouer le Nunchuk pour faire trembler la jauge et anéantir ainsi l'espoir de votre adversaire de réaliser un bon tir.

Méga Arrêts

Si votre adversaire tente une Méga Frappe, vous prendrez le contrôle du gardien et essaiez d'arrêter les ballons qui foncent vers vous. Des icônes de mains apparaîtront. Déplacez-les à l'aide de la Télécommande Wii et appuyez sur le Bouton A. Placez les icônes de mains sur les ballons qui arrivent et appuyez sur A pour les arrêter.



Super Techniques

Parfois, lorsque vous réaliserez un tir chargé, vous recevrez une Super Technique. Appuyez sur le Bouton C pour l'utiliser lorsque vous contrôlez votre Capitaine. L'effet de la Super Technique dépendra du Capitaine que vous utilisez, alors n'hésitez pas à l'expérimenter!



Utiliser la Super Technique!



La Super Technique de Mario le fait grandir et lui permet d'aplatir ses adversaires. Utilisez-la pour avoir plus de chances de marquer!

Super Charge

Lorsque deux joueurs d'une même équipe se passent le ballon, l'énergie qui entoure celui-ci changera de couleur après chaque passe réussie de la manière suivante: mauve → rouge → orange → jaune → blanc. Plus l'énergie s'approchera de la couleur blanche, plus le ballon deviendra puissant, ce qui améliorera vos chances de marquer un but.



Modes

De nombreux modes différents vous sont offerts. Lorsque vous jouerez pour la première fois, choisissez Strikers 101 pour apprendre à utiliser les commandes du jeu.

Domination

Dans ce mode, les règles du jeu et le nombre de participants peut être sélectionné librement, ce qui en fait un mode idéal pour une partie où vous jouez l'un contre l'autre ou en collaboration. Sélectionnez un Capitaine, des Coéquipiers et un Stade puis foncez sur le terrain!

Connexion Wi-Fi Nintendo

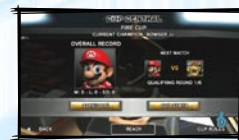
Affrontez vos amis ou d'autres joueurs classés. Progressiez au CLASSEMENT en affrontant des joueurs de la région spécifique où vous jouez. Remportez des points au classement en marquant des buts, en postant vos victoires et même tout simplement en participant à la compétition.

En Route Vers la Coupe Striker

Choisissez une équipe et battez-vous pour remporter la coupe dans un tournoi à séries qualificatives. Remportez chaque coupe pour passer une série. Votre but suprême est de remporter la Coupe Striker! Les joueurs peuvent jouer à plusieurs uniquement de manière collaborative dans ce mode.

Salle des Coupes

CALENDRIER indique les matchs à venir. CLASSEMENT indique votre place au classement et l'historique de vos victoires et de vos défaites jusqu'à ce jour. RÉGLEMENT affiche le règlement de la coupe. Sélectionnez PRÊT lorsque vous êtes prêt à commencer le match. Si vous souhaitez arrêter de jouer, sélectionnez RETOUR pour revenir au Menu Principal. Si vous souhaitez arrêter de jouer, sélectionnez RETOUR à partir de l'écran de la Salle des Coupes. Vous aurez l'option de SAUVEGARDER ET QUITTER, de RECOMMENCER, pour recommencer à partir du premier match avec la même équipe, ou d'ANNULER pour retourner directement à la Salle des Coupes.



► Abréviations du Classement

V	Nombre de victoires	BM	Buts Marqués
D	Nombre de défaites	BE	Buts Encaissés
DMS	Défaites en Mort Subite	PTS	Total des points remportés

Défis

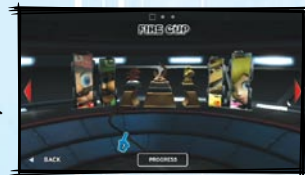
Relevez une série de défis divers pour chaque personnage. Chaque défi que vous remporterez déverrouillera une Carte de Joueur. Pointez vers le personnage dont vous souhaitez relever le défi et appuyez sur le Bouton A.

Strikers 101

Consultez les commandes du jeu et entraînez-vous à les utiliser. Pointez vers la leçon que vous souhaitez pratiquer et appuyez sur le Bouton A. Le temps que vous passerez à apprendre les Super Techniques et les Méga Frappes vous sera bien utile lorsque vous serez sur le terrain.

Panthéon

Consultez les trophées que vous avez remportés sur la Route Vers la Coupe Striker et les Cartes de Joueur obtenues en relevant les Défis. Pointez vers l'objet que vous souhaitez consulter et appuyez sur le Bouton A.



Connexion Wi-Fi Nintendo

Connexion Sans Fil

Avec Mario Strikers™ Charged, il est possible de jouer par le biais d'Internet contre vos amis ou n'importe qui d'autre, à l'aide du service Connexion Wi-Fi Nintendo.

NOTE: Si vous utilisez le service Connexion Wi-Fi Nintendo dans Mario Strikers Charged, vous ne pourrez jouer qu'avec les joueurs d'Amérique du Nord et d'Amérique du Sud, notamment les pays frontaliers. Si vous choisissez Matchs Amicaux et invitez quelqu'un d'un autre continent après avoir inscrit son code d'ami, il se peut que vous puissiez jouer contre lui ou contre elle, mais Nintendo ne recommande pas ceci, car les ralentissements causeraient rendre le match impossible.

Le système Connexion Wi-Fi Nintendo a été développé pour offrir l'expérience la plus sécurisée possible. Si vous échangez vos codes d'amis par le biais de forums Internet ou avec des inconnus, vous risquez de recevoir des données indésirables ou des commentaires grossiers. C'est pour cela que nous vous suggérons de ne pas partager vos codes d'amis avec des gens que vous ne connaissez pas.

Le Contrat de Licence d'Utilisateur qui régit le jeu en ligne pour la Wii et spécifie la Politique de Confidentialité de la Wii est disponible dans les Paramètres de la console Wii et en ligne sur le site http://www.nintendo.com/consumer/systems/Wii/en_na/privacy.jsp

Wi-Fi par le biais du service Connexion Wi-Fi Nintendo

► Pour Commencer

Afin de pouvoir jouer dans les meilleures conditions possibles, vous devez avoir une connexion à haute vitesse active et devez régler les paramètres de pays sur votre console Wii. Si les paramètres de pays ne sont pas corrects, il se peut que vous rencontriez des problèmes pour jouer par le biais du service Connexion Wi-Fi Nintendo.



Les Mii et leur surnom qui sont sauvegardés dans votre console Wii seront utilisés lorsque vous jouerez par le biais de la Chaîne Mii. Lorsque vous vous connectez au service Connexion Wi-Fi Nintendo, il est très possible que le surnom de votre Mii soit visible. Afin de protéger votre vie privée, ne révélez pas d'informations confidentielles telles que nom de famille, numéro de téléphone, date de naissance, âge, courriel d'école ou adresse lorsque vous communiquez avec d'autres personnes.

Sélectionnez un Mii

Sélectionnez le Mii que vous utiliserez pendant des matchs de Connexion Wi-Fi Nintendo.

Centre CWF Nintendo

Le CLASSEMENT est remis à zéro chaque semaine, ce qui signifie que vous aurez toujours la chance d'atteindre le haut du classement Nintendo CWF.



Saison

La section Saison reflète le temps qu'il reste avant la fin de la période de classement.

Joueur du Jour

Le joueur qui marque le plus de points au cours d'une journée. Les Matchs Amicaux ne sont pas pris en compte dans le classement.

Classé (Aléatoire)

► Séries

Un joueur actuel qui utilise le service Connexion Wi-Fi Nintendo sera sélectionné au hasard comme adversaire.

► Points

Il y a trois matchs par Série. Le joueur recevra des points pour chaque match remporté. L'équipe perdante recevra un point. D'autres points seront attribués selon le nombre de buts marqués. Toute déconnexion comptera comme perte et entraînera une perte de points.

► Séries avec un Invité

• Vous pouvez connecter deux Télécommandes Wii à une console Wii.

Matchs Amicaux

Lorsque vous participerez à un Match Amical, vous devrez d'abord inscrire quelqu'un comme ami.



► JOUER

Choisissez JOUER pour sélectionner le niveau du match et les règles du match.

↓
Sélectionnez le niveau du match, le règlement et un Stade.

↓
Sélectionnez INVITER UN AMI dans le vestiaire.

↓
Sélectionnez un ami à partir de la liste d'amis.

↓
Attendez que l'ami que vous avez invité choisisse ACCEPTER.

↓
Le statut de la connexion sera indiqué à l'aide d'une ★.

↓
Sélectionnez ACCEPTER et le match débutera.

Si un ami vous invite, vous recevrez une Invitation en ligne.

- Si vous jouez seul, sélectionnez ACCEPTER.
- Si vous jouez à deux, sélectionnez ACCEPTER + INVITÉ.
- Si vous souhaitez refuser l'invitation, sélectionnez REFUSER.
- Si vous souhaitez consulter les paramètres que votre ami a sélectionnés pour le match, sélectionnez Voir les Options.

► Qualité de la Connexion

- Le statut de votre connexion à l'adversaire sélectionné sera indiqué par une ★.
 - ★ Une connexion faible; vous en ressentirez les effets au cours d'une partie.
 - ★★ Une connexion assez faible mais vous pourrez tout de même jouer.
 - ★★★ Aucun problème pour jouer.
 - ★★★★ Conditions de jeu parfaites.
- Le nombre de ★ n'est qu'à titre indicatif. Divers paramètres du jeu et les fluctuations de connexion à Internet et du signal LAN sans fil peuvent aussi affecter la partie.
- Lorsque le Match CWF débute, votre adversaire doit aussi sélectionner ACCEPTER.

Liste d'Amis

Pour jouer en MATCH AMICAL il vous faudra enregistrer un ami à l'aide de cette option.

Sélectionnez AJOUTER UN AMI et inscrivez son code d'ami à 12 chiffres pour l'enregistrer.

• Donnez votre propre code d'ami, qui apparaît en haut de l'écran, à vos amis. Si les amis enregistrés sont connectés à la Connexion Wi-Fi Nintendo et sont disponibles, DISPONIBLE apparaîtra à côté de leur nom.



Code d'Ami du Joueur

Classement

MON CLASSEMENT

Voir ceux qui ont le classement le plus semblable au vôtre cette saison.

AMIS

Voir le classement d'amis enregistrés selon leurs points.

MENEURS DE LA SAISON

Voir les 10 premiers du classement d'une saison (1 semaine).

CLASSEMENT QUOTIDIEN

Voir ceux qui ont le classement le plus semblable au vôtre aujourd'hui.

MENEURS DE LA JOURNÉE

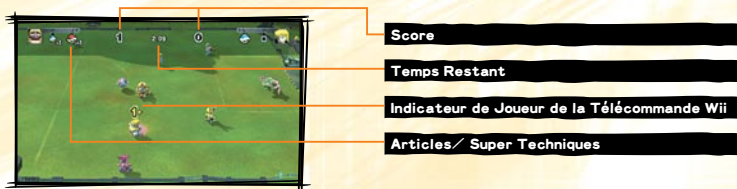
Voir les 10 premiers du classement d'une journée.

Écran de Jeu

Cette section explique l'écran qui apparaît lors d'une partie et le Menu de Pause. Le numéro qui apparaît au dessus des joueurs correspond au numéro de chaque Télécommande Wii.

Écran de Match

Lorsque le temps est écoulé, l'équipe qui a marqué le plus de buts a gagné. Si le score est nul, une Mort Subite commencera et la première équipe qui marquera remportera la partie.



Menu de Pause

Appuyez sur le Bouton 1 pendant une partie pour ouvrir le Menu de Pause. Sélectionnez une option et appuyez sur le Bouton A pour la confirmer.

REPRENDRE

Continuer le match.

CHOISIR UN CAMP

Répartissez les joueurs dans les équipes qui participeront au match.

OPTIONS AUDIO

Changer le niveau du VOLUME — MUSIQUE, du VOLUME — BRUITAGES et du VOLUME — VOIX. Pointez vers les flèches et appuyez sur le Bouton A pour changer le volume.

OPTIONS D'AFFICHAGE

Sélectionnez DYNAMIQUE ou STATIQUE comme Type de Caméra. Le niveau de zoom peut être réglé sur 5 niveaux différents.

STATISTIQUES

Consultez les statistiques des matchs, telles que buts marqués et nombres de tirs.

COMMANDES

Consultez les commandes du jeu.

QUITTER

Quitter le match. Si vous jouez en mode EN ROUTE POUR LA COUPE STRIKER, cela comptera pour une perte.

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:
 1. Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
 2. Juegue videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
 3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
 4. Juegue en una habitación bien iluminada.
 5. 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 después 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.

Controles

Este se juego se juega a "Estilo Nunchuk," con el control Nunchuk conectado al conector de la extensión externa del Control Remoto Wii. Ve la sección de Acciones en la página 4 para información detallada acerca de los controles.

ACTUALIZACIÓN DEL MENÚ DE SISTEMA

Por favor ten en mente que cuando el Disco de Juegos este iniciándose en la consola Wii, el Wii revisará si tienes la actualización más reciente, y si lo es necesario, aparecerá una pantalla de Actualización del Sistema Wii. Oprime OK ("Aceptar") para proceder.



Control Remoto Wii™

Puntero

(Señala hacia la pantalla) Mueve el cursor

A Botón

- Confirma la selección
- Pase
- (Sujetando el Botón Z) Pase de Carga
- (Sujetando el Botón B) Carga el balón, luego pásalo
- (Mientras que el portero tenga el balón) Pasar
- (Si el otro jugador tira un SuperTiro, señala hacia los balones) Bloquea los SuperTiros

Botón

- (Cuando se muestren) Cambia la pantalla hacia la izquierda

HOME (Inicio)

- Muestra el Menú HOME

1 Botón

- (Durante un partido) Muestra el Menú de Pausa

Parlante

- Emite sonidos durante el juego

Mando de Control

- (Cuando las flechas y se muestran) Desplaza hacia arriba y abajo en la pantalla.
- (Mientras corre) Ejecuta una Barrida (falsa) en la dirección en la cual te estés dirigiendo.
- (Mientras te encuentres parado con el balón) Barrida en la dirección oprimida.
- (Cuando no estés en posesión del balón) Entrada

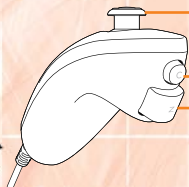
Botón

- (En tu propio campo) Tira el balón
- (En el campo del oponente) Tira
- (Sujétalo cuando tengas Compañeros en el campo del oponente) Ejecuta un SuperTiro
- (Sujétalo cuando el Capitán se encuentre en el campo del oponente) Ejecuta un SuperTiro
- (Sujetando el Botón Z) Ejecuta un Tiro de Carga
- (Mientras que el portero tenga el balón) Tira el balón
- Carga el Balón (sujeta el Botón B)

Botón

- Cuando se muestren apparaît sur l'écran) Déplaceen la pantalla) Cambia la pantalla hacia la derecha

Nunchuk™



Palanca de Control

- Controla tu personaje

Botón

- Para usar Objetos Especiales / Habilidades Especiales

Z Botón

- Adelanta el balón hacia la dirección que el personaje está orientado, y arroja ligeramente.
- Usa el Botón Z y el Botón A Pase de Carga
- Usa el Botón Z y el Botón B Tiro de Carga

ADVERTENCIA: USO DE LA CORREA DE MUÑECA

Por favor usa la correa de muñeca para ayudar a prevenir lesiones a otra gente o daño a los objetos a tu alrededor o al Control Remoto Wii en caso que accidentalmente sueltes el Control Remoto durante el juego.

También recuerda lo siguiente:

- Asegúrate que todos los jugadores usen la correa de muñeca apropiadamente cuando sea su turno.
- Nunca sueltes el Control Remoto Wii durante el juego.
- Sécate las manos si te empiezan a sudar.
- Dispón de espacio suficiente a tu alrededor durante el juego y asegúrate que tu área de juego este despejada de personas u objetos
- Mantente a por los menos de 3 pies de tu televisor.

Acciones

Esta lista muestra las acciones que se pueden ejecutar durante un partido. Dominar estas acciones, y luego ejecutarlas en el mejor momento será la clave para la victoria.

Lista de Acciones

Avanzar

Movimiento, barrida
Bárrete (falso) hacia la dirección actual

Palanca de Control

+ Mando de Control al barrerse

Atacar

Pase
Pase de Carga
Tirar

Botón A
Botón Z + Botón A
Botón B

Tiro de Carga
Tiro de Una Vez
Supertiros

Botón Z + Botón B
Botón B antes de recibir un pase
Sujeta el Botón B al tirar

(solamente para Compañeros)
Supertiro

Sujeta el Botón B al tirar

Defender

Cambia a un jugador de tu equipo
Entrada

Botón A

+ Control de Mando

Gran Tiro

Agita el Control Remoto Wii

Tira el Balón

Oprime el Botón B cuando tengas la pelota en tu campo, o antes de tocar la pelota en tu campo

Mega Sacudida

Durante el Supertiro del oponente, agita el Nunchuk mientras se muestra el medidor en la pantalla

Portero

Pase
Tira el Balón
Super Paradas

Botón A
Botón B

Señala hacia los balones que se estén acercando con el Control Remoto Wii y oprime el Botón A.

- El portero se mueve automáticamente.
- Si el portero tiene la pelota y no se oprime ningún botón, después de un corto tiempo el automáticamente pasara el balón.

Usando los Objetos

Objetos Especiales / Habilidades Especiales
Cambia de objetos

Agita el Nunchuk

Botón C

Objetos Especiales

Varios Objetos Especiales aparecerán durante el partido. Los objetos se pueden obtener al ejecutar un tiro cargado o cuando te atacan, y podrás guardar hasta dos. Agita el Nunchuk para cambiar entre los dos objetos y oprime el Botón C.



► Objetos

	Caparazones Verdes	Avienta caparazones verdes para tumbar a otros personajes.
	Caparazones Rojos	Avienta los caparazones rojos que se acometen y tumban al jugador del oponente.
	Caparazones Azules	Avienta caparazones azules que congelan al personaje.
	Caparazón Espinoso	Avienta caparazones espinosos que rebotan hasta tumbar a los personajes
	Cáscara de Plátano	Coloca cáscaras de banana que causan que los personajes se resbalen y se caigan.
	Bombas	Lanza bombas explosivas que mandan a los personajes a volar.
	Chain Chomp	El alborote de Chain Chomp paraliza a todos los jugadores que toca.
	Champiñones	Aumenta la velocidad de una movida por un cierto tiempo
	Estrella	Te hace invencible por un corto tiempo, Tirando a cualquier jugador que toques.

Si tienes más de uno del mismo objeto, podrás usarlos todos al mismo tiempo al oprimir el Botón C. Si tienes objetos grandes, los podrás también usar al oprimir el Botón C.

SuperTiro

Este tiro solamente podrá ser usado por el Capitán del equipo. El balón se multiplicará en varios balones al acercarse a la portería, y cada balón que logre entrar se contará como un gol. ¡Sin embargo, el Capitán estará libre para ser atacado por un corto instante, así que asegúrate que esté libre primero!



Oprime y sujeta el Botón B cuando te encuentres en el campo de tu oponente para que aparezca un indicador. Para la aguja blanca con el Botón B.

¡Entre más se acerque la aguja a la sección anaranjada, más balones saldrán volando!



Después que la aguja blanca haya sido parada una vez, comenzará a moverse de nuevo. Ahora aparecerá una sección verde y una anaranjada al lado derecho del indicador. Usa el Botón B para parar la aguja de nuevo, lo más cercano posible a la sección anaranjada.

¡Entre más se acerque la aguja a la sección anaranjada, más balones saldrán volando!



El SuperTiro será activado y tu Capitán aventará el tiro. Todos los balones que logren caer dentro de la red serán considerados como goles.

¡Activa el SuperTiro!

Mega Sacudida

Cuando tu oponente lance un SuperTiro y el indicador se muestre en la pantalla, podrás agitar el Nunchuk para mover el indicador, y arruinarle los planes de un buen tiro a tu oponente.

SuperParadas

Si tu oponente lanza un SuperTiro, puedes tomar control del portero para tratar de parar los balones que se acerquen. Aparecerá un ícono de una mano. Muévelas con el Control Remoto Wii y oprime al Botón A. Coloca el ícono de la mano sobre los balones que se estén acercando y oprime el Botón A para detenerlos.



Habilidades Especiales

Algunas veces puedes obtener Habilidades Especiales al ejecutar un tiro cargado. Oprime el Botón C para poder usarla cuando estés controlando a tu Capitán. El efecto de la Habilidad Especial variará dependiendo del Capitán que estés usando en ese momento, ¡así que vamos, experimenta con varios!



➔
¡Usa la Habilidad Especial!



¡Cuando tengas una Habilidad Especial, oprime el Botón C para usarla!

La Habilidad Especial de Mario le permite que crezca y aplaste a sus oponentes. ¡Usala para tener mejores posibilidades de anotar más puntos!

Carga de Poder

Mientras que el balón sea pasado entre otros jugadores del equipo, la energía que lo rodea cambiará de color con cada pase exitoso empezando en púrpura ➔ rojo ➔ anaranjado ➔ amarillo ➔ blanco. Entre más se aproxime la energía del balón al color blanco, más poderoso este se convertirá, aumentando su posibilidad de poder anotar un buen gol.



Modos

Existen varios modos que podrás disfrutar. Cuando empieces a jugar, usa Strikers 101 para aprender a cómo usar los controles del juego.

Dominación

En este modo, podrás elegir libremente las reglas del juego y la cantidad de participantes, esto es ideal para juegos de vs. o juego cooperativo. ¡Elige al Capitán, Compañeros, y el Estadio para luego comenzar a jugar!

Conexión Wi-Fi de Nintendo

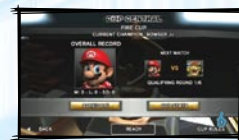
Compite contra tus amigos u otros jugadores de la categoría. Ascende de posición en la TABLA al competir en línea específicamente en la región donde tu te encuentras. Gana puntos de categoría al anotar goles, reportar juegos ganados, o simplemente al competir.

Camino a la Copa de Goleadores

Elige a un equipo y la batalla para la copa en un torneo de ronda. Gana cada copa para poder progresar a la próxima. ¡Tu meta final es la de ganar la Copa de Goleadores! Múltiples jugadores solamente podrán jugar cooperativamente en este modo.

Central de Copas

El CALENDARIO muestra tus próximos partidos. CLASIFICACIÓN muestra tus clasificaciones y tus partidos ganados y perdidos hasta el momento. REGLAS muestra las reglas de la copa. Selecciona LISTO cuando estés listo para comenzar el partido. Si quieres terminar de jugar, selecciona VOLVER para regresar al Menú Principal. Si quieres terminar de jugar selecciona VOLVER desde la pantalla de Central de Copas. Aquí tendrás la opción de GUARDAR Y SALIR, REINICIAR COPA, para reiniciar desde el primer partido con el mismo equipo, o CANCELAR para regresar directamente a la Central de Copas.



► Abreviaciones de la Central de Copas

G	Cantidad de partidos ganados	GF	Goles a Favor
P	Cantidad de partidos perdidos	GC	Goles en Contra
GD	Perdidas por Gol de Oro	PTS	Puntos Totales

Desafíos

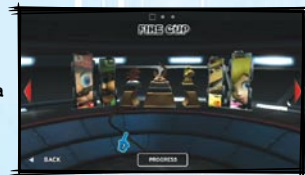
Embárcate en una serie de diferentes desafíos para cada personaje. Por cada desafío que completes exitosamente se te dará una Tarjeta de Jugador. Señala hacia el personaje al cual te quieras enfrentar y oprime el Botón A.

Strikers 101

Checa los controles del juego y practica usándolos. Señala hacia la lección que quieras practicar y oprime el Botón A. El tiempo que tomes aquí aprendiendo acerca de la Habilidades Especiales y los SuperTiros valdrá la pena una vez que salgas y los uses en el campo.

Salón de la Fama

Ve los trofeos que te has ganado en el Camino a la Copa de Goleadores y las Tarjetas de Jugador que has obtenido por completar los Desafíos. Señala hacia donde quieras ver y oprime el Botón A.



Conexión Wi-Fi de Nintendo

Conexión Inalámbrica

Con Mario Strikers™ Charged podrás jugar por Internet contra tus amigos o cualquier otra persona, usando la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

NOTA: Si planeas Jugar el juego de Mario Strikers Charged usando la Conexión Wi-Fi de Nintendo, solamente podrás jugar con gente dentro del Norte y Sur del continente Americano, incluyendo países circundantes. Si eliges la opción para un partido Amistoso e invitas a alguien que vive en otro continente después de haber registrado su Código de Amigo, es posible que puedas jugar con ellos(as), pero Nintendo no lo recomienda, ya que el lapso puede posiblemente causar que el partido no se pueda jugar.

La Conexión Wi-Fi de Nintendo fue diseñada para crear la experiencia más segura posible. Si intercambias Códigos de Amigos a través de tableros de mensajes o con extraños, tomas el riesgo que te manden data no deseada o lenguaje ofensivo. Por esta razón, te sugerimos que evites mandarles tu Código de Amigos a personas que no conozcas.

El Acuerdo de Usuario, el cual gobierna el juego por línea del Wii y establece la Política de Privacidad Wii se encuentra disponible a través de la sección de Configuración de Wii en la Consola Wii y en línea en http://www.nintendo.com/consumer/systems/wii/es_na/privacy.jsp.

Wi-Fi a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo

► Cómo Empezar

Para poder disfrutar de los partidos bajo las mejores condiciones posibles, tendrás que tener una conexión al Internet de Banda Ancha y tendrás que configurar los ajustes del país correctamente en tu consola Wii. Si los ajustes de país no están configurados apropiadamente, puede que tengas problemas al jugar a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.



Los Mii y sus sobrenombres guardados en tu Consola Wii se usarán cuando juegues a través del Canal Mii. Cuando te conectes a la Conexión Wi-Fi de Nintendo, es posible que el sobrenombre de tu Mii pueda ser visto por otros. Para proteger tu privacidad, no des tu información personal como tu apellido, número telefónico, fecha de nacimiento, edad, nombre de tu escuela, dirección electrónica, o la dirección de tu hogar cuando te comuniques con otros.

► Selecciona a un Mii

Elige al Mii que usarás en los partidos de la Conexión Wi-Fi de Nintendo

Central de la CWF de Nintendo

La TABLA se reinicia cada semana, lo que significa que siempre tendrás la oportunidad de subir de rangos de la CWF de Nintendo.



Tiempo Jugado

El Tiempo Jugado muestra cuanto tiempo queda en el plazo de rango.

Goleador del Día

El Jugador que anota la mayoría de los puntos en ese día. Partidos Amistosos no afectarán los rangos

Oficial (Al azar)

► Ronda

Un jugador que esté usando la Conexión Wi-Fi de Nintendo será elegido como oponente al azar.

► Puntos

Hay tres juegos por cada Ronda. Se le otorgarán puntos al jugador que gane cada juego. El equipo perdedor ganará sólo un punto. Otros puntos serán calculados a base de los goles anotados. Desconexiones se contarán como una pérdida, y puntos perdidos.

► Ronda con invitado

• Puedes conectar dos Controles Remotos Wii a una Consola Wii

Partido Amistoso

Tendrás que registrar a alguien como tu amigo antes de jugar un partido Amistoso.



► JUGAR

Elige JUGAR para seleccionar el nivel de partido que le pertenezca a las reglas.

↓
Selecciona el nivel del partido, las reglas, y el Estado.

↓
Selecciona Invitar Amigo en la Sala.

↓
Selecciona a un amigo de la lista de amigos.

↓
Espera hasta que el amigo invitado seleccione ACEPTAR.

↓
El estatus de la conexión se mostrará al usar ★.

↓
Selecciona ACEPTAR y el partido comenzará.

Si un amigo te invita a ti, recibirás una invitación por línea.

- Si estás jugando solo entonces selecciona ACEPTAR.
- Si estás jugando con dos jugadores entonces selecciona ACEPTAR + INVITADO
- Si quieres rechazar la invitación selecciona RECHAZAR
- Si quieres revisar los ajustes que tu amigo ha seleccionado para el partido entonces elige Ver Opciones.

► Calidad de la Conexión

- El estatus de la conexión a el oponente seleccionado se mostrará por una ★.
- ★ Conexión baja, definitivamente sentirás los efectos durante el juego.
- ★★ Conexión un poco baja, pero aún así puedes disfrutar el juego.
- ★★★ No habrá ningún problema con el juego.
- ★★★★ Condiciones perfectas para jugar.
- La cantidad de ★ es apenas una guía. El juego y las fluctuaciones de la señal de la conexión de Internet y de la señal de LAN inalámbrica también afectará el juego.
- Cuando el partido de CWF de Nintendo comience, tu oponente también tendrá que seleccionar ACEPTAR.

Lista de Amigos

Necesitarás registrar a un amigo para poder jugar un partido AMISTOSO.

Selecciona AGREGAR AMIGO e ingresa su código de amigo de 12 dígitos para registrar a ese amigo.

• Dale tu código de amigo a tus amigos, este se muestra en la parte superior de la pantalla. Si tus amigos registrados están en línea y disponibles para jugar un partido, la palabra DISPONIBLE aparecerá a un lado de su nombre.



Code d'Ami du Joueur

Tabla

MI CLASIFICACIÓN	Ve aquellos con una clasificación similar a la tuya en esta ronda.
AMIGOS	Ve la clasificación de tus amigos registrados basado en puntos de clasificación.
LÍDERES	Ve a los mejores 10 jugadores clasificados de una ronda (1 semana).
CLASIFICACIÓN DEL DÍA	Ve a aquellos clasificados más cercanos a ti de ese día.
LÍDERES DEL DÍA	Ve a los mejores 10 jugadores clasificados del día.

Pantalla de Juego

Esta sección explica la pantalla de juego y el Menú de Pausa. El número de jugadores que se muestra por encima de las cabezas de los personajes corresponderá al número de cada Control Remoto Wii.

Pantalla del Partido

Cuando el tiempo se agote, el equipo que haya anotado la mayoría de goles ganará. Si empatan, se jugará un Gol de Oro, el primer equipo que anote será declarado como el ganador.



Menú de Pausa

Oprime el Botón 1 durante el partido para abrir el Menú de Pausa. Selecciona una opción y oprime el Botón A para confirmarla.

SEGUIR EQUIPO	Continúa con el partido Selecciona que jugadores jugarán en cual equipo en el partido.
VOLUMEN	Ajusta los niveles de MÚSICA , EFFECTOS DE SONIDO , y VOCES . Apunta hacia las flechas y oprime el Botón A para ajustar el volumen.
OPCIONES VISUALES	Selecciona entre el tipo de Cámara DINÁMICA o ESTÁTICA . El nivel de AUMENTO se puede ajustar por 5 niveles.
ESTADÍSTICAS	Checa las estadísticas del partido como las de los goles y el número de tiros.
MANDO SALIR	Revisa los controles del juego. Salte del partido. Si estás jugando en COPA DE GOLEADORES salirte contará como una pérdida.

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 de 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 PROPOSITOS 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 CONSECUENTES O INCIDENTALES DEBIDO A INFRINGIOS DE GARANTÍAS IMPLICADAS O EXPLÍCITAS. UNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES EN CUANTO DURA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSECUENTES 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.



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.