

Wii™

SHONEN JUMP™

ONE PIECE

UNLIMITED ADVENTURE™



TEEN
ADOLESCENTS



CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB



TOEI ANIMATION



INSTRUCTION BOOKLET / MODE D'EMPLOI

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 of 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 videogames 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-1



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.

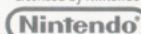


One Piece © Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation. Game Program ©2008 NAMCO BANDAI Games Inc. Based on the animated TV program "One Piece" produced by Toei Animation. Unlimited Adventure is a trademark of NAMCO BANDAI Games America Inc. NAMCO BANDAI Games logo is a trademark of NAMCO BANDAI. Published and distributed by NAMCO BANDAI Games America Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

Distributed by NAMCO BANDAI Games America exclusively in the USA and Canada.

Nintendo, Wii and the Official Seal are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.

Licensed by Nintendo



⚠ CAUTION: WRIST STRAP USE

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

Also remember the following:

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

Contents

Game Flow	2	Orb	11	Camp (Saving)	18
Controls	3	Items	12	Vs. Mode	22
Starting Off	4	Pause Menu	14	Credits	23
Actions	6	Events	17		

Prologue

In the course of his travels across the sea, Monkey D. Luffy finds a strange orb. Suddenly, almost as if willed into being by the orb's power, an island appears out of nowhere in the middle of the ocean. On this island, Luffy and his friends will be entangled in the strangest phenomena and mysteries...

Thus, another incredible adventure for the Straw Hat Pirates is about to begin!



Game Flow

The stage is set: a mysterious island where anything can happen. Players will encounter a variety of events in the game as they move on to explore more and more of the island.

Uncover the island's mysteries with your fellow pirates

1 Investigate your surroundings and collect various items

First search for a path to advance through the island, and venture out into areas nearby. You'll need to fight all sorts of enemies and seek out items. Return to the camp where you started to restore HP and SP. You can also save your game at the camp. See page 18 for details.



2 Defeat enemies and get new party members

Your friends are lost somewhere on the island, and they need your help. Save them from the enemies that stand in your way.

As more friends join your party, you'll be able to do more things at your camp and also switch which character you're controlling.



3 Using the powers of the orb and items, new paths will open

You will find obstacles all over the island. These obstacles will block your path and prevent you from advancing. Activate your orb to serve as a key, or create new items to hack through these obstacles and move forward.

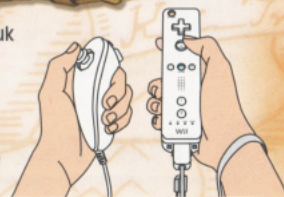
See page 11 for details about the orb.



Controls

This game is controlled using the Wii Remote and Nunchuk accessory.

Holding the Wii Remote™ and Nunchuk
Hold each controller as shown in the image on the right. Before starting the game, be sure to put your hand through the Wii Remote wrist strap, and secure the strap lock onto your wrist.



Starting Off

After starting up the game, the Title Screen will be displayed. Start the game, and create a file in which to save your data.

Title Screen

The Title Screen for "One Piece: Unlimited Adventure" will be displayed. Press the A Button to move on to the Main Menu.



Main Menu

Start from the Beginning

To start the game from the beginning, select one of the "Records" that you see when "Start a New Adventure" is displayed. In order to save a Record, you'll need to have at least two blocks of available space in the Wii system memory.



Continue from a Previous Saved Game

If you already have a game file saved in the Wii system memory, you can load your file from the Main Menu. Select the Record you wish to continue, then select "Start Game," and you'll continue from where you previously left off.



Copy

This lets you copy the Record you've selected to another Record (one that doesn't currently have any data written to it).

Erase

This lets you delete all of the data in the Record that you select. Data you've erased cannot be recovered.

About Saving

For details on how to save your game, see the "Adventure Journal" section on page 18. For information on how to delete files in your Wii system memory, please consult the Wii Operations Manual.

Vs. Mode

Select "Vs. Mode" to engage in a battle-centric multiplayer versus match. Before you start playing, you can choose whether to play against computer opponents or against your friends. See "Vs. Mode" on page 22 for more details.



Actions

Mastery of many types of actions is required to succeed in this game. This section explains the controls necessary to carry out these actions.

Viewing the Game Screen



- 1 Orb Sensor** This shows the location of orb activation points. It will shine when your character is near an orb activation point.
- 2 HP Gauge** This is your character's health. It decreases when your character takes damage from attacks.
- 3 SP Gauge** This gauge is depleted by using dash movement or special skills.
- 4 Notification Icon** The notification icon will appear to let you know when there's something important nearby.
- 5 Item Palette** Items can be set to this palette so that they may be readily used or equipped.

Movement Actions

These are actions that move your character around. Jumping allows you to get over small obstacles or to get down from tall cliffs. Dashing lets you run extremely quickly, but don't forget that it depletes your SP gauge.



- Walk** Tilt Control Stick lightly.
- Run** Tilt Control Stick all the way.
- Dash** Press the C Button twice, then hold (consumes SP).
- Jump** B Button.

Changing Your Point of View

If you'd like to view your character from behind, press the Z Button to switch the camera's viewpoint. You can also press the 1 Button to switch to an over-the-shoulder view, and tilt the Control Stick to change the viewing angle. You can also hold Z Button and the +Control Pad to move the camera around.



- Center Camera** Z Button.
- Over-the-shoulder View** 1 Button (Change angle with Control Stick).
- Turn Lock-on On/Off** Press the Z Button in front of a lock-on target.
- Move Camera** Hold Z Button and the +Control Pad.

Switching Characters

If you have two or more characters in your party, you can change the character you're controlling whenever you want.

Press the **- Button** to open the Character Selection Screen. Choose the character you want to control with the Wii Remote and confirm your choice with the **A Button**.

Switch Characters **- Button.**



About Game Over

If the HP gauge of the character you're controlling reaches 0, your character will be defeated. You must switch characters to another one in your party.

If all of your characters are defeated the game will be over, and you'll return to the Title Screen.



Equipping and Using Items

The Item Palette is a place where you can put items that you use regularly. You can equip and unequip items to and from the Item Palette whenever you want.

You can also select healing items to refill your HP and SP from the Item Palette.



Equip an Item

Press up, left, or down on the **+Control Pad**.

Unequip an Equipped Item

Press right on the **+Control Pad**.

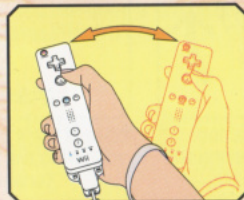
Switch Item Palette (Must be developed)

Press right on the **+Control Pad** after unequipping an equipped item.

Use an Equipped Item

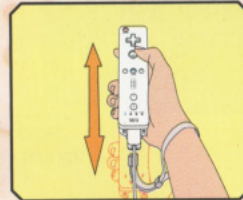
A Button.

Controlling the Bug-Catcher Net



Horizontal Swing

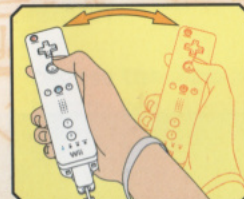
Swing the Wii Remote left and right.



Vertical Swing

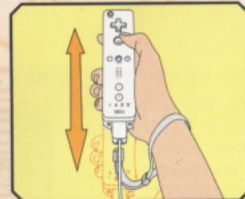
Swing the Wii Remote up and down.

Controlling the Pickaxe



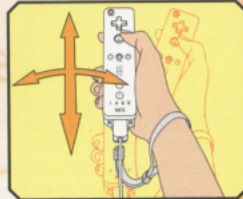
Horizontal Swing

Swing the Wii Remote left and right.



Vertical Swing

Swing the Wii Remote up and down.



Swing Around

Swing the Wii Remote up, down, left and right.

Controlling the Fishing Rod

If you collect certain items, you'll be able to make a fishing rod from the "Development" option on the Camp Menu. If you use the fishing rod in a place where the word "Fishing!" is displayed, you'll be able to use it to fish. Swing the Wii Remote forward to cast your fishing lure.

Choose an area, then cast your lure



Swing the fishing rod and cast your lure



Hold the Wii Remote upright while pressing the A Button.



Release the A Button while you swing the Wii Remote forward.

Fishing Gauge Information

Line Length Meter
This shows the maximum distance that the hook and bobber can be cast.

Line Strength Meter
This shows how well your fishing line is holding up to stress. If the meter bottoms out, your line will snap.



Lure Location Gauge
This shows how far away the hook and the bobber are. If this gauge exceeds the Line Length Meter, your fishing line will snap.

Lure Casting Distance
This shows numerically how far you've cast the hook and bobber.

After you've hooked a fish:
Watch the Line Strength Meter and the direction in which the fish is moving, and tilt the Wii Remote to the left or the right. Don't let the fish get away! Press the A Button to reel in the fish, and with enough patience you'll be able to pull it in.

Reel in the line Press the A Button.



Orb

The orb is a key item that can open up sealed paths. Collect points to activate its energy.

Using the Orb

Activating the Orb

In its initial state, the orb has no power to speak of. You can use the orb by converting certain items into orb points.

Orb Energy

When this gauge fills up, your orb's energy will increase by one level.

Collect Items to Activate the Orb

In order to activate your orb, you'll need Orb Points and certain items. Press the A Button at an orb activation point to go to the Orb Point Screen, where you can see the items needed to activate the orb. Orb Points can also be added through the "Convert Pts" option in the Pause Menu.

Items Necessary

Certain items may be necessary to activate the orb. The numbers next to the item icon indicate the number of the specific item that you need. On the left is how many of the item you currently possess and on the right is how many of the item you need.

Points Necessary

The numbers next to the orb icon indicate the number of points you need. On the left is your current number of orb points and on the right is the number of points necessary.

Choose the Item You Wish to Change into Points

Select the item that you want to change into points, as well as how many of that item to use, from the list of items in your inventory. Press the A Button to confirm your selection.

Some items cannot be changed into points.

Activate the Orb at an Orb Activation Point

The orb can only be activated at an orb activation point. Press the A Button to open the Orb Point Screen, and if you've collected everything to activate the orb, press the A Button once more. The orb's power will activate, and the sealed path will open up.



Items

In this game you can find items that have an immediate, one-time effect, as well as items that you use by equipping them. This section introduces the major types of items you can acquire.

Recovery Items



HP/SP Recovery Spheres

If you attack plants, spheres may appear. Pick these spheres up, and your HP or SP will be restored by a small amount.

Spheres



Herbs

You can find herbs growing in the grass as you walk around. Equip and use an herb to refill a small amount of HP.

Besides consuming herbs directly, you can also use them as ingredients to make other items.



Ingredients

Ingredients can be found throughout the island. Some items that can be used as ingredients can be found by breaking boulders and plants, hitting trees, digging, and defeating enemies. If you gather several of these items, you can use them to make new items by selecting "Food", "Compounding", "Development", or "Development 2" in the Camp Menu.



Equippable Items

Equippable Items

The bug-catcher net, pickaxe and fishing rod all need to be equipped to be used. These items can be made by gathering several items to use as ingredients, and making them from the "Development" option in the Camp Menu.



Attack Items

If you attack an enemy with these items equipped, you can make enemies fall asleep, deal more damage with flame attacks, and more. These items can be made by gathering several items to use as ingredients, and making them from the "Development 2" option in the Camp Menu.





Pause Menu

Press the + Button while your character is 'out and about' to pause the game. From the Pause Menu, you can check your current location, manage your items and more.

Pause Menu Screen



- 1 Current Area** The name of the area you're currently exploring.
- 2 Pause Menu Commands** These let you change the items set to your Item Palette and view the status of your characters, etc.
- 3 Current Location** This shows the position and direction of the character you're controlling.
- 4 Map** If you find a map, it will be displayed on the Pause Menu screen.
 -  marks points where events will take place, and
 -  marks events you've already cleared.

Pause Menu Commands

Items

All items must be used by first setting them to the Item Palette. Learn what you need to do so that you can use items quickly when you're in a hurry.

Set the Item to Your Active Palette

Move the item over to the Item Palette on the left side of the screen, and press the A Button. This will set the item to your Item Palette. If you move the item into a space that's already occupied by another item, the new item will be switched with the old one.



Use Items on the Field Screen

You can use items that you've set to your Item Palette. Use the +Control Pad to select the item you wish to use and equip it. You can then press the A Button to use the item you've equipped. (Consumable items will deplete after each use.)



Status

Choose "Status" to view status information for each of your party members, as well as information about the skills they can use.

Check a Character's HP and SP Gauges

As you travel around, the only HP and SP gauges that are displayed are those of the character you're controlling at the moment, but in "Status" you can see a list of the HP and SP gauges of all of the characters in your party. Make sure to pay careful attention to the HP gauges of your party members.



Check Character Skill Commands

Press the A Button in "Status" to view skill information.

Here, you can check skill command information (button combinations to perform each skill) for each character in your party.

You can also look at skill proficiency levels and special skill information.



Press the left and right on the +Control Pad to switch information that's displayed

MOV LVL



MOV NAME

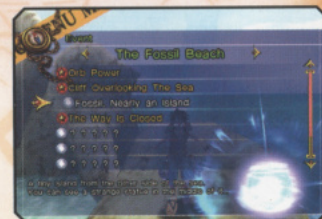


Events

This lets you check events available in each area. If you're stuck on what to do next, look at the list of events and complete each event one by one. Events that appear are based on which Orb Activation Points that you have so far discovered.

Check Events That Occur in Each Area

You can view events that can be triggered in the area you're currently exploring.



Check Necessary Items to Complete Each Event

Select an event and press the A Button to switch to a detailed information screen for that event. You'll be able to view exactly what's necessary (number of orb points and items) to complete the event in question.



Treasure Maps

As you play through the game, it's possible that you may find a treasure map. The location of the buried treasure will be marked on the map. You can uncover buried treasure if you go to where it's marked on your map and dig with your pickaxe. There are several treasure maps on the island, each bearing the location of different treasures for you to find.

Camp (Saving)

This section describes the Camp Menu. Your party members can put their abilities to very good use while you're making camp.

Camp, Your Adventuring Headquarters

Press the **A Button** when you see the "CAMP!" notification icon to use the Camp Menu. Camp is an essential headquarters for any adventurer, where you can save your game to an "Adventure Journal", manufacture new items, and more. As you create more items and advance in the game, more options will be added to the Camp Menu.



Adventure Journal (Saving)

If you select the "Adventure Journal", a message saying "Save current data?" will be displayed. If it's okay to save your game in the file that you selected when you started, choose "Yes", otherwise, choose "No" to cancel the save.



Caution

Do not turn off the power to the Wii console while saving your game. Your save file may become corrupted, or you may cause operational errors to occur.



Item Creation (Food / Compounding / Development / Development 2)

"Food", "Compounding", "Development", and "Development 2" are commands with which you combine items you have to make new items.

The items you can make with each command are different, but the way that you make them is the same for all the commands.



- Food:** Create items to raise your maximum HP and SP.
- Compounding:** Create recovery items.
- Development:** Create weapons and other items that are useful in your adventure.
- Development 2:** Create facilities for your camp or items to be used in battle.

Making Items

Certain item creation commands can be used as soon as the specific character joins your party, and others require certain facilities to be built in your camp before they can be used. If you want to build a new facility in your camp for making items, look for items that might act as ingredients, and try combining them with the Camp Menu commands you can currently use.

Check Item Tree

Select one of the item creation commands and a web of interconnected round icons called an "Item Tree" will be displayed. This will show you the items that you can currently create. Select an icon to check the ingredients needed to make that item.



Combine Items

You'll be able to select the icon for an item in the Item Tree if you have all of the ingredients to make it.

Combine items that you have to make new ones. You need different ingredients to make different items.



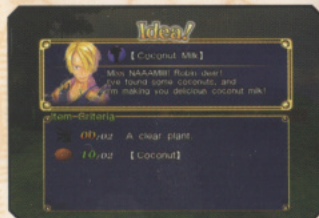
Item Creation Complete

As items are finished, more icons will appear in the Item Tree. If you wish to make multiple copies of the same item, gather enough of the necessary ingredients, then change the quantity when creating.



About "Idea!"

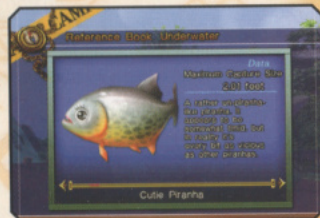
If you obtain a "key item" that's needed to make another item, an "Idea!" event will occur, and hints about the other ingredients needed to make the item will be displayed.



Reference Book

The Reference Book is a record of all of the insects, reptiles, and fish you've caught during your adventure. Go to the "On Land" page to look at animals you've caught with your bug-catcher net, or the "Underwater" page to see what underwater life you've caught with your fishing rod.

Move the cursor to a creature you'd like to learn more about, then press the **A Button** to view its detailed information.



On Land

You can view the appearance and size of bugs and reptiles you've caught here.

Underwater

You can view the appearance and size of fish you've caught here.



Storehouse

If you're running out of room to carry items, you can store extra ones in the Storehouse. Choose "Store" to store items, or "Take Out" to get items you've previously stored.

Choose the item and quantity you wish to store or take out, then the quantity, and Press the **A Button** to confirm and complete the action. You may store items for which you have no immediate use here. You can also arrange the contents of your Storehouse, and convert items into Orb points, using a process similar to the Pause Menu's "Convert Points" option.



Store

Move an item in your possession into the Storehouse

Take Out

Move an item in the warehouse into your possession

Arrange

Rearrange the items in the storehouse

Convert Points

Consume an item and change it into points to increase your orb's energy

Vs. Mode

In this mode, you can play with a maximum of two players. The characters you can choose to use in this mode depend on how far you've advanced in the main game.



Engage in Exciting Battle Scenarios with a Friend

Team Battle

Each player selects the team members they want while staying under the total team cost, and then the one-on-one battle commences (the numbers next to each character indicate the cost to include him or her in your battle team). If you defeat all of the members of your opponent's team, you win! Before the match, you can choose whether to play against the CPU or a human opponent, and configure settings such as the time limit and handicaps.



CPU Difficulty

If you're playing against the computer, you can set the difficulty to one of three levels.

Team Cost

You can change the total cost allotted for selecting team members.

Time Limit

You can choose from four different types of time limits for a single match.

1P Handicap

You can set the 1P's difficulty to one of three levels.

2P Handicap

You can set the 2P's difficulty to one of three levels.

Survival

In this one-player mode, you choose a single character, and defeat opponent after opponent as long as you can. Defeat the number of opponents displayed in the lower-right corner of the screen to win the battle and have your time saved. If you run out of HP before defeating all of the opponents, the game is over.



Credits

Cast

Colleen Clinkenbeard
Christopher Sabat
Luci Christian
Sonny Strait
Eric Vale
Brina Palencia
Stephanie Young
Patrick Seitz

Marketing & PR

Director of Marketing and PR
Todd Thorson
Associate Product Marketing Manager
Aaron Krause
PR Manager
Arne Cual-Pedroso
PR Coordinator
Rob Ely
Creative Services Manager
Michiko Wang

Recording Production

**OKRATRON 5000 STUDIOS,
Dallas, Texas**

President Christopher Sabat

**Developed By
GANBARION Co.,Ltd**

**Produced By
NAMCO BANDAI Games Inc.**

Chief Producer
Ryo Mito
Localization Coordinator
Yasuhiro Nishimura

**Published By
NAMCO BANDAI Games
America Inc.**

Production

Director of Bandai Localization
Takahiro Sasanoi
Senior Product Manager
Atsushi Minowa
Associate Localization Producer
Nobuaki Taguchi

Quality Assurance

QA Manager
Chuck McFadden
QA Lead
Ken Mah
QA Assistant Lead
Nikolas Carey

Special Thanks

Genichi Ito
Makoto Iwai
Shuji Nakata
Andrew LeIchuk
Brian Schorr
Glen Cureton
Jennifer Tersigni
Ryan Chennault
Andrew Davis
Masahiro Knittel
Janna Smith
Brian Kruse



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



CE SCEAU OFFICIEL EST VOTRE GARANTIE QUE LE PRÉSENT PRODUIT EST AGRÉÉ OU MANUFACTURÉ PAR NINTENDO. RECHERCHÉZ-LE TOUJOURS QUAND VOUS ACHÉTEZ DES APPAREILS DE JEU VIDÉO, DES ACCESSOIRES, DES JEUX ET D'AUTRES PRODUITS CONNEXES.



One Piece © Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation. Game Program ©2008 NAMCO BANDAI Games Inc. basé sur le programme télévisé de dessin animé "One Piece" produit par Toei Animation. Unlimited Adventure est une marque de NAMCO BANDAI Games America Inc. Le logo NAMCO BANDAI Games est une marque de NAMCO BANDAI. Publié et distribué par NAMCO BANDAI Games America Inc. L'icône de contrôle parental est une marque déposée de Entertainment Software Association. Toutes les autres marques commerciales et tous les autres noms de marque sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

Distribué par NAMCO BANDAI Games America exclusivement aux Etats-Unis et au Canada.

Sous licence de Nintendo. Nintendo, Wii et le sceau officiel sont des marques de commerce de Nintendo. © 2006 Nintendo.

Sous licence de Nintendo



⚠ AVERTISSEMENT: UTILISATION DE LA DRAGONNE

Veillez 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.

Sommaire

Déroulement de la partie	26	Orbe	35	Camp (Sauvegarde)	42
Commandes	27	Objets	36	Mode Vs.	46
Commencer	28	Menu Pause	38	Mérite	47
Actions	30	Événements	41		

Prologue

En sillonnant les mers, Monkey D. Luffy a découvert un bien étrange orbe. Tout d'un coup, presque comme si le pouvoir de l'orbe en avait décidé ainsi, une île a émergé de nulle part au milieu de l'océan. Sur cette île, Luffy et ses amis seront confrontés aux plus étranges phénomènes et mystères...

Ainsi commence l'incroyable aventure des Pirates au chapeau de paille...



Déroulement de la partie

Le décor est planté : une île mystérieuse où tout peut arriver. En avançant pour explorer les profondeurs de l'île, les joueurs auront à faire face à une multitude d'événements.

Découverte des mystères de l'île avec vos compagnons pirates

1 Fouiller les environs et ramasser divers objets

Commencez par chercher un chemin pour avancer dans l'île et aventurez-vous dans les zones à proximité. Vous aurez à combattre toutes sortes d'ennemis et à trouver des objets. Pour récupérer des HP et SP, il vous faudra revenir au camp. Vous pouvez également sauvegarder votre partie au camp. Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 42.



2 Battre les ennemis et avoir de nouvelles recrues dans l'équipe

Vos amis sont perdus quelque part sur l'île et ils ont besoin de votre aide. Sauvez-les des griffes des ennemis qui se dressent sur votre route.

À mesure que de nouveaux amis rejoignent votre équipe, vous pourrez faire plus de choses dans votre camp. Vous aurez également la possibilité de changer de personnage.



3 En utilisant les pouvoirs de l'orbe et des objets, de nouveaux chemins s'ouvrent

Vous rencontrerez des obstacles partout sur l'île. Ces obstacles bloqueront votre chemin et vous empêcheront d'avancer. Activez votre orbe pour vous en servir comme d'une clé ou créez de nouveaux objets pour vous tailler un passage à travers ces obstacles et avancer.

Pour plus d'informations sur l'orbe, reportez-vous à la page 35.

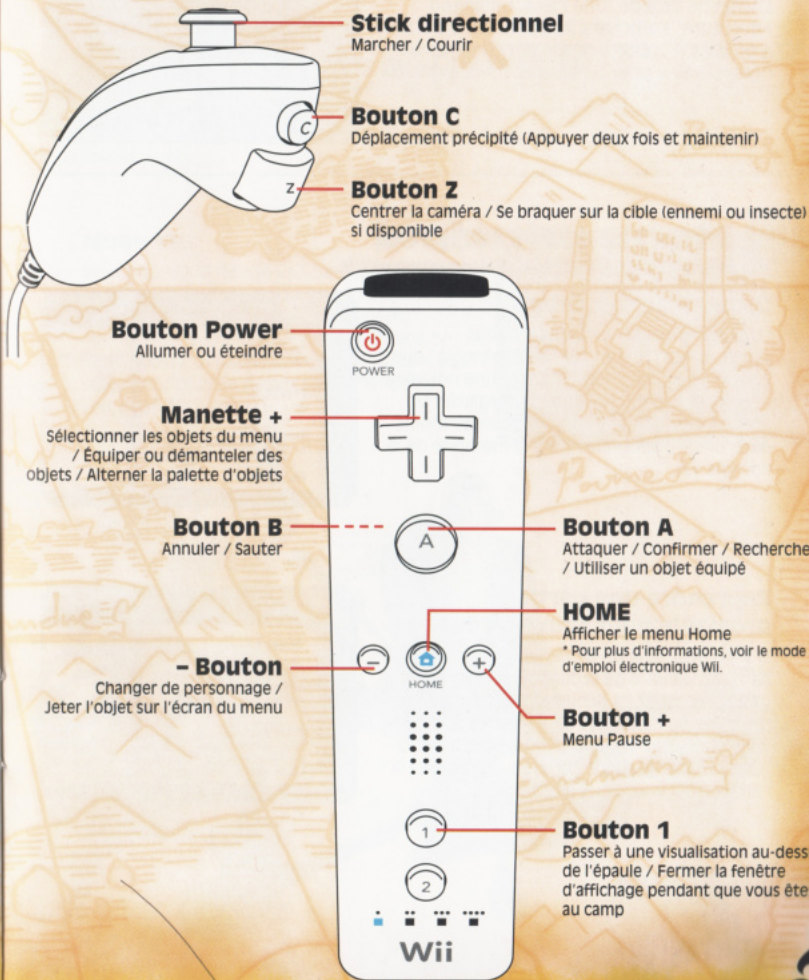
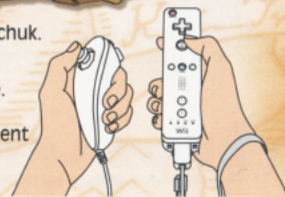


Commandes

Vous contrôlez ce jeu à l'aide de la Wii Remote et du Nunchuk.

Tenir la Wii Remote™ et le Nunchuk

Tenez chaque manette comme décrit sur l'image à droite. Avant de commencer la partie, placez votre main dans la dragonne pour télécommande Wii et attachez-la fermement autour du poignet.



Commencer

Après le démarrage du jeu, l'écran de titre s'affichera. Commencez la partie et créez un fichier dans lequel vous sauvegarderez vos données de jeu.



Écran de titre

L'écran de titre de "One Piece: Unlimited Adventure" s'affichera. Appuyez sur le bouton A ou dans n'importe quelle direction sur la Control Pad + pour accéder au menu principal.



Menu principal

Commencer au début

Pour commencer la partie au début, sélectionnez l'un des "Enregistrements" que vous voyez quand "Commencer une nouvelle aventure" est affiché. Pour sauvegarder un enregistrement, vous devrez avoir au moins deux blocs disponibles dans la mémoire de la console Wii.



Reprendre une partie préalablement sauvegardée

Si vous avez déjà un fichier de jeu sauvegardé dans la mémoire de la console Wii, vous pouvez charger ce fichier à partir du menu principal. Sélectionnez l'Enregistrement que vous souhaitez continuer, puis sélectionnez "Commencer la partie" et vous reprendrez à l'endroit où vous vous étiez arrêté.



Copier

Cela vous permet de copier l'enregistrement sélectionné dans un nouvel enregistrement (un qui n'a pas encore de données).

Effacer

Cela vous permet d'effacer toutes les données de l'Enregistrement sélectionné. Les données effacées ne peuvent pas être récupérées.

À propos de la sauvegarde

Pour plus d'informations sur la sauvegarde de votre partie, reportez-vous à la partie "Journal de l'aventure", page 42. Pour de plus amples informations sur la façon de supprimer les fichiers dans la mémoire de la console Wii, consultez le manuel d'utilisation Wii.

Mode Vs.

Sélectionnez le "Mode Vs." pour vous engager dans une bataille multijoueur contre un opposant de même force. Avant de commencer à jouer, vous pouvez choisir de jouer contre des adversaires IA ou contre vos amis. Pour plus de détails sur le "Mode Vs.", voir page 46.



Actions

La maîtrise de divers types d'actions est nécessaire pour réussir ce jeu. Cette section explique les commandes nécessaires pour mener à bien ces actions.

Afficher l'écran de jeu



1 Capteur d'orbe

Il indique l'endroit des points d'activation de l'orbe. Il brillera quand votre personnage est à proximité d'un point d'activation de l'orbe.

2 Jauge HP

Elle représente la santé de votre personnage. Elle diminue quand votre personnage subit des dégâts d'attaques.

3 Jauge SP

Cette jauge diminue lors de l'utilisation des déplacements rapides ou des compétences spéciales.

4 Icône d'avertissement

Cette icône vous avertit que quelque chose d'important se trouve à proximité.

5 Palette d'objets

Les objets peuvent être rangés dans cette palette pour être plus facilement utilisés ou équipés.

Actions de déplacement

Ce sont les actions qui déplacent votre personnage. Sauter vous permet de passer au-dessus des petits obstacles ou de descendre des falaises escarpées. Avancer vite vous permet de courir extrêmement vite, mais n'oubliez pas que cela diminue votre jauge de SP.



Marcher Inclinez légèrement le Control Stick.

Courir Inclinez le Control Stick tout du long.

Avancer vite Appuyez deux fois sur le Bouton C, puis maintenez-le enfoncé (consomme des SP).

Sauter Bouton B.

Changer le point de vue

Si vous souhaitez voir vos personnages en vue subjective, appuyez sur le Bouton Z pour changer le point de vue de la caméra. Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton 1 pour passer en visualisation au-dessus de l'épaule et incliner le stick directionnel pour changer l'angle de vue. Vous pouvez également maintenir le Bouton Z enfoncé tout en appuyant sur la +Control Pad pour diriger la caméra.



Centrer la caméra Bouton Z.

Vue au niveau de l'épaule Bouton 1 (changez l'angle avec le Control Stick).

Verrouiller/Déverrouiller Appuyez sur le Bouton Z devant la cible verrouillée.

Déplacer la caméra Maintenez le Bouton Z et la +Control Pad.

Changer de personnage

Si vous avez deux personnages ou plus dans votre équipe, vous pouvez changer le personnage que vous dirigez à tout moment. Appuyez sur le bouton - pour ouvrir l'écran de sélection des personnages. Choisissez le personnage que vous voulez diriger avec la Wii Remote et confirmez votre choix avec le Bouton A.



Changer de personnage Bouton -

À propos de la fin de partie

Si la jauge de HP du personnage contrôlé atteint zéro, votre personnage est vaincu. Vous devez choisir un autre personnage dans votre équipe. Si tous vos personnages sont vaincus, la partie prend fin et vous retournez à l'écran de titre.



Équiper les objets et les utiliser

La palette d'objets est un endroit où vous pouvez placer des objets que vous utilisez régulièrement. Vous pouvez équiper des objets dans la palette d'objets ou les démanteler et les replacer dans cette palette quand bon vous semble.

Vous pouvez aussi sélectionner les objets de soins dans la palette d'objets pour restaurer vos HP et SP.



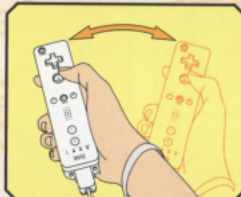
Équiper un objet En haut, à gauche ou en bas sur la +Control Pad.

Démanteler un objet équipé Appuyer à droite sur la +Control Pad.

Changer la palette d'objets (doit être développée) Appuyer à droite sur la +Control Pad après avoir démantelé un objet.

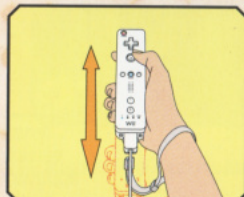
Utiliser un objet équipé Bouton A.

Contrôler le filet à insectes



Balancement horizontal

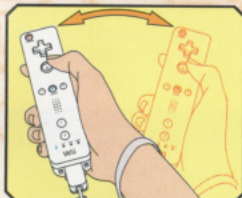
Balancez la Wii Remote à gauche et à droite.



Balancement vertical

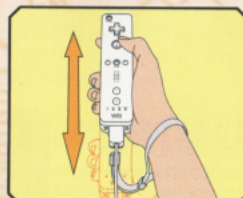
Balancez la Wii Remote vers le haut et vers le bas.

Contrôler la pioche



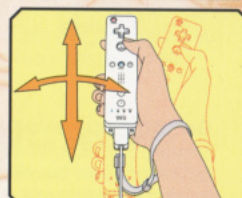
Balancement horizontal

Balancez la Wii Remote à gauche et à droite.



Balancement vertical

Balancez la Wii Remote vers le haut et vers le bas.



Balancement général

Balancez la Wii Remote vers le haut, vers le bas, à gauche et à droite.



Contrôler la canne à pêche

Si vous récupérez certains objets, vous pourrez fabriquer une canne à pêche grâce à l'option "Développement" dans le menu Camp. Si vous utilisez la canne à pêche à un endroit où le mode "Pêcher" s'affiche, vous pourrez vous en servir pour pêcher. Balancez la Wii Remote vers l'avant pour lancer votre leurre.

Choisir un coin et lancer le leurre



Balancer la canne à pêche et lancer le leurre



Tenez la Wii Remote verticalement tout en appuyant sur le Bouton A.



Relâchez le Bouton A tout en balançant la Wii Remote vers l'avant.



Informations sur la jauge de pêche

Indicateur de longueur de la ligne

Ceci donne la distance maximale à laquelle le crochet et le flotteur peuvent être lancés.



Jauge d'emplacement de leurre

Ceci indique à quelle distance se trouvent le crochet et le flotteur. Si cette jauge dépasse l'indicateur de longueur de la ligne, votre ligne se cassera.

Distance pour lancer le leurre

Cela indique numériquement à quelle distance vous avez lancé le crochet et le flotteur.

Indicateur de force de la ligne

Ceci indique comment se comporte votre ligne par rapport à la tension. Si l'indicateur atteint son plus bas niveau, votre ligne cassera.

Quand vous avez pris un poisson:

Surveillez l'indicateur de force de la ligne et la direction vers laquelle le poisson bouge et inclinez la Wii Remote vers la gauche et vers la droite. Ne laissez pas le poisson s'échapper! Appuyez sur le Bouton A pour faire remonter le poisson et, si vous faites preuve de patience, vous pourrez l'attraper.



Remonter la ligne Appuyez sur le Bouton A.



Orbe

L'orbe est une clé qui peut ouvrir les chemins inaccessibles. Récupérez des points pour activer son énergie.



Utiliser l'orbe

Activer l'orbe

Dans son état initial, l'orbe ne possède presque pas de pouvoir. Vous pouvez utiliser l'orbe en convertissant certains objets en points d'orbe.



Énergie d'orbe

Quand cette jauge est remplie, l'énergie de l'orbe augmentera d'un niveau.

Récupérer des objets pour activer l'orbe

Pour activer votre orbe, vous aurez besoin de points d'orbe et de certains objets. Appuyez sur le Bouton A sur un point d'activation de l'orbe pour accéder à l'écran de point d'orbe, où vous pourrez voir les objets nécessaires pour activer l'orbe. Les points d'orbe peuvent aussi être ajoutés grâce à l'option "Convertir Pts" dans le menu Pause.

Objets nécessaires

Certains objets peuvent s'avérer nécessaires pour activer l'orbe. Les chiffres à côté de l'icône de l'objet indiquent le nombre d'objets spécifiques dont vous avez besoin. À gauche se trouve le nombre d'objets en votre possession et à droite combien il vous en faut.

Points nécessaires

Les chiffres à côté de l'icône de l'orbe indiquent le nombre de points dont vous avez besoin. À gauche se trouve le nombre de points d'orbe en votre possession et à droite le nombre de points nécessaires.

Choisir l'objet que vous souhaitez changer en points

Dans la liste d'objets de votre inventaire, sélectionnez l'objet que vous voulez changer en points, ainsi que le nombre d'objets à utiliser. Appuyez sur le Bouton A pour confirmer votre sélection. Certains objets ne peuvent pas être changés en points.

Activez l'orbe à un point d'activation de l'orbe

L'orbe ne peut être activé qu'à un point d'activation de l'orbe. Appuyez sur le bouton A pour ouvrir l'écran du point d'orbe. Si vous avez récupéré tout ce qu'il faut pour activer l'orbe, appuyez une fois de plus sur le Bouton A. La puissance de l'orbe sera activée et le chemin inaccessible s'ouvrira.

Objets

Dans ce jeu, vous pouvez trouver des objets qui ont un effet immédiat qui n'arrive qu'une fois, ainsi que des objets que vous équipez. Cette section introduit les types d'objets principaux que vous pouvez acquérir.



Objets de récupération



Sphères de récupération HP/SP

Si vous attaquez des plantes, des sphères peuvent apparaître. Ramassez ces sphères et vos HP ou SP seront restaurés par petite quantité.

Sphères



Herbes

Vous pouvez trouver des herbes qui poussent dans le gazon en vous promenant. Équipez et utilisez une herbe pour récupérer une petite quantité de HP. En plus de les consommer directement, vous pouvez aussi vous en servir comme ingrédient pour fabriquer d'autres objets.



Ingrédients

Les ingrédients se trouvent partout sur l'île. Certains objets qui peuvent être utilisés comme ingrédients peuvent être découverts en cassant les rochers et les plantes, en frappant les arbres, en creusant et en battant les ennemis. Si vous récoltez plusieurs de ces objets, vous pouvez les utiliser pour fabriquer de nouveaux objets en sélectionnant "Nourriture", "Combiner", "Développement", ou "Développement 2" dans le menu Camp.



Objets pouvant être équipés

Objets pouvant être équipés

Le filet à insectes, la pioche et la canne à pêche doivent tous être équipés pour vous pouvoir en servir. Ces objets peuvent être fabriqués en récupérant plusieurs objets à utiliser comme ingrédients et en les fabriquant dans l'option "Développement" dans le menu Camp.



Objets d'attaque

Si vous attaquez un ennemi avec ces objets équipés, vous pouvez l'endormir, lui causer des dégâts avec des attaques de feu et plein d'autres choses encore. Ces objets peuvent être fabriqués en récupérant plusieurs objets à utiliser comme ingrédients et en les fabriquant dans l'option "Développement 2", dans le menu Camp.



Menu Pause

Appuyez sur le **Bouton +** pendant que votre personnage fait un tour pour suspendre la partie. Dans le menu Pause, vous pouvez vérifier votre emplacement actuel, gérer vos objets et beaucoup d'autres choses encore.

Écran du menu Pause



1 Zone actuelle

Le nom de la zone que vous êtes en train d'explorer.

2 Commandes du menu Pause


Ces commandes vous permettent de changer les objets dans votre palette d'objets et de voir l'état de vos personnages, etc.


3 Position actuelle

Ceci indique la position et la direction du personnage que vous dirigez.

4 Carte

Si vous trouvez une carte, elle s'affichera sur l'écran du menu Pause.

 indique les points où les événements se dérouleront et

 indique les événements qui ont déjà eu lieu.

Commandes du menu Pause

Objets

Tous les objets peuvent être utilisés en les plaçant d'abord dans la palette d'objets. Sachez ce que vous devez faire afin de pouvoir utiliser les objets rapidement quand vous êtes pressé.

Placer l'objet dans votre palette active

Déplacez l'objet sur la palette d'objets à gauche de l'écran et appuyez sur le **Bouton A**. Cela placera l'objet dans votre palette d'objets. Si vous déplacez l'objet à un endroit déjà occupé par un autre objet, le nouvel objet remplacera l'ancien.



Utiliser les objets sur l'écran de l'aventure

Vous pouvez utiliser les objets placés dans votre palette d'objets. Utilisez la manette **+** pour sélectionner l'objet que vous souhaitez utiliser et équiper. Pour utiliser l'objet que vous avez équipé, vous pouvez alors appuyer sur le **Bouton A**. (Les objets consommables diminuent à chaque utilisation.)



État

Choisissez "État" pour afficher les informations sur l'état de chaque membre de l'équipe ainsi que les informations sur les compétences qu'ils peuvent utiliser.

Regarder les jauges de HP et de SP d'un personnage

En vous baladant, les jauges de HP et de SP qui sont affichées sont celles du personnage que vous contrôlez à ce moment, mais dans "État", vous pouvez voir une liste des jauges de HP et de SP de tous les membres de l'équipe. Surveillez bien les jauges de HP des membres de votre équipe.



Regarder les commandes de compétences des personnages

Dans "État", appuyez sur la touche A pour voir les informations concernant les compétences.

C'est ici que vous pouvez regarder les informations des commandes de compétences (combinaisons de boutons pour effectuer chaque compétence) pour chaque membre de votre équipe.

Vous pouvez aussi regarder les niveaux de compétence et les informations sur les compétences spéciales.



Appuyez à gauche ou à droite sur la manette + pour permuter les informations qui s'affichent.

MOV LVL



MOV NAME

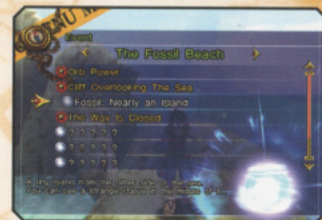


Événements

Cela vous permet de regarder les événements disponibles dans chaque zone. Si vous ne savez pas quoi faire, regardez la liste des événements et terminez chaque événement l'un après l'autre. Les événements qui apparaissent sont conçus d'après les points d'activation de l'orbe que vous avez découverts jusqu'à maintenant.

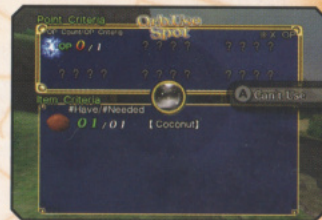
Regarder les événements qui se déroulent dans chaque zone

Vous pouvez voir les événements qui peuvent être déclenchés dans la zone que vous êtes en train d'explorer.



Regarder les objets nécessaires pour terminer chaque événement

Sélectionnez un événement et appuyez sur le bouton A pour accéder à l'écran d'informations pour cet événement. Vous pourrez voir exactement ce qui est nécessaire (le nombre de points d'orbe et d'objets) pour terminer l'événement en question.



Cartes au trésor

En avançant dans la partie, il se peut que vous trouviez une carte au trésor. L'emplacement d'un trésor enfoui sera indiqué sur la carte. Vous pouvez déterrer le trésor enfoui si vous allez à l'endroit indiqué sur la carte et que vous creusez avec votre pioche. Vous avez plusieurs cartes au trésor sur l'île; chacune avec l'emplacement de différents trésors que vous devez trouver.

Camp (Sauvegarde)

Cette partie décrit le menu Camp. Les membres de l'équipe peuvent utiliser leurs capacités à bon escient pendant que vous préparez le camp.

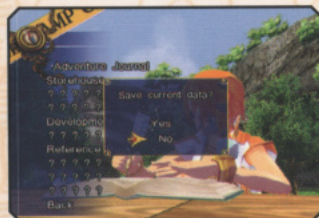
Camp: les quartiers généraux de votre aventure

Appuyez sur le **Bouton A** quand vous voyez l'icône "CAMP!" pour utiliser le menu Camp. Le campement est le quartier général vital de tout aventurier, l'endroit où vous pouvez sauvegarder la partie dans un "Journal d'aventure", fabriquer de nouveaux objets et bien plus encore. À mesure que vous créez davantage d'objets et que vous avancez dans la partie, de nouvelles options s'ajoutent au menu Camp.



Journal de l'aventure (sauvegarder)

Si vous sélectionnez le "Journal de l'aventure", un message disant "Sauvegarder les données actuelles?" s'affichera. Si vous êtes d'accord pour sauvegarder votre partie dans le fichier que vous avez sélectionné au début, choisissez "Oui", dans le cas contraire, choisissez "Non" pour annuler la sauvegarde.



Attention

Ne pas éteindre la console Wii lors de la sauvegarde d'une partie. Le fichier de sauvegarde pourrait être corrompu ou cela pourrait entraîner des mauvais fonctionnements.



Création d'objet (nourriture/ combiner/ développement/ développement 2)

"Nourriture", "Combiner", "Développement" et "Développement 2" sont des commandes grâce auxquelles vous combinez des objets pour en créer d'autres.

Les objets que vous pouvez faire avec chacune des commandes sont différents, mais la façon de les fabriquer est la même pour toutes les commandes.



- Nourriture:** Créer des objets pour augmenter vos HP et SP au maximum.
- Combiner:** Créer des objets de récupération.
- Développement:** Créer des armes et d'autres objets utiles à votre aventure.
- Développement 2:** Créer des installations pour votre camp ou des objets qui peuvent être utilisés au combat.

Fabriquer des objets

Certaines commandes de création d'objet peuvent être utilisées dès que le personnage spécifique rejoint votre équipe et d'autres objets nécessitent la construction d'installations dans votre camp avant de pouvoir les utiliser. Si vous voulez construire une nouvelle installation dans votre camp pour fabriquer des objets, recherchez les objets qui peuvent servir d'ingrédients et essayez de les combiner avec les commandes du menu Camp que vous êtes en train d'utiliser.

Regarder l'arborescence d'objets

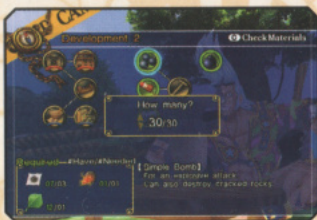
Sélectionnez l'une des commandes de création d'objets et un réseau d'icônes reliées appelé "Arborescence d'objets" s'affichera. Cela vous montrera les objets que vous pouvez actuellement créer. Sélectionnez une icône pour regarder les ingrédients nécessaires à la fabrication de cet objet.



Combiner des objets

Vous pourrez sélectionner l'icône pour un objet dans l'arborescence d'objets si vous avez tous les ingrédients pour sa fabrication.

Combinez les objets que vous possédez pour en créer de nouveaux. Vous avez besoin de différents ingrédients pour fabriquer des objets différents.



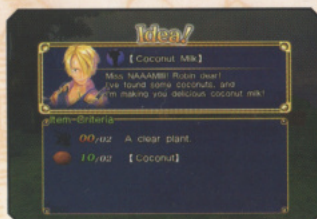
Création d'objets terminée

Lorsque les objets sont finis, d'autres icônes apparaîtront dans l'arborescence d'objets. Si vous souhaitez faire plusieurs copies du même objet, regroupez assez d'ingrédients nécessaires à leur fabrication, puis changez la quantité lors de la création.



À propos d'"Idée!"

Si vous obtenez un "Objet clé" nécessaire à la fabrication d'un autre, un message "Idée !" s'affichera ainsi que des conseils sur les autres ingrédients entrant dans la fabrication de l'objet.



Ouvrage de référence

L'ouvrage de référence retrace tous les insectes, reptiles et poissons que vous avez attrapés au cours de votre aventure. Allez à la page "Sur terre" pour voir les animaux attrapés à l'aide du filet à insectes ou à la page "Sous l'eau" pour voir la vie sous-marine pêchée avec votre canne à pêche.

Déplacez le curseur sur une créature dont vous souhaitez en savoir plus, puis appuyez sur le Bouton A pour voir les informations la concernant.



Sur terre

C'est ici que vous pouvez voir l'apparence et la taille des insectes et des reptiles que vous avez attrapés.

Sous-marine

C'est ici que vous pouvez voir l'apparence et la taille des poissons que vous avez pêchés.



Réserve

Si vous n'avez plus de place pour transporter les objets, vous pouvez stocker le surplus dans la réserve. Choisissez "Entreposer" pour conserver vos objets ou "Prendre" pour avoir les objets déjà en stock.

Choisissez l'objet que vous souhaitez entreposer ou prendre, puis la quantité et appuyez sur le Bouton A pour confirmer et finaliser l'action. C'est ici que vous pouvez entreposer les objets dont vous n'avez pas besoin dans l'immédiat. Vous pouvez aussi organiser le contenu de votre réserve et convertir les objets en points d'orbe, en utilisant un processus similaire à l'option "Convertir les points" du menu Pause.



Réserve

Déplacer un objet en votre possession dans la réserve

Prendre

Déplacer un objet dans la réserve pour le prendre

Organiser

Réorganiser les objets de la réserve

Convertir les points

Consommer un objet et le changer en points pour augmenter l'énergie de votre orbe



Mode Vs.

Dans ce mode, vous pouvez jouer à deux joueurs maximum. Dans ce mode, les personnages que vous pouvez choisir d'utiliser dépendent de votre progrès dans la partie principale.



S'engager dans des scénarios de bataille palpitants avec un ami

Bataille en équipe

Chaque joueur sélectionne les membres de l'équipe qu'il veut en restant sous le coût total de l'équipe, puis la bataille face à face commence (le chiffre à côté de chaque personnage indique le coût de son inclusion dans votre équipe de bataille). Si vous battez tous les membres de l'équipe adverse, vous êtes le vainqueur! Avant le match, vous pouvez choisir de jouer contre l'IA ou contre un adversaire humain et de configurer les paramètres comme la limite de temps et les handicaps.



Difficulté IA

Si vous jouez contre l'IA, vous pouvez régler la difficulté à 1 des 3 niveaux.

Coût de l'équipe

Vous pouvez changer le coût total alloué pour la sélection des membres de l'équipe.

Limite de temps

Vous pouvez choisir parmi quatre limites de temps différentes par match.

Handicap 1J

Vous pouvez régler la difficulté à 1 des 3 niveaux pour le premier joueur.

Handicap 2J

Vous pouvez régler la difficulté à 1 des 3 niveaux pour le deuxième joueur.

Survie

Dans ce mode joueur solo, vous pouvez choisir un personnage unique et battre adversaire après adversaire aussi longtemps que vous pouvez. Battez le nombre d'adversaires affichés dans le coin inférieur droit de l'écran pour gagner la bataille et enregistrer votre temps. S'il ne vous reste plus de HP avant de battre tous les adversaires, cela marque la fin de la partie.



Mérite

Distribution

Colleen Clinkenbeard
Christopher Sabat
Luci Christian
Sonny Strait
Eric Vale
Brina Palencia
Stephanie Young
Patrick Seitz

Production de l'enregistrement

OKRATRON 5000 STUDIOS,
Dallas, Texas
Président Christopher Sabat

DÉVELOPPÉ PAR GANBARION Co.,Ltd

PRODUIT PAR NAMCO BANDAI Games Inc.

Responsable de la production
Ryo Mito
Coordinateur de la localisation
Yasuhiro Nishimura

Publié par NAMCO BANDAI Games America Inc.

Production
Directeur Bandai localisation
Takahiro Sasanol
Directeur produit
Atsushi Minowa
Associé de localisation produit
Nobuaki Taguchi

Marketing & RP

Directeur marketing et RP
Todd Thorson
Chef associé de marketing de produit
Aaron Krause
Responsable RP
Arne Cual-Pedroso
Coordinateur RP
Rob Ely
Directeur du service création
Michiko Wang

Assurance qualité

Directeur A.Q.
Chuck McFadden
Responsable A.Q.
Ken Mah
Responsable adjoint A.Q.
Nikolas Carey

Remerciements spéciaux à

Genichi Ito
Makoto Iwai
Shuji Nakata
Andrew Leichuk
Brian Schorr
Glen Cureton
Jennifer Tersigni
Ryan Chennault
Andrew Davis
Masahiro Knittel
Janna Smith
Brian Kruse



LIVE HELP NOW AVAILABLE ONLINE!

Ever get stuck and just need that extra edge to beat the level?

Having problems getting your game to work properly?

Now you can get one-on-one help from NAMCO BANDAI Games America Inc. using your web browser!

Simply go to livehelp.namco.com for more details.

Live Counselors available from 9am-5pm Monday-Friday Pacific Time.

NAMCO BANDAI Games America Inc.

ATTN: Customer Service

4555 Great America Parkway, Suite 201

Santa Clara, CA 95054

Before returning any defective materials to us, please contact us for a Return Merchandise Authorization (RMA) number. You can reach us at the address above, via e-mail at support@namcobandai.com or contact us at (408) 235-2222. Please note that any materials sent to us without an RMA number will be refused and returned. We highly recommend that you use a traceable and / or insured method of shipping the materials to us

Namco Bandai Games America Inc. Online:

www.namcobandai.com

Visit our Website to get information about our new titles.

LIMITED WARRANTY

NAMCO BANDAI Games America Inc. warrants to the original purchaser that this NAMCO BANDAI Games America Inc. game pack shall be free from defects in material and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day limited warranty period, NAMCO BANDAI Games America Inc. will repair or replace the defective game pack or component part, at its option, free of charge.

This limited warranty does not apply if the defects have been caused by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering, or any other cause not related to defective material or workmanship.

LIMITATIONS ON WARRANTY

Any applicable implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are hereby limited to ninety (90) days from the date of purchase and are subject to the conditions set forth herein. In no event shall NAMCO BANDAI Games America Inc. be liable for consequential or incidental damages resulting from the possession or use of this product. The provisions of the limited warranty are valid in the United States only. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you. This limited warranty provides you with specific legal rights. You may have other rights which vary from state to state.

To register product online go to
WWW.NAMCOREG.COM

DES CONSEILS MAINTENANT OFFERTS EN LIGNE!

Vous êtes bloqué(e) et vous avez besoin d'un petit coup de pouce pour passer au niveau suivant? Vous éprouvez des problèmes à faire fonctionner votre jeu correctement? Vous pouvez maintenant recevoir de l'aide personnalisée de NAMCO BANDAI Games America Inc. en utilisant votre navigateur Web!

Rendez-vous sur le site livehelp.namco.com pour plus de détails.

Des conseillers sont disponibles de 9 h 00 à 17 h 00 du lundi au vendredi, heure normale du Pacifique.

NAMCO BANDAI Games America Inc.

ATTN: À L'ATTENTION DE : Service à la clientèle (Customer Service)

4555 Great America Parkway, Suite 201

Santa Clara, CA 95054 USA

Avant de retourner tout produit défectueux, veuillez communiquer avec nous (service en anglais seulement) pour obtenir un numéro d'autorisation de retour de la marchandise (« RMA »). Vous pouvez nous joindre à l'adresse indiquée plus haut, par courriel à support@namcobandai.com ou directement par téléphone en composant le (408) 235-2222. Veuillez prendre note que tout produit ou accessoire retourné sans numéro RMA sera refusé et retourné à son expéditeur. Nous vous recommandons fortement d'utiliser un service de messagerie offrant des assurances ou un service de suivi comme méthode d'envoi pour nous retourner un produit.

Namco Bandai Games America Inc. en ligne:

www.namcobandai.com

Visitez notre site Web pour obtenir des informations sur nos nouveaux titres.

GARANTIE LIMITÉE

NAMCO BANDAI Games America Inc. garantit à l'acheteur d'origine que cet ensemble de jeu de NAMCO BANDAI Games America Inc. sera exempt de toute défectuosité du matériel ou de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si une défectuosité couverte par cette garantie limitée se produit pendant cette période de garantie limitée de 90 jours, NAMCO BANDAI Games America Inc. réparera ou remplacera, à son gré, l'ensemble de jeu défectueux ou une de ses parties sans frais. Cette garantie limitée sera nulle et sans effet si la défectuosité découle de négligence, d'un accident, d'un usage abusif, d'une modification ou de toute autre cause non liée à la défectuosité du matériel ou de fabrication.

LIMITES DE LA GARANTIE

Toute garantie tacite s'appliquant à la valeur marchande ou à une condition propre à son utilisation dans un but précis sera limitée à la période de 90 jours à compter de la date d'achat précitée et sera assujettie aux conditions qui s'y rattachent. NAMCO BANDAI Games America Inc. ne sera en aucun cas tenu responsable des dommages accidentels ou indirects résultant de la possession ou de l'utilisation de ce produit.

Les dispositions de cette garantie limitée ne sont valides qu'aux États-Unis et au Canada. Certains États ou provinces ne permettent pas d'imposer des limites de la période de garantie ou des exclusions ou des limites vis-à-vis des dommages indirects ou accidentels. Le cas échéant, les exclusions et limites qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie limitée vous octroie des droits précis sur le plan juridique. Vous pourriez avoir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

Pour enregistrer le produit en ligne allez:
WWW.NAMCOREG.COM

ARCADE CLASSICS GET REMIXED
FOR THE WII™ SYSTEM!

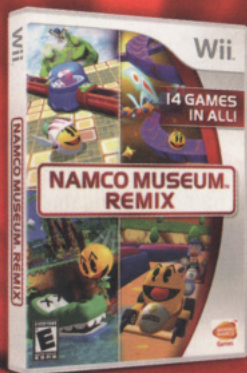
NAMCO MUSEUM™ REMIX



PAC'N ROLL® REMIX



GALAGA® REMIX



IN STORES NOW!



GATOR PANIC® REMIX



RALLY-X® REMIX



Wii™

REMIX DE CLASSIQUES D'ARCADE
POUR LA CONSOLE WII™!

DISPONIBLE
DÈS MAINTENANT!

NAMCO BANDAI Games America Inc.
4555 Great America Parkway, Suite 201, Santa Clara, CA 95054
www.namcobandai.com/games/namcomuseumremix

Wii and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo. NAMCO MUSEUM™ REMIX © 2007 NAMCO BANDAI Games Inc. PAC-MAN® © 1980-2007 NAMCO BANDAI Games Inc. GIGI DUG® © 1982-2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Galaga® Remix © 1981-2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Galaxian® © 1979-2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Super PAC-MAN® © 1984-2007 NAMCO BANDAI Games Inc. HAPPY® © 1983-2007 NAMCO BANDAI Games Inc. SEVENS® © 1982-2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Super PAC-MAN® © 1980-2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Pac-Man™ © 1983-2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Pac'n Roll® Remix © 1980-2007 NAMCO BANDAI Games Inc. PAC-MAN® © 1980-2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Rally-X® Remix © 1980-2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Gator Panic® Remix © 1980-2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Pac-Mania™ & © 1980-2007 NAMCO BANDAI Games Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.



PRINTED IN U.S.A.