

Wii™



**NEED HELP WITH INSTALLATION,
MAINTENANCE OR SERVICE?**

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

NEED HELP PLAYING A GAME?

For game play assistance, we recommend using your favorite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."

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

Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
ou composez le 1 800 255-3700

BEAUX D'AIDE DANS UN JEU?

Nous vous suggérons d'utiliser votre moteur de recherche préféré pour trouver des astuces sur Internet. Essayez quelques-uns de ces mots clés dans votre recherche : « solution complète », « FAQ », « codes », « trucs » et « astuces ».

**¿NECESITAS AYUDA DE INSTALACIÓN,
MANTENIMIENTO O SERVICIO?**

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

¿NECESITAS AYUDA CON UN JUEGO?

Si necesitas ayuda para avanzar en los juegos, te recomendamos que uses el motor de búsqueda que prefieras para encontrar consejos para el juego. Algunas de las palabras que te ayudarán en tu búsqueda, además del título, son "instrucciones paso a paso", "preguntas frecuentes", "códigos" y "consejos".



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.

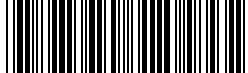
Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes lorsque vous achetez des consoles de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

El sello oficial es tu ratificación de que este producto está autorizado o ha sido fabricado por Nintendo. Busca siempre este sello al comprar sistemas de videojuegos, accesorios, juegos y otros productos relacionados.

Nintendo®

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

71573A



www.nintendo.com

The Pokémon Company

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 tendinitis, 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 feel 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.

WELCOME TO THE POKÉPARK!

CONTENTS

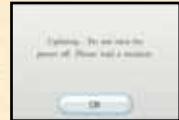
What Is the PokéPark?	2
Zones and Zone Keepers	4
Basic Controls	6
Getting Started	7
Main Menu	8
Game Screen	10
PokéPark Pad	12
Pokémon and Skill Games	14
Attractions	16
Passwords	18

Note: This game cannot communicate with other Pokémon® games, including other copies of this game.

SYSTEM MENU UPDATE

Please note that when first loading the Game Disc into the Wii console, the system will check if you have the latest version of the system menu, and if necessary a Wii system menu update screen will appear. Select OK to proceed with the update. Please note that the Wii console must have the latest version of the Wii system menu in order to play the Game Disc.

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



WHAT IS THE POKÉPARK?

Far away, there exists a PokéPark surrounded by the beauties of nature.

A long time ago, many humans lived in the PokéPark, and they built things like buildings and mines in order to live. Now, however, there are no signs of humans living in the PokéPark.

With no humans living there, the PokéPark became a playground for Pokémon. They used natural locations like the woods, beaches, and caves to play, as well as human-made items like the Mine Cart and the Haunted House.

The areas where Pokémon play competitive games are called Attractions. Many Pokémon came to play the Attractions, and the PokéPark became a very lively place.



The PokéPark is divided into several Zones, based on the type of terrain. The Zone Keepers represent the Pokémon in each Zone. They manage the Attractions and watch over the other Pokémon.

At the center of the PokéPark is the Meeting Place. From there, Pokémon can pass through the gates to the Zone they want to visit. There are legends of ruins in the sky, too. Pokémon call this the Sky Pavilion, but none of them know if it really exists or how it could be found.

PLAY AS PIKACHU ON AN ADVENTURE WITH FRIENDS!

But the peaceful PokéPark has been plunged into danger!

The problems began when the Zone Keepers closed the gates in the Meeting Place, and Pokémon were no longer able to enjoy the Attractions freely.

Since they weren't allowed to play the Attractions anymore, many Pokémon left the PokéPark or became less friendly with one another. The vitality of the PokéPark itself decreased.

The Pokémon who worries the most about this situation is Mew™, who lives in the Sky Pavilion (which really does exist!).

The Sky Pavilion has the ability to float in the sky, thanks to the power of a giant crystal called the Sky Prism. The source of the Sky Prism's power is the friendship and happiness of all of the Pokémon in the PokéPark.

If the Pokémon in the PokéPark continue on their unhappy path, the Sky Prism will lose its power completely, and the Sky Pavilion will come crashing down.

Mew has called upon some special Pokémon that love to play with friends in the hope that if they make friends with everyone, the PokéPark will become lively and happy again. Mew has invited four Pokémon that were playing happily together: Pikachu™, Chikorita™, Piplup™, and Charmander™.

Pikachu, along with three friends, has arrived in the PokéPark through the Mysterious Tunnel. Your adventure begins here!

Play Chase, fight battles, and more to make friends with many Pokémon, and use their help to clear the Attractions. The more you play in the PokéPark, the more new Pokémon will be drawn to the happy atmosphere.

Gather all the Sky Prism Pieces, and unite the Pokémon of the PokéPark!

ZONES AND ZONE KEEPERS

Introducing some of the Zones and the Zone Keepers of the PokéPark...



VENUSAUR™

The Keeper of the Meadow Zone.
Kindhearted and concerned
about everyone.



Meadow Zone
A lush, nature-filled area
Attractions:
Bulbasaur's Daring Dash
Venusaur's Vine Swing



EMPOLEON™

The Keeper of the Beach Zone and the Iceberg Zone.
Nothing will bend Empoleon's Steel Will.



Iceberg Zone
A silvery, snow-covered island
Attraction: Empoleon's Snow Slide



Beach Zone
A region of bright,
sunny beaches
Attractions:
Pelipper's Circle Circuit
Gyarados's Aqua Dash

BLAZIKEN™

The Keeper of the Cavern Zone and the Lava
Zone. Training himself, Blaziken prepares to
face the danger threatening the PokéPark.



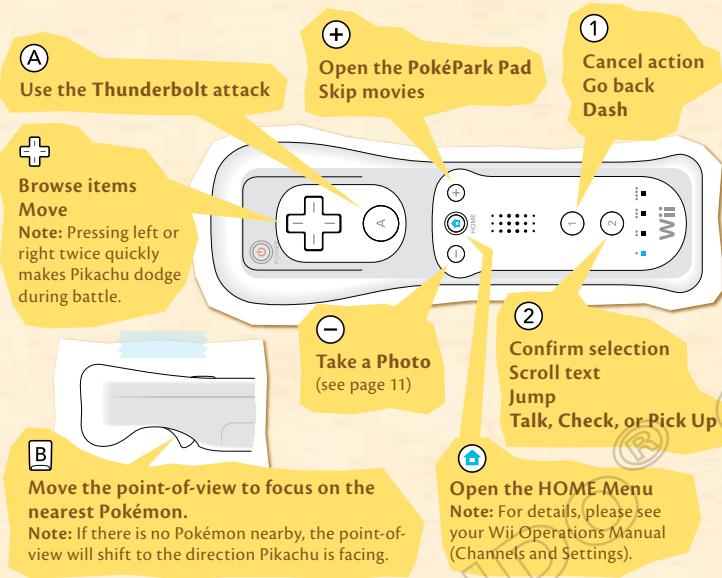
Cavern Zone
A mine tunnel inside a mountain
Attraction:
Bastiodon's Block Barrage



Lava Zone
A scorching volcano district
Attractions:
Rhyperior's Bumper Burn
Blaziken's Boulder Bash

BASIC CONTROLS

PokéPark™ Wii: Pikachu's Adventure uses the Wii Remote™ controller to play. (The Nunchuk™ controller is not used.)



Note: During play, the Wii Remote is held horizontally. Certain Attractions may require the player to point the Wii Remote toward the screen.

Note: Shake the Wii Remote up and down during battles to use Pikachu's Iron Tail attack. Pikachu learns Iron Tail during the adventure.

Point

Pointing the Wii Remote toward the screen and pressing **B** changes the point-of-view to Pikachu's point-of-view. Pikachu will look where you point until you point away from the screen and press **B**, which returns the point-of-view to normal.



GETTING STARTED

1 Please insert the Wii Game Disc **PokéPark™ Wii: Pikachu's Adventure** correctly in the Wii console's disc slot. When you see the screen to the right, read the message, then press **A**.

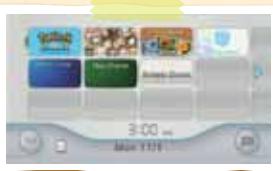
2 Please select the Wii Disc Channel on the Wii Menu by pointing and pressing **A**. You'll see the Channel Preview screen.

Note: Please see "SYSTEM MENU UPDATE" (on Contents page).

3 Point at Start and press **A**. You'll see the Strap Usage screen.

4 Put the Wii Remote wrist strap on, then press **A**. Next, hold the Wii Remote in a horizontal position and press **A**. You'll see the title screen.

5 Press **②** to start the game.



Wii Menu



Channel Preview Screen

⚠ CAUTION: WRIST STRAP USE

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

Also remember the following:

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



MAIN MENU

Press ② at the title screen to see the Main Menu.

Start a New Game

To start a new game from the beginning, select **Start a new game....** Use + to look at the pictures of Pikachu used to keep track of different Games, then select the picture you want to use for your Game by pressing ②.

Select **Yes**, and you'll see the screen to the right. Select **Play in PokéPark** and press ② to start the Game.

Games (1 to 4)

You can create up to four Games. Select the Game you want to play, and press ② on **Play in PokéPark** to start the Game from the entrance of the Zone where you last saved the Game.

Note: Games cannot be copied.

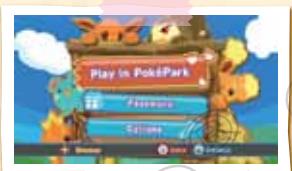
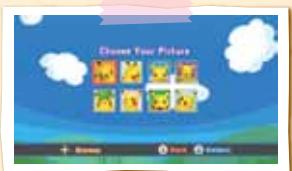
Saving the Game

Select **Save Game** (see page 13) to save a record of your adventure. You need over 95 open blocks in Wii system memory.

Please do not press the POWER Button or the RESET Button while saving.

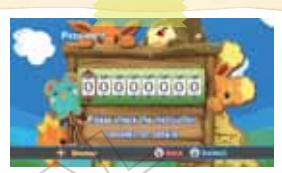
Please refer to the Wii Operations Manual (Channels and Settings) that came with the Wii console when deleting data from Wii system memory.

Attention: Deleting data from Wii system memory deletes all data, including Games (1 to 4). This information cannot be restored.



• Password

Enter a Password (see page 18) to get Pikachu's **Accessories** or to have new Pokémon appear in the game.



• Options

Change Picture

Change the picture of Pikachu that shows which Game is yours. You cannot choose a picture that is being used for another Game.

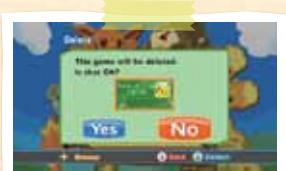


Text Speed

Select between two speeds for displaying text: **Normal** and **Fast**.

Rumble Setting

Turn the Wii Remote controller's Rumble **ON** or **OFF**.



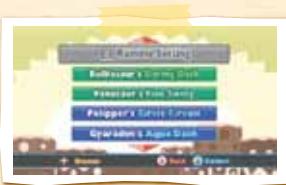
Delete

Delete the selected Game.

Note: Deleted Games cannot be restored.

Arcade

Play the Attractions unlocked in any of the Games (1 to 4) as many times as you want. Any Pokémon that has become your friend in any of the Games (1 to 4) can play the Attractions.



Note: Records set in the Arcade are saved separately from the Records in the main game and cannot be deleted.

(If data is deleted from Wii system memory, all of the data, including the Save Games [1 to 4], will be deleted.)

Note: Photos (see page 11) cannot be taken in the Arcade.



GAME SCREEN



Pokémon

You'll see when Pikachu approaches a Pokémon. Press $\textcircled{2}$ to talk to that Pokémon. The icon displays when Pokémon have something important to say.

Signboards

You'll see when you approach a Signboard. Press $\textcircled{2}$ to read what that Signboard says. You can also check other things in addition to Signboards.

Crates

Dash into crates or hit them with **Thunderbolt** to break them. Sometimes they contain items like **Berries**.

• Berries

In the PokéPark, Berries are used for things like participating in events and increasing Pikachu's Stats. Receive Berries by winning Skill Games or when you achieve the Bonus at Attractions. Do your best to gather lots of Berries!

Map

This is a map of the Zone where Pikachu is currently playing.

Note: Pressing $\textcircled{\text{B}}$ and $\textcircled{+}$ at the same time toggles the map from visible to invisible.



The Meeting Place

After you've made some progress in your adventure, you'll be able to go to the **Meeting Place**. There, you'll find Pokémon who will power up Pikachu in exchange for Berries. As you continue, more Pokémon appear, and you can raise Thunderbolt's power or increase Dash's speed (up to a limit).

Drifblim's Transportation Service

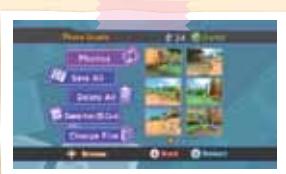
Drifblim™ can give you a lift to any Zone you've already visited in exchange for Berries. Check the **Drifblim Stop** in each Zone to make Drifblim appear.



Misdreavus's Photo Studio

You can take Photos of your adventures! First, you need Film. Exchange 100 Berries in the **Change Film** menu to get up to a maximum of 30 exposures. Then, press $\textcircled{\text{O}}$ to take Photos when you're playing in the Zones or Attractions. You can only keep the most recent 30 Photos, unless you save them on an SD Card (sold separately).

To protect special Photos from being deleted, select **Lock** in **Photos**. A icon will appear on that Photo to show that it won't be deleted. If you later decide to delete it, select **Unlock**.



Saving Photos on the SD Card

Select a Photo in **Photos**, open the menu with $\textcircled{2}$, then select **Save** and **Yes** to save the Photo on the SD Card. Select **Save All** to save all of the Photos to the SD Card. Select **Delete All** to delete all unlocked Photos from Wii system memory. To delete all Photos on the SD card, select **Delete from SD Card**.

Note: Data on the SD Card cannot be seen within the Game.

Note: All Photos are protected by copyright and are jointly owned by The Pokémon Company, Nintendo, GAME FREAK, and Creatures. Please remember that the Photos are only intended for personal, non-commercial use.

POKÉPARK PAD

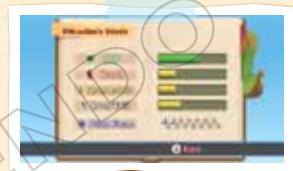
At the beginning of the adventure, Pikachu receives the PokéPark Pad from Chatot™. Press \oplus to open the PokéPark Pad. You can only do this in the PokéPark, not while playing Attractions.



Pikachu's Stats

On this screen, you'll see information such as how strong Pikachu is in battle and how many Sky Prism Pieces you have collected.

- Pikachu's Battle HP
- Pikachu's Dash Speed
- Thunderbolt's Strength
- Iron Tail's Strength
- Sky Prism Pieces Collected



Friend List

This is a list of Pokémon that have become your friends. The list is ordered by number. Press \textcircled{A} to sort the list by name (alphabetical order). Press \textcircled{A} again to return the list to numerical order.



Select a Pokémon and press $\textcircled{2}$ to read information about that Pokémon. Press left or right on $\textcircled{+}$ to read about the previous or next Pokémon on the list.



This picture means the Pokémon is one of your friends.

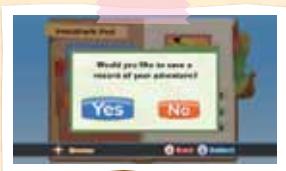


This picture means the Pokémon is one of your best friends.

Note: One of the ways you can make a friend into a best friend is by playing a Skill Game with that Pokémon.

Save Game

Save the Game at this point. After saving, you will be asked if you want to quit playing. Select **Yes** to return to the title screen. Select **No** to return to the PokéPark Pad screen.



After you've saved at least one Game, select **Game (1 to 4)** on the Main Menu (see page 8) to play a different Game or continue from where you left off.

Note: At different points during the adventure, such as when you have cleared an Attraction, you'll be asked whether you want to save the Game.



POKÉMON AND SKILL GAMES

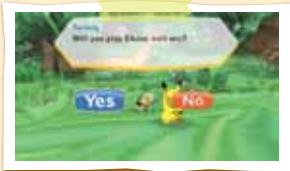
When you talk to other Pokémons in the Zones, they will invite you to play **Skill Games**. There are several different types of Skill Games.

When you win a Skill Game, your opponent will become your friend, and you'll receive some Berries.

Some of your friends can participate in particular Attractions.

Note: Press \oplus during a Skill Game to quit playing that Skill Game. You cannot resume the Skill Game after quitting. You cannot quit during a Quiz.

Note: Photos cannot be taken during Skill Games.



Chase

Win this game by Tagging the other Pokémons within the time limit. You won't be able to Tag the other Pokémons without using ① to Dash into them.

Hit Pikachu's opponents with a Thunderbolt by pressing ⑧, and you may stop them in their tracks!



Battle

The first Pokémon to knock the opponent's HP all the way down within the time limit wins. If Pikachu's HP is all gone or time runs out, you'll lose that battle.



Pikachu lowers the opponent's HP with the following methods. But, beware! Thunderbolt doesn't work on some opponents.

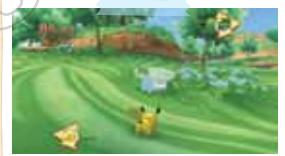
✓ ① Dash into the opponent

✓ ⑧ Fire off a Thunderbolt

✓ Shake the Wii Remote up and down to use Iron Tail*

*Iron Tail is learned later in the adventure.

Quickly tapping either left or right twice on \pm moves Pikachu at high speed, which makes it easier to dodge the opponent's attacks. Also, if your opponent is shown as blinking on and off, that means Pikachu's attacks temporarily have no effect.



Hide-and-Seek

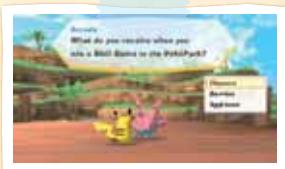
Win this game by finding the other Pokémons within the time limit. When you get close to your opponent, ⑧Talk will be displayed. Press ② to find the Pokémons.

When you're getting closer to finding your opponent, you will hear that Pokémons' voice. When you're heading in the wrong direction, you might get a hint.



Quiz

There are three questions in the Quiz. Answer them all correctly to win. There is no time limit. Press up or down on \pm to choose an answer, then press ② to confirm.



Obstacle Hop

Hop from obstacle to obstacle with ②. If Pikachu reaches the opponent within the time limit, you win! If Pikachu gets off course or falls off a platform, you'll have to start over at the beginning.



ATTRACTI^ON^S

You must clear each Zone's Attractions to make progress in your adventure. Talk to the **Attraction Chief** standing next to the Signboard, and give that Pokémon the number of Berries necessary to play the Attraction. Depending on the Attraction, you may need to meet other conditions in order to play.

Before beginning each Attraction, you'll have a chance to read about how to play it. Press ② to read the next page, or press ① to return to the previous page. Press + to skip the explanation. When the Attraction hasn't been cleared yet, the **Goal** is displayed.

Next, you'll read how to use the Wii Remote. Press ② to continue reading, or press ① to return to the previous section. Press + to skip the explanation. Sometimes you'll see extra information that might help you, such as suggestions about **Skillful Pokémons** who are good at that Attraction.

Choose the Pokémon to play the Attraction. Pikachu and friends are displayed, so use left or right on + to choose a Pokémon, then press ② to confirm.

Each Pokémon's Record

The Record needed for this Pokémon to get a Bonus.
Note: If the Pokémon has already received the Bonus, you'll see Achieved.



Pokémons displayed in bright colors can play.

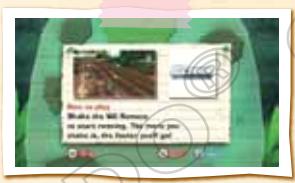
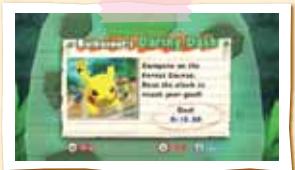
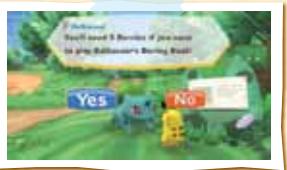
You can't select Pokémons to play Attractions unless they're your friends.

To play an Attraction, first select a Pokémon. You'll have to perform specific actions depending on the Attraction. For example, in **Bulbasaur's Daring Dash**, you shake the Wii Remote up and down to Dash.

Note: Do not shake the Wii Remote too hard.

Note: Please read the Wii Operations Manual or the Wii Remote Jacket Operations Manual to learn how to attach the jacket and wrist strap to the Wii Remote.

Pressing + during the Attraction pauses the action and brings up the following screen.



Return to the previous screen.

Start again from the beginning.



Return to the screen for picking Pokémons.



If you achieve the Goal after playing the Attraction, the Attraction is cleared, and the Attraction Chief will give you a Sky Prism Piece.

If you break the Bonus record, you'll receive Berries—but only one time for each Pokémon.



When the game is complete, you'll see the following screen. You can play as many times as you like without paying more Berries, until you choose **Quit**.



Play again with the same Pokémons.

Return to picking the Pokémons to play that Attraction.

Quit playing this Attraction.

PASSWORDS

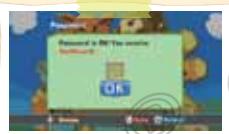
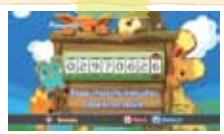
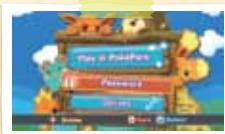
Enter Passwords to get Accessories for Pikachu and to make new Pokémons appear in the game.

Entering Passwords

Select **Password** on the Main Menu, and press ② to go to the Password entry screen. Pressing left or right on + moves around the entry screen. Press up or down to change the numbers. Once the Password has been entered, press ② to confirm.

First, try entering this Password: **02970626**. This Password gives you the Accessory **Pikachu's Surfboard**. There are other Passwords, so try to get a lot of Accessories and meet many Pokémons.

Note: If the Password is entered incorrectly, you'll return to the Password entry screen.



Pikachu's Accessories

You can use the PokéPark Pad (see page 12) to check which Accessories Pikachu has. There are some Attractions that Pikachu can't play. But after you have the right Accessory, you can! For example, with Pikachu's Surfboard, Pikachu can play **Gyarados's Aqua Dash**.

Pokémon That Appear in the PokéPark

When a Password is entered, some Pokémons will appear somewhere in the PokéPark. Making friends with these Pokémons is difficult. If you succeed, try using these Pokémons to play Attractions. They just might do something amazing!



For more information on Passwords, visit: <http://www.pokeparkwii.com>.

Note: Passwords may be removed from the Web site without notice.

STAFF CREDITS

Director

Kenji Takahashi

Planning

Hirofumi Matsuoka

Hajime Kuroyanagi

Yota Hirano

Kazuyoshi Isari

Norihide Okamura

Yasuki Watanabe

Scenario

Misato Kadosawa

Akihito Toda

Script

Minoru Kawamura

Kouichi Nomaki

Koichiro Kurosawa

Programming Direction

Kouichi Watanabe

Programming

Kenji Furukawa

Masaaki Kobayashi

Shigeomi Habuki

BAUHAUS

ENTERTAINMENT

Yoshinobu Matono

Hiroya Mifune

Daisuke Nakanishi

Technical Support

Hiroyuki Ogasawara

Graphic Director

Hiroaki Ito

Graphics

Mikiko Takeda

Shunsuke Uematsu

Yasuyuki Sakuma

Masahiko Ishii

Misaki Nakaoka

Hiroyuki Takahashi

Atsuko Ujiiie

BAUHAUS

ENTERTAINMENT

Masaya Ishizuka

Takeshi Ochiai

Kazuaki Daimon

Takumi Mizuno

Wataru Masuda

Azusa Nakagami

Masafumi Sugiyama

Kenichi Tanaka

Ryoko Hikawa

Ruri Fukuoka

Rena Ohki

Eriko Kato

Hiromichi Hidaka

Kazuhiro Suganuma

Kazuki Kobayashi

Yasuko Motoki

Yousuke Takahashi

Shino Hiranabe

Kaori Kitano

Yasuhisa Sakamoto

Shoji Ando

Nozomi Inomata

Shinichi Kawaguchi

DIGITALSCAPE Co., Ltd.

Kazuhisa Nishimura

Technical Support

Rie Takeuchi

Sound Direction

Takuto Kitsuta

Music

Ken-ichi Koyano

Manami Kiyota

SIGERO

Sound Effects

Kazutaka Yamaguchi

Kenichi Kikkawa

Movies

Yasunori Yanagisawa

Hazuki Ago

Debug

Yoshiharu Tsukuda

Maiko Shindo

Shintarou Tada

DIGITAL Hearts Co., Ltd.

Jun Ito

Yoshihito Oku

Yasuhiro Mizuno

Fumitaka Akutsu

Mario Club Co., Ltd.

Kiyoshi Ishibiki

Ryosuke Yamada

Masato Kise

Hiroki Tsuchii

Keisuke Fukushima

Takehiro Oyama

Yuki Sakamoto

Development Support

Takafumi Misawa

Joe Naha

Yuma Kato

Takashi Sakuma

Ryosuke Hanawa

Kou Ohnuma

Takao Nakano

Kazuki Yoshihara

Kaori Ando

Artwork

Sakae Kimura

Kenichi Koga

Hidefumi Ide

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at support.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 support.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, SOFTWARE, 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.

Pokémon Model Supervision	Sarah Natocchenny Amy Palant Sean Reyes Kayzie Rodgers Bill Rogers Marc Thompson Tom Wayland Tim Werenko Scott Williams
Localization Development	Yoshiharu Tsukuda Hajime Kuroyanagi Yota Hirano Kouichi Watanabe Masaaki Kobayashi Misaki Nakaoa Kenichi Higeta Takuto Kitsuta Kenichi Kikkawa Maiko Shindo
Localization Coordinators	Tomoko Nakayama Seth McMahill Rie Fujiwara Joel Simon
NOA Product Testing	Masayasu Nakata Kyle Hudson Eric Bush Sean Egan
Executive Producer	Tomoko Mikami Teresa Lillygren Kathy Huguenard Makiko Szolas Leland Jones Josh Newman
Executive Producer	Tsunekazu Ishihara



© 2010 Pokémon. © 1995–2010 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Developed by Creatures Inc. TM, ®, and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo.

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

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ : VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU QUE VOTRE ENFANT NE JOUEZ À DES 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'amusent 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
Problèmes de vision	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 de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmissements, 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 tout autre malaise 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 nauséaux 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 être utilisé avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « secours » ou d'« archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

Bienvenue au PokéPark!

SOMMAIRE

Qu'est-ce que le PokéPark?	24
Zones et maîtres de zones	26
Commandes de base	28
Commencer à jouer	29
Menu principal	30
Écran de jeu	32
Carnet PokéPark	34
Les Pokémon et les défis	36
Attractions	38
Codes	40

Note : Ce jeu ne peut pas communiquer avec d'autres jeux Pokémon®, y compris d'autres copies de celui-ci.

MISE À JOUR DU MENU DU SYSTÈME

Veuillez noter que lorsque vous insérez le disque de jeu dans votre Wii pour la première fois, la console vérifiera si vous avez la version la plus récente du menu du système. Un écran de mise à jour du système apparaîtra si nécessaire. Appuyez sur OK pour continuer.

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



QU'EST-CE QUE LE POKÉPARK?

Loin, très loin d'ici, se trouve un lieu nommé le PokéPark, environné par une nature majestueuse.

Il y a longtemps, de nombreux humains vivaient dans le PokéPark, et ils y construisirent des choses comme des bâtiments ou des mines pour y vivre. Mais on n'y voit plus à présent le moindre être humain.

Après le départ des êtres humains, le PokéPark devint un terrain de jeux pour Pokémon. Ils se mirent à jouer dans les lieux naturels tels que les bois, les plages et les grottes, et profitèrent aussi des objets abandonnés comme le wagonnet (Mine Cart), ou de lieux comme le manoir (Haunted House).

De nos jours, les Pokémon jouent à des compétitions dans des endroits qu'ils appellent « attractions ».

Beaucoup de Pokémon viennent au PokéPark pour s'amuser, et ce lieu est devenu un endroit débordant de vie.

Le PokéPark est divisé en plusieurs zones, selon le type de terrain. Les maîtres de zones (Zone Keepers) représentent les Pokémon de chaque zone. Ils dirigent les attractions et prennent soin des autres Pokémon.

Au centre du PokéPark se trouve la Place Union (Meeting Place). Depuis cette place, les Pokémon peuvent se rendre dans la zone de leur choix en passant par des portails (gates). On raconte aussi des légendes à propos de ruines dans le ciel. Les Pokémon les appellent le Havre Céleste (Sky Pavilion), mais la plupart d'entre eux ne savent si ce lieu existe réellement, ni où il pourrait se trouver.

INCARNEZ PIKACHU DANS UNE GRANDE

AVVENTURE AVEC SES AMIS!

Mais le paisible PokéPark court un terrible danger!

Les problèmes ont commencé quand les maîtres de zones ont fermé les portails de la Place Union, empêchant ainsi les Pokémon de s'amuser librement dans les attractions.

Depuis l'entrée en vigueur de cette interdiction de jouer aux attractions, beaucoup de Pokémon ont quitté le PokéPark ou ont commencé à moins bien s'entendre entre eux, et la vitalité même du PokéPark a beaucoup diminué.

Le Pokémon le plus inquiet de toute cette situation est Mew™, qui demeure au Havre Céleste.

Le Havre Céleste est capable de flotter dans le ciel grâce au pouvoir d'un cristal géant appelé le Prisme Céleste (Sky Prism). La source des pouvoirs du Prisme Céleste est l'amitié et le bonheur de tous les Pokémon du PokéPark.

Si les Pokémon du PokéPark continuent dans cette triste direction, le Prisme Céleste perdra tout son pouvoir, et le Havre Céleste tombera du ciel!

Mew a appelé des Pokémon pas comme les autres, qui adorent jouer avec leurs amis, en espérant qu'ils permettront à tout le monde de se réconcilier, rendant ainsi au PokéPark toute sa splendeur d'antan.

Les quatre Pokémon que Mew a invités tandis qu'ils jouaient ensemble sont Pikachu™, Chikorita™, Piplup™ et Charmander™.

Pikachu est arrivé dans le PokéPark avec ses trois amis après être tombé dans un trou mystérieux (Mysterious Tunnel). C'est là que votre aventure commence!

Remportez les défis (Skill Games) pour devenir ami avec autant de Pokémon que possible, et obtenez leur aide pour remporter les attractions. Plus vous vous amuserez dans le PokéPark, plus l'atmosphère joyeuse attirera de nouveaux Pokémon!

Rassemblez tous les éclats de Prisme Céleste (Sky Prism Pieces) et unissez les Pokémon du PokéPark!



ZONES ET MAÎTRES DE ZONES

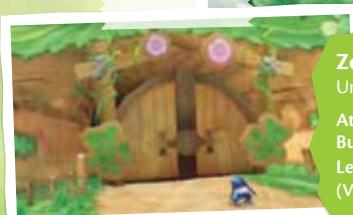
(ZONES AND ZONE KEEPERS)

Présentation de quelques zones du PokéPark et de leurs maîtres.



VENUSAUR™

Maître de la Zone Végétale.
Il est gentil et s'inquiète pour
tout le monde.



Zone Végétale (Meadow Zone)

Un endroit luxuriant à la nature exubérante
Attractions : Le Secoue-sprint de
Bulbasaur (Bulbasaur's Daring Dash)
Le Saut en liane de Venusaur
(Venusaur's Vine Swing)



EMPOLEON™

Maître de la Zone Balnéaire et de la Zone Glaciaire.
Rien ne peut toucher son Cœur d'Acier.



Zone Glaciaire (Iceberg Zone)

Une île recouverte d'une neige immaculée
Attraction : Le Glisse-glace d'Empoleon
(Empoleon's Snow Slide)



Zone Balnéaire (Beach Zone)

Une région aux plages
claires et baignées de soleil

Attractions : Le Vol-en-ciel de
Pelipper (Pelipper's Circle Circuit)
L'Aqua-turbo de Gyarados
(Gyarados's Aqua Dash)



BLAZIKEN™

Maître de la Zone Enfouie et de la Zone Ardente.
Il s'entraîne dur pour sauver le PokéPark du
danger qui le menace.



Zone Enfouie (Cavern Zone)

Un tunnel minier creusé dans une montagne
Attraction : L'Éclate-mur de Bastiodon
(Bastiodon's Block Barrage)



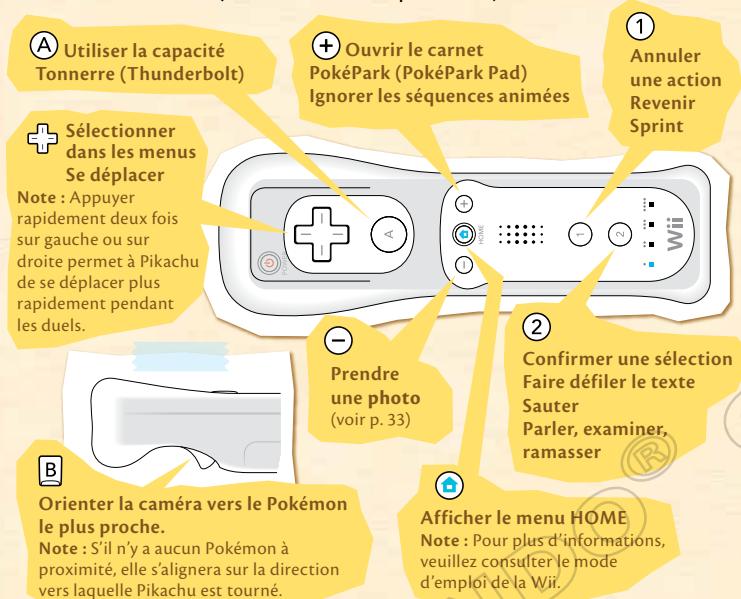
Zone Ardente (Lava Zone)

Une zone incandescente
au cœur d'un volcan

Attractions :
Les Tampo-toupies de Rhyperior
(Rhyperior's Bumper Burn)
Le Cogne-roc de Blaziken
(Blaziken's Boulder Bash)

COMMANDES DE BASE

Pour jouer à PokéPark™ Wii: Pikachu's Adventure, vous avez besoin d'une manette Wii Remote™. (Le Nunchuk™ n'est pas utilisé.)



Note: Pour jouer, tenez la manette Wii Remote horizontalement, mais pour certaines attractions, vous devrez jouer en pointant la Wii Remote vers l'écran.

Note: Secouez la manette Wii Remote de haut en bas pendant les duels pour utiliser la capacité Queue de Fer (Iron Tail) une fois que Pikachu l'aura apprise au cours de votre aventure.

Pointeur

Pointez la manette Wii Remote vers l'écran et appuyer sur **B** permet de passer en caméra subjective et de voir ainsi à travers les yeux de Pikachu. Appuyer sur **B** sans pointer la manette Wii Remote vers l'écran ramène l'angle de vue à son état initial.



COMMENCER À JOUER

1 Insérez le disque de PokéPark Wii: Pikachu's Adventure dans la fente de chargement pour allumer la console Wii et afficher l'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité ci-contre. Appuyez sur **A** pour continuer.

2 Pointez sur la Chaîne disques dans le menu Wii et appuyez sur **A**. L'écran de présentation de la chaîne s'affiche.
Note: Consultez la page du sommaire pour plus d'informations à propos des mises à jour de la console Wii.

3 Pointez sur « Démarrer » et appuyez sur **A**. L'écran d'utilisation de la dragonne s'affiche.

4 Enfilez la dragonne puis appuyez sur **A**. Ensuite, saisissez la manette Wii Remote à l'horizontale et appuyez sur **A**. L'écran titre s'affichera.

5 Appuyez sur **2** pour commencer à jouer.



Menu Wii



Écran de présentation de la chaîne

⚠ ATTENTION : UTILISATION DE LA DRAGONNE

Veuillez utiliser la dragonne afin d'éviter de blesser les autres, d'endommager les objets à proximité ou de briser la manette Wii Remote si vous la lâchez accidentellement au cours d'une partie.

Assurez-vous également...

- que tous les joueurs attachent la dragonne correctement à leur poignet lorsque c'est leur tour de jouer;
- de ne pas lâcher la manette Wii Remote pendant que vous jouez;
- d'essuyer vos mains si elles deviennent moites;
- de prévoir assez d'espace autour de vous lorsque vous jouez et de vérifier qu'il n'y a aucune personne et aucun objet dans votre aire de jeu que vous risqueriez de heurter;
- de vous tenir à au moins un mètre de la télévision;
- d'utiliser le protecteur de la manette Wii Remote.



MENU PRINCIPAL

Appuyez sur ② à l'écran titre pour afficher le menu principal.

Commencer une nouvelle partie

Pour commencer une partie depuis le début du jeu, choisissez **Start a new game...** (Commencer une nouvelle partie). Utilisez + pour choisir l'icône de Pikachu que vous désirez utiliser pour différencier vos parties, puis confirmez avec ②.

Choisissez **Yes**, et l'écran ci-contre s'affichera. Sélectionnez **Play in PokéPark** (Aller au PokéPark) et appuyez sur ② pour commencer à jouer.

Sauvegardes (1 à 4)

Vous pouvez créer jusqu'à quatre fichiers de sauvegarde (Games). Choisissez celui que vous désirez utiliser et appuyez sur ②, après avoir sélectionné **Play in PokéPark** (Aller au PokéPark), pour commencer à l'entrée de la zone dans laquelle vous trouviez la dernière fois que vous avez sauvegardé votre partie.

Note : Les fichiers de sauvegarde ne peuvent pas être copiés.

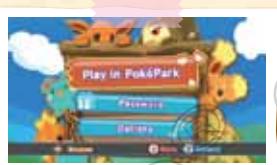
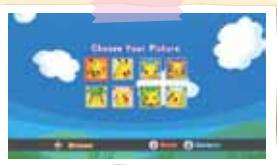
Sauvegarder la partie

Choisissez **Save Game** (Sauvegarder, voir p. 35) pour enregistrer votre progression. Vous avez besoin de 95 blocs libres dans la mémoire de la console Wii.

Surtout, ne débranchez pas l'adaptateur CA Wii et n'appuyez pas sur le bouton POWER ou le bouton RESET pendant la sauvegarde.

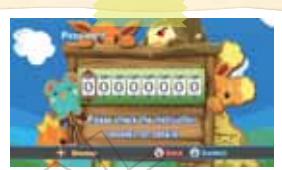
Pour savoir comment effacer des fichiers de la mémoire de la console Wii, veuillez vous reporter au mode d'emploi de la Wii.

Attention : effacer le fichier de la mémoire de la console Wii effacera toutes les données et toutes les sauvegardes de 1 à 4. Ces données ne peuvent pas être restaurées une fois effacées.



• Code (Password)

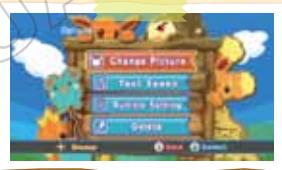
Entrez un code (voir p. 40) pour obtenir un **jouet de Pikachu (Pikachu's Accessories)**, ou pour voir de nouveaux Pokémon apparaître dans le jeu.



• Options

Change Picture (Changer d'icône)

Change l'icône de Pikachu qui permet d'identifier les fichiers de sauvegarde. Vous ne pouvez pas choisir une icône déjà sélectionnée pour un autre fichier.

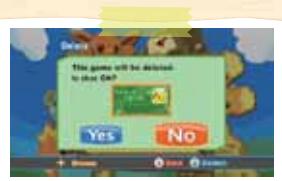


Text Speed (Vitesse du texte)

Choisissez entre deux vitesses de défilement du texte : **Normale (Normal)** ou **Rapide (Fast)**.

Rumble Setting (Vibrations)

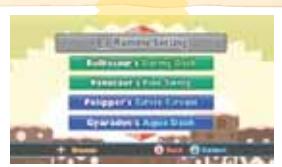
Active (**Rumble ON**) ou désactive (**Rumble OFF**) la fonction de vibrations de la manette Wii Remote.



Delete (Effacer)

Efface le fichier sélectionné.

Note : Les fichiers effacés ne peuvent pas être restaurés.



Foire aux attractions (Arcade)

Vous pouvez ici jouer, autant que vous voudrez, aux attractions débloquées dans n'importe lequel des fichiers de sauvegarde (1 à 4). Tout Pokémon devenu votre ami dans les sauvegardes 1 à 4 peut être sélectionné.

Note : Les records obtenus dans la Foire aux attractions sont sauvegardés séparément des records du jeu principal et ne peuvent pas être effacés.

(Si vous effacez des données de la mémoire de la console Wii, toutes les données, y compris les fichiers de sauvegarde de 1 à 4, seront effacées.)

Note : Il est impossible de prendre des photos (voir p. 33) dans la Foire aux attractions.



ÉCRAN DE JEU



Pokémon

② **Talk** (parler) apparaît quand Pikachu s'approche d'un Pokémon. Appuyez sur ② pour lui parler. Le symbole apparaît quand le Pokémon a quelque chose d'important à vous dire.

Panneau (Signboard)

Quand vous vous approchez d'un panneau, ② **Check** (regarder) apparaît. Appuyez sur ② pour lire ce qu'il y a d'écrit dessus. Il y a d'autres choses que vous pouvez examiner ainsi en plus des panneaux.

Caisses (Crates)

Cassez les caisses en fonçant dedans ou en les touchant avec **Tonnerre (Thunderbolt)**. Elles peuvent contenir des objets, comme des **Baies** par exemple.

• Baies (Berries)

Dans le PokéPark, les Baies sont utilisées pour participer aux attractions, ou encore pour augmenter les Stats de Pikachu. Vous en gagnez en remportant des défis (Skill Games) ou des résultats bonus dans les attractions. Essayez d'en gagner un maximum!

Carte (Map)

C'est une carte de la zone dans laquelle Pikachu est en train de s'amuser.

Note : Appuyer sur **B** et **+** en même temps montre ou cache la carte.



La Place Union (Meeting Place)

Après avoir un peu progressé dans votre aventure, vous pourrez aller à la Place Union. Vous y trouverez des Pokémon qui accepteront d'entraîner Pikachu en échange de Baies. En continuant la partie, davantage de Pokémon apparaîtront et vous pourrez améliorer – jusqu'à un certain point – votre Tonnerre (Thunderbolt) ou votre vitesse de **Sprint (Dash's speed)**.

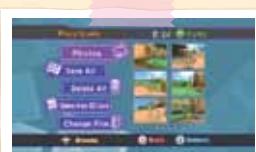
La régie des transports Drifblim™

Drifblim peut vous transporter dans n'importe quelle zone que vous avez déjà visitée en échange de Baies. Regardez bien l'arrêt de Drifblim (Drifblim Stop) de chaque zone pour le faire apparaître!

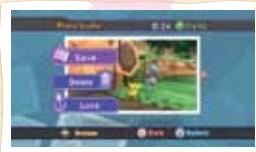


Le studio photo de Misdreavus™

Vous pouvez prendre des photos de vos aventures! D'abord, il vous faut de la **pellicule (Film)**. Achetez une pellicule de 30 poses contre 100 Baies dans le menu **Change Film (Changer pellicule)**.



Ensuite, appuyez sur **Θ** pour prendre des photos quand vous jouez dans une zone ou dans une attraction. Vous ne pouvez garder que les 30 photos les plus récentes, à moins de les sauvegarder sur une carte SD (vendue séparément).



Pour protéger vos photos, choisissez **Photos**, puis **Lock (Protéger)**. Une icône apparaîtra sur les photos protégées. Si vous changez d'avis plus tard et désirez les effacer, choisissez **Unlock (Déprotéger)**.

Enregistrez vos photos sur une carte SD

Choisissez une photo dans **Photos**, appuyez sur ②, et sélectionnez **Save (Sauvegarder)** puis **Yes** pour sauvegarder la photo sur la carte SD. Sélectionnez **Save All (Tout Sauvegarder)** pour sauvegarder toutes les photos sur la carte SD. Pour effacer toutes les photos non protégées de la mémoire de la console Wii, choisissez **Delete All (Tout effacer)**. Choisissez **Delete from SD Card (Effacer de la carte SD)** pour supprimer toutes les photos de la carte SD.

Note : Vous ne pourrez pas regarder les photos sauvegées sur la carte SD dans le jeu.

Note : Toutes les photos prises dans le jeu sont protégées par des droits d'auteur appartenant à The Pokémon Company, Nintendo, GAME FREAK et Creatures, et ces photos sont réservées à un usage privé.

CARNET POKÉPARK (POKÉPARK PAD)

Au début de l'aventure, Chatot donne à Pikachu un carnet PokéPark (PokéPark Pad). Appuyez sur \oplus pour l'ouvrir. Vous ne pouvez le faire que lorsque vous êtes dans le PokéPark.



Stats de Pikachu (Pikachu's Stats)

Cet écran vous montrera la force de Pikachu en duel, ainsi que le nombre d'éclats de Prisme que vous avez récupérés.

- Énergie de Pikachu lors d'un duel
- Vitesse du Sprint de Pikachu
- Force de Tonnerre
- Force de Queue de Fer
- Éclats de Prisme récupérés



Tes amis (Friend List)

Vous trouverez là la liste des Pokémon qui seront devenus vos amis. La liste est rangée par ordre numérique; appuyez sur \circlearrowleft pour l'arranger par ordre alphabétique. Appuyez sur \circlearrowright une deuxième fois pour revenir au classement numérique.



Choisissez un Pokémon et appuyez sur \circlearrowright pour en savoir davantage sur lui. Appuyez sur gauche ou droite sur \pm pour lire la description du Pokémon précédent ou suivant dans la liste.



Cette icône montre que le Pokémon est un de vos amis.

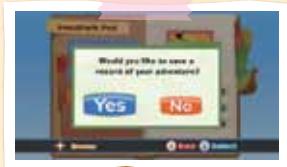


Cette icône montre que le Pokémon est un de vos super copains (best friends)!

Note : Gagner plusieurs fois des défis avec le même Pokémon fait de vous des super copains.

Sauvegarder (Save Game)

Enregistre votre progression. Après avoir sauvegardé, le jeu vous demandera si vous voulez arrêter de jouer. Sélectionnez **Yes** pour revenir à l'écran titre, ou **No** pour revenir à l'écran du carnet PokéPark (PokéPark Pad).



Après avoir sauvegardé au moins une fois, choisissez une des cases sur lesquelles s'affichent **Game (1-4) (Fichier 1 à 4)** dans le menu principal (voir p. 30) pour reprendre votre partie ou commencer une partie différente.

Note : À plusieurs moments de l'aventure, par exemple après avoir remporté une attraction, le jeu vous proposera également de sauvegarder.



LES POKÉMON ET LES DÉFIS (POKÉMON AND SKILL GAMES)

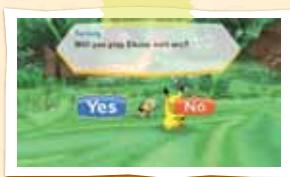
Quand vous parlez à un Pokémon dans une zone, il pourra vous inviter à prendre part à un défi (Skill Game). Il existe plusieurs types de défis.

Lorsque vous remportez un défi, votre adversaire deviendra votre ami, et vous recevrez des Baies (Berries).

Certains amis peuvent participer à certaines attractions.

Note : Appuyez sur \oplus pendant un défi pour l'interrompre. Attention, vous ne pouvez pas reprendre le défi après l'avoir quitté. Il est impossible d'interrompre un quiz.

Note : Vous ne pouvez pas prendre de photos pendant un défi.



Course (Chase)

Pour remporter ce défi, touchez l'autre Pokémon dans le temps imparti. Il faut le toucher en fonçant avec ①, sinon ça ne compte pas!

Si vous réussissez à le toucher avec un Tonnerre (Thunderbolt) en appuyant sur ④, vous l'immobiliserez peut-être un moment!



Duel (Battle)

Le premier Pokémon qui vide la barre d'énergie (HP) de l'autre dans le temps imparti gagne. Si Pikachu perd toute son énergie ou qu'il ne reste plus de temps, vous perdez le duel.



Vous pouvez faire baisser l'énergie de votre adversaire de différentes façons. Mais attention! Certains Pokémon sont immunisés contre le Tonnerre!

✓ ① Foncer sur l'adversaire

✓ ④ Lancer Tonnerre

✓ Agitez la manette Wii Remote de haut en bas pour utiliser Queue de Fer*

* Vous pourrez apprendre Queue de Fer au cours de votre aventure.

Appuyez deux fois sur gauche ou droite rapidement sur \pm pour déplacer Pikachu à toute vitesse, lui permettant ainsi d'éviter aisément les attaques de l'adversaire. Attention, car si vous voyez votre adversaire clignoter, cela signifie qu'il est temporairement insensible aux attaques de Pikachu.



Cache-cache (Hide-and-Seek)

Trouvez l'autre Pokémon avant la fin du temps imparti pour remporter ce défi. Approchez-vous de lui jusqu'à ce que @Talk (Parler) apparaisse. Appuyez sur ② pour gagner.

Il est possible que vous entendiez le Pokémon lorsque vous vous approchez de lui, ou qu'il vous donne un indice si vous vous en éloignez trop.



Quiz

Il s'agit d'un quiz de 3 questions. Répondez correctement à toutes les questions pour gagner. Il n'y a pas de limite de temps. Appuyez sur haut ou bas sur \pm pour choisir votre réponse, puis sur ② pour confirmer votre choix.



Parcours (Obstacle Hop)

Bondissez d'une plateforme à l'autre avec ②. Vous gagnez si Pikachu atteint son adversaire dans le temps imparti. Si Pikachu tombe ou prend le mauvais chemin, il vous faudra recommencer le parcours depuis le début.



ATTRACTI^{ONS}

Il faut remporter les attractions de chaque zone pour progresser dans votre aventure. Parlez au **chef d'attraction (Attraction Chief)** qui se trouve près du panneau, et donnez-lui le nombre de Baies nécessaire pour jouer à son attraction. Dans certains cas, il faudra aussi remplir d'autres conditions pour avoir le droit de jouer.

Avant de commencer chaque attraction, vous pourrez lire comment jouer. Appuyez sur ② pour lire la page suivante, ou sur ① pour revenir à la page précédente. Appuyez sur + pour sauter l'explication. Si vous n'avez pas encore remporté cette attraction, vous verrez aussi l'**Objectif (Goal)** affiché.

Ensuite, il vous sera expliqué comment utiliser la manette Wii Remote. Appuyez sur ② pour lire la page suivante, ou sur ① pour revenir à la page précédente. Appuyez sur + pour sauter l'explication. Parfois, le jeu vous indiquera aussi quels Pokémons sont **suggérés (Skillful Pokémons)** pour remporter l'attraction plus facilement.

Choisissez le Pokémon avec lequel vous allez jouer. Pikachu et ses amis apparaîtront à l'écran; appuyez sur gauche ou droite sur + pour faire votre choix, puis appuyez sur ② pour confirmer.

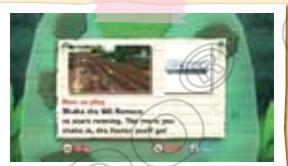
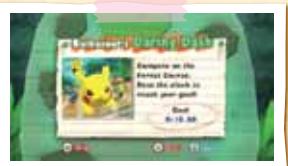
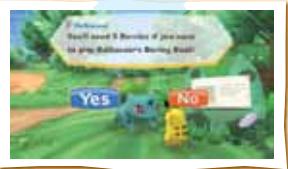
Record de ce Pokémon

Résultat nécessaire pour recevoir un cadeau bonus

Note : Si le Pokémon a déjà obtenu son résultat bonus, le mot **Achieved (Atteint)** apparaîtra.

Les Pokémons qui peuvent participer sont ceux qui apparaissent en clair

Vous ne pouvez pas sélectionner les Pokémons qui ne sont pas encore vos amis!



Pour jouer à une attraction, commencez par choisir un Pokémon. Chaque attraction vous demandera de faire une action différente; par exemple, pour le **Secoue-sprint de Bulbasaur (Bulbasaur's Daring Dash)**, il vous faudra secouer la manette Wii Remote de haut en bas pour courir.

Note : Il n'est pas nécessaire de secouer la manette Wii Remote trop fort.

Note : Veuillez consulter le mode d'emploi de la Wii ou le manuel d'instructions du protecteur de la Wii Remote pour des informations sur la façon d'utiliser la dragonne ou le protecteur de la Wii Remote.

Appuyez sur + pendant l'attraction pour mettre l'action en pause et afficher l'écran suivant.

Continuer l'attraction

Recommencer depuis le début

Revenir à l'écran de choix de Pokémons



Si vous dépassiez l'**Objectif (Goal)**, vous remportez l'attraction, et le chef d'attraction vous donnera un éclat de Prisme.

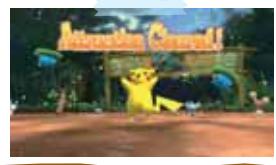
Si vous dépassiez le résultat bonus (Bonus Record), vous recevrez aussi des Baies, mais seulement une fois par Pokémon.

Quand l'attraction est finie, l'écran suivant apparaît. Vous pouvez continuer à jouer autant de fois que vous voulez sans avoir à payer davantage de Baies jusqu'à ce que vous choissiez **Quit (Quitter)**.

Jouer une nouvelle fois avec le même Pokémon

Revenir à l'écran de choix de Pokémons

Arrêter de jouer à cette attraction



CODES (PASSWORDS)

Entrez des codes pour obtenir des jouets de Pikachu (Pikachu's Accessories), ou pour voir de nouveaux Pokémon apparaître dans le jeu.

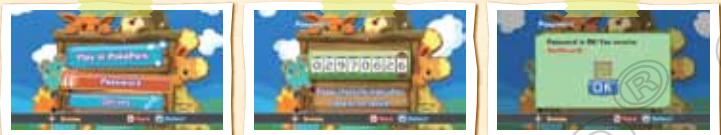
Saisir un code

Choisissez **Password (Code)** dans le menu qui apparaît après avoir choisi un fichier de sauvegarde, et appuyez sur ② pour atteindre l'écran de saisie de codes.

Appuyez sur gauche ou droite sur + pour bouger le curseur, et sur haut ou bas pour changer les numéros. Quand vous avez fini de saisir le code, appuyez sur ② pour confirmer.

D'abord, essayez de saisir ce code : **02970626**. Vous obtiendrez un jouet de Pikachu, la planche de surf (Pikachu's Surfboard). Il y a d'autres codes, alors essayez d'obtenir les autres jouets et de rencontrer autant de Pokémon que possible!

Note : Si vous vous êtes trompé lors de la saisie, vous serez ramené à l'écran de saisie des codes.



Jouets de Pikachu (Pikachu's Accessories)

Vous pouvez voir quels jouets Pikachu a obtenus en consultant le carnet PokéPark (voir p. 34).

Il existe certaines attractions auxquelles Pikachu ne peut pas participer. Mais si vous obtenez le bon jouet, il pourra! Par exemple, la planche de surf de Pikachu lui permet de participer à l'**Aqua-turbo de Gyarados™** (Gyarados's Aqua Dash).

Pokémon qui apparaissent dans le PokéPark

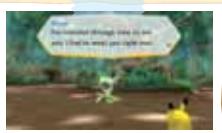
Certains codes peuvent faire apparaître des Pokémon à certains endroits du PokéPark.

Il est très difficile de devenir ami avec ces Pokémon.

Mais si vous réussissez, jouez avec eux aux attractions! Vous n'en reviendrez pas!

Visitez le site Web <http://www.pokeparkwii.com> pour obtenir davantage d'informations sur les codes.

Note : Les codes peuvent être retirés du site Web sans annonce préalable.



RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN ET LA GARANTIE

Certains problèmes pourraient être facilement résolus à l'aide de quelques instructions simples. Avant de retourner chez votre détaillant, visitez notre site Internet à support.nintendo.com, ouappelez le service à la clientèle au 1 800 255-3700. Nos heures d'ouverture sont de 6 h à 19 h, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant le soutien technique en ligne ou au téléphone, Nintendo vous offrira un service de réparation express. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (« Nintendo ») garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivants la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.* L'acheteur original sera couvert par cette garantie seulement si la date d'achat est enregistrée à un point de vente ou si le client peut démontrer, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté au cours des 12 derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

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

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Internet à support.nintendo.com ou appeler le service à la clientèle au 1 800 255-3700 pour des informations sur le dépannage et la réparation, ou pour les options de remplacement ainsi que leurs prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit chez Nintendo. LES FRAIS DE TRANSPORT DOIVENT ÊTRE PAYÉS ET LE PRODUIT DOIT ÊTRE ASSURÉ CONTRE LES DOMMAGES ET LES PERTES. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) EST UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI SOUS LICENCE DE NINTENDO (Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES APPAREILS D'AMÉLIORATION ET DÉ COPIE DE JEUX, LES ADAPTATEURS, LES LOGICIELS ET LES BLOCS D'ALIMENTATION NON AUTORISÉS); (b) EST UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) A ÉTÉ ENDOMMAGÉ PAR CAUSE DE NÉGLIGENCE, D'ACCIDENT, D'UTILISATION ABUSIVE OU TOUTE AUTRE CAUSE QUI NE SERAIT PAS RELIÉE À DU MATÉRIEL DÉFECTUEUX OU À LA MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS, SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES 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 IMPLICITE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS UN TEL CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS MENTIONNÉES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux spécifiques. Vous pourriez également posséder 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.



POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE TODO EL MANUAL DE OPERACIONES DE LA CONSOLA WII™ ANTES DE USAR TU CONSOLA, JUEGO O ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN DE SALUD Y SEGURIDAD IMPORTANTE.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD IMPORTANTE: LEE LOS SIGUIENTES AVISOS ANTES DE QUE TÚ O TUS HIJOS JUEGUEN VIDEOJUEGOS.

⚠ ADVERTENCIA - 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, debe consultar con un médico antes de jugar un videojuego.
- Los padres deberían observar a sus hijos mientras que estos jueguen videojuegos. Deje de jugar y consulte con un médico si usted o sus hijos tienen alguno de los siguientes síntomas:

Convulsiones	Contorsión de ojos o músculos	Pérdida de conciencia
Alteración en la visión	Movimientos involuntarios	Desorientación
- Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juegue con los videojuegos:
 - Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
 - Juegue videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
 - No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
 - Juegue en una habitación bien iluminada.
 - Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora.

⚠ ADVERTENCIA - Lesiones por movimiento repetitivo y vista cansada

Jugar videojuegos puede causar dolor en sus músculos, articulaciones, piel u ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, 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 descansen 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.

⚠ ATENCIÓN - Enfermedad de movimiento

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

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

Este juego de Nintendo no ha sido diseñado para utilizarse con ningún aparato no autorizado. El uso de dicho aparato cancelará la garantía de tu producto Nintendo. La duplicación de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual domésticas e internacionales. Las "copias de respaldo" o "copias archivadas" no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu programa. Los infractores serán sancionados.

REV-E

¡TE DAMOS LA BIENVENIDA AL POKÉPARK!

ÍNDICE

¿Qué es el PokéPark?	44
Las zonas y sus jefes	46
Controles básicos	48
Preparativos	49
Menú principal	50
Pantalla del juego	52
La agenda del PokéPark	54
Los Pokémon y sus desafíos	56
Megarretos	58
Contraseñas	60

Nota: Este juego no puede conectarse con otros juegos de Pokémon™ ni con otras copias del mismo.

ACTUALIZACIÓN DEL MENÚ DE SISTEMA

La primera vez que insertes el disco en la consola Wii, esta comprobará si tienes el menú de sistema más reciente, y si es necesario, mostrará una pantalla de actualización del sistema Wii. Oprime Aceptar para proceder.

Cuando se actualice el menú del sistema, cualquier modificación no autorizada (hecha mediante un dispositivo o programa) puede ser desactivada o eliminada, lo cual podrá causar fallas inmediatas o posteriores en el funcionamiento de la consola. Si no se acepta la actualización, es posible que este y otros juegos que se lancen en el futuro no funcionen en la consola. Nintendo no puede garantizar que los dispositivos o programas que no han sido autorizados sigan funcionando con la consola después de que esta o cualquier otra actualización de la consola Wii se lleve a cabo.



¿QUÉ ES EL POKÉPARK?

En un lugar muy remoto se encuentra el PokéPark, un exuberante parque con paisajes asombrosos.

Hace mucho, mucho tiempo, los humanos vivían en el PokéPark y construyeron edificios y minas. En la actualidad, sin embargo, no queda rastro alguno de los humanos en el PokéPark.

Sin humanos alrededor, el PokéPark se convirtió enseguida en un lugar de diversión y recreo para los Pokémon. Se valieron de parajes naturales como bosques, playas y cuevas para jugar, así como de artefactos y edificios de los humanos, como una vagoneta (Mine Cart) y una mansión (Haunted House), respectivamente.

A los Pokémon les gusta competir entre sí en juegos que llaman megarretos (Attractions). Muchos Pokémon llegaron al PokéPark para participar en los megarretos haciendo que el parque se convirtiera en un lugar de lo más animado.

El PokéPark se divide en varias zonas (Zones) según su tipo de terreno. Los jefes de cada zona (Zone Keepers) representan a los Pokémon de la misma. Son los que velan por el funcionamiento de los megarretos y cuidan del resto de los Pokémon.

En el centro del PokéPark está la Plaza de la Concordia (Meeting Place). Desde ahí, los Pokémon pueden cruzar los portones (gates) que conducen a las zonas que pueden visitar. También hay leyendas que hablan de unas ruinas ubicadas en el cielo. Los Pokémon llaman a este lugar Atrio Celeste (Sky Pavilion), pero nadie sabe si existe de verdad o cómo se puede llegar hasta él.

¡CONVIÉRTETE EN PIKACHU PARA VIVIR UNA

APASIONANTE AVENTURA CON TUS AMIGOS!

El peligro se cierne sobre el pacífico PokéPark.

Todos los problemas comenzaron cuando los jefes de las zonas cerraron los portones de la Plaza de la Concordia y a los Pokémon no se les permitió disfrutar de los megarretos a su antojo.

Al no poder participar en los megarretos, muchos Pokémon abandonaron el PokéPark o empezaron a estar de mal humor con los demás. Toda la vitalidad que inundaba el PokéPark empezó a disminuir.

El Pokémon al que más le preocupa esta situación es a Mew™, que vive en el Atrio Celeste (¡que sí que existe!).

El Atrio Celeste tiene la facultad de flotar en el cielo gracias a un cristal gigante, el Prisma celeste (Sky Prism), cuyo poder reside en la amistad y la felicidad de los Pokémon del PokéPark.

Si los Pokémon del PokéPark siguen siendo cada vez más infelices, el Prisma celeste perderá todo su poder y el Atrio Celeste se caerá y se estrellará contra el suelo.

Mew ha llamado a algunos Pokémon especiales a los que les encanta jugar con sus amigos con la esperanza de que se hagan amigos de todos los Pokémon y el PokéPark vuelva a convertirse en el lugar alegre y animado de siempre. Mew ha invitado a cuatro Pokémon que estaban divirtiéndose juntos: Pikachu™, Chikorita™, Piplup™ y Charmander™.

Pikachu, acompañado por sus tres amigos, llega al PokéPark cayendo por el agujero misterioso (Mysterious Tunnel). ¡Y es aquí donde empieza tu aventura!

Ve buscando desafíos (Skill Games) con otros Pokémon para hacerte amigo suyo y contar con su ayuda cuando debas superar los megarretos. Cuanto más juegues en el PokéPark, más Pokémon llegarán atraídos por el ambiente feliz del parque.

¡Reúne todos los fragmentos del Prisma celeste (Sky Prism Pieces) y vuelve a unir a los Pokémon del PokéPark!

LAS ZONAS Y SUS JEFES (ZONES AND ZONE KEEPERS)

Te presentamos algunas de las zonas del PokéPark y a sus jefes.



VENUSAUR™

El jefe de la Zona Verde. Pokémon de gran corazón que se preocupa por todos.



Zona Verde (Meadow Zone)

Una zona exuberante rodeada de naturaleza

Megarretos: Sprint frenético de Bulbasaur (Bulbasaur's Daring Dash)
Saltiana de Venusaur (Venusaur's Vine Swing)



EMPOLEON™

El jefe de la Zona Playa y de la Zona Hielo. Su corazón de acero no puede ser doblado.



Zona Hielo (Iceberg Zone)

Una isla plateada cubierta de nieve

Megarreto: Descenso glacial de Empoleon (Empoleon's Snow Slide)

Zona Playa (Beach Zone)

Donde el sol resplandece bañando las playas con sus rayos

Megarretos: Aros voladores de Pelipper (Pelipper's Circle Circuit)
Eslalon acuático de Gyarados (Gyarados's Aqua Dash)

BLAZIKEN™

El jefe de la Zona Cueva y la Zona Magma. Blaziken se entrena sin descanso para hacer frente al peligro que se cierne sobre el PokéPark.



Zona Cueva (Cavern Zone)

Mina repleta de túneles que recorren el interior de una montaña

Megarreto: Chupinazo demoledor de Bastiodon (Bastiodon's Block Barrage)

Zona Magma (Lava Zone)

Volcán abrasador, siempre al rojo vivo

Megarretos: Trompos de choque de Rhyperior (Rhyperior's Bumper Burn)
Machacarrocas de Blaziken (Blaziken's Boulder Bash)

CONTROLES BÁSICOS

Para jugar a PokéPark™ Wii: Pikachu's Adventure se usa el Wii Remote™. (No se puede usar el Nunchuk™.)



Nota: Durante la partida, tendrás que sujetar el Wii Remote en posición horizontal, aunque también es posible que en algún momento sea necesario que apuntes a la pantalla con el Wii Remote.

Nota: Agita el Wii Remote hacia arriba y abajo durante los combates para que Pikachu use su *Cola Férrea* (*Iron Tail*), movimiento que Pikachu aprenderá en el transcurso de la aventura.

Apuntar

Pikachu mirará hacia donde apuntas hasta que oprimas **B** sin apuntar a la pantalla, lo cual hace que vuelvas a la perspectiva normal. Si mantienes oprimido el botón, podrás ver hacia dónde estás apuntando. Si oprimes **B** sin apuntar a la pantalla, volverás a la perspectiva anterior.



PREPARATIVOS

1 Inserta el disco de PokéPark Wii: Pikachu's Adventure en la ranura para discos de la consola Wii. Cuando aparezca el mensaje que figura a la derecha, léelo y oprime **A**.

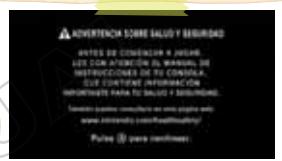
2 Apunta al Canal Disco en el Menú de Wii y seleccionalo oprimiendo **A**. Se mostrará la pantalla del canal.

Nota: Acerca de la actualización del menú de sistema, consulta la página del índice.

3 Apunta a Comenzar en la pantalla y oprime **A**. Aparecerá la pantalla de advertencia sobre el uso de la correa.

4 Lee la información, comprueba que tienes la correa puesta correctamente. Oprime **A** para proseguir. A continuación, sujet el Wii Remote en posición horizontal y oprime **A**. Se mostrará la pantalla del título.

5 Oprime **②** para empezar a jugar.



Menú de Wii



Pantalla del canal

▲ ATENCIÓN: USO DE LA CORREA DE MUÑECA

Utiliza la correa de muñeca para ayudar a prevenir lesiones a otras personas o daño a los objetos a tu alrededor o al Wii Remote en caso de que sueltes accidentalmente el Wii Remote durante el juego. También recuerda lo siguiente:

- Asegúrate de que todos los jugadores usen la correa de muñeca apropiadamente cuando sea su turno.
- Nunca sueltes el Wii Remote durante el juego.
- Sécate las manos si te empiezan a sudar.
- Dispón de espacio suficiente a tu alrededor mientras que juegas y asegúrate de que el sitio donde juegas está despejado de personas u objetos.
- Mantente a un mínimo de 3 pies de tu televisor.
- Usa la funda del Wii Remote.



MENÚ PRINCIPAL

Oprime ② en la pantalla del título para acceder al menú.

Comenzar una nueva partida

Para comenzar una partida nueva desde el principio, elige **Start a new game...** y usa + para ver las imágenes de Pikachu que se utilizan para diferenciar las partidas. Oprime ② para seleccionar la que quieras para tu partida.

Elige **Yes** y verás la pantalla que se muestra a la derecha. Escoge **Play in PokéPark** y oprime ② para comenzar la partida.

Partidas (de 1 a 4)

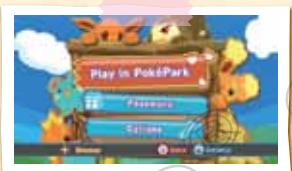
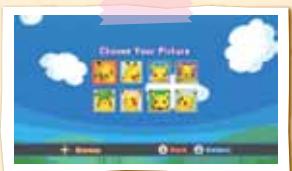
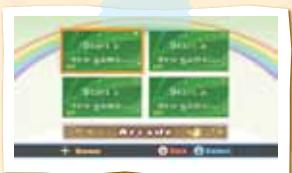
Puedes crear hasta cuatro partidas. Elige la que quieras y oprime ② en **Play in PokéPark** para comenzar a jugar en la entrada de la zona donde guardaste la partida por última vez.

Nota: Las partidas no pueden copiarse.

Cómo guardar partidas

Elige **Save Game** (ver pág. 55) para guardar el progreso de tu aventura. Se necesitan más de 95 bloques libres para guardar la partida en la memoria de la consola Wii. No apagues la consola ni reinicies el juego mientras se estén guardando los datos. Consulta el manual de operaciones de la consola Wii para averiguar cómo borrar archivos de la memoria.

Advertencia: Al borrar los archivos de la memoria, se borrarán todos los datos, incluidas las cuatro partidas. Esta información no se podrá recuperar posteriormente.



• Contraseña (Password)

Introduce una contraseña (ver pág. 60) para conseguir **accesorios de Pikachu** (**Pikachu's Accessories**) o para que aparezcan en el juego nuevos Pokémon.

• Opciones (Options)

Cambiar la imagen (Change Picture)

Cambia la imagen de Pikachu que indica cuál es tu partida. No puedes usar una imagen que ya está siendo usada para otra partida.

Velocidad del texto (Text Speed)

Elige la velocidad a la que quieras que se muestre el texto en pantalla: **Normal** o **Fast**.

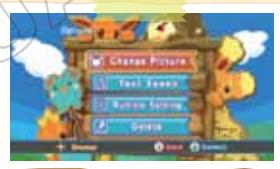
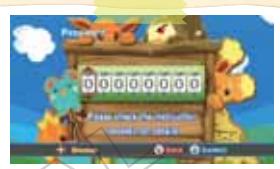
Ajustes de vibración (Rumble Setting)

Activa o desactiva la vibración en el Wii Remote eligiendo **Rumble ON** o **Rumble OFF**.

Borrar partida (Delete)

Borra la partida que elijas.

Nota: Una vez borrada, esa partida no podrá recuperarse.



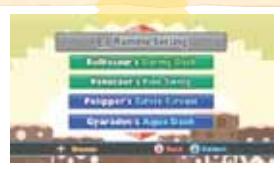
Selección de megarretos (Arcade)

Juega todas las veces que quieras a los megarretos que ya has desbloqueado en alguna de las cuatro partidas. Podrán participar en esos megarretos todos los Pokémon que sean amigos tuyos en alguna de las partidas guardadas.

Nota: Los récords obtenidos en la selección de megarretos se guardan por separado de los del juego principal y no pueden borrarse.

(Si se borran datos de la memoria de la consola Wii, se eliminarán todos los datos, incluidas las cuatro partidas guardadas.)

Nota: No se pueden tomar fotos (ver pág. 53) en la selección de megarretos.



PANTALLA DEL JUEGO



Pokémon

aparece cuando Pikachu se acerca a un Pokémon. Oprime **②** para hablar con ese Pokémon. Cuando un Pokémon tiene algo importante que decirle a Pikachu, el icono aparecerá sobre él.

Carteles (Signboards)

Cuando Pikachu se acerca a un cartel, aparecerá . Oprime **②** para leer lo que dice el cartel. Aparte de los carteles, podrás mirar otras cosas.

Cajas (Crates)

Rompe las cajas utilizando tu sprint y chocándote contra ellas o usando tu Rayo (Thunderbolt). A veces contienen objetos como bayas.

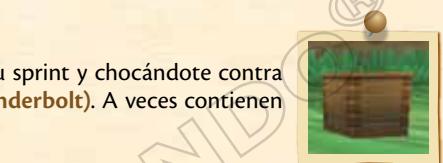
• Bayas (Berries)

En el PokéPark, las bayas se usan, entre otras cosas, para participar en los megarretos y para mejorar las habilidades de Pikachu. Consigue bayas al ganar los desafíos (Skill Games) o al conseguir el premio (Bonus) en los megarretos (Attractions). ¡Esfúrзate al máximo para conseguir todas las que puedas!

Mapa (Map)

Mapa de la zona en la que Pikachu se encuentra en ese momento.

Nota: Si oprimes **B** y **+** a la vez, puedes hacer que el mapa aparezca y desaparezca.



La Plaza de la Concordia (Meeting Place)

No podrás ir a la Plaza de la Concordia hasta que tu aventura avance un poco. Allí encontrarás Pokémon que mejorarán las habilidades de Pikachu a cambio de bayas. A medida que avanzas, aparecerán más Pokémon que se ofrecerán a mejorar la potencia de tu Rayo (Thunderbolt) o, hasta cierto límite, la velocidad de tu sprint (Dash).

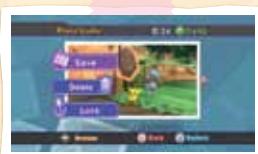
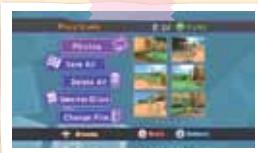
Servicio de transporte de Drifblim™

Drifblim™ se ofrece a llevarte a cualquier zona que ya hayas visitado a cambio de unas cuantas bayas. Mira la parada de Drifblim (Drifblim Stop) en cada zona para que aparezca Drifblim.



Estudio fotográfico de Misdreavus™

¡Puedes tomar fotos de tus aventuras! Primero, necesitas un carrete (Film). A cambio de 100 bayas, podrás cambiar el carrete de fotos seleccionando **Change Film** y conseguir hasta un máximo de 30 instantáneas. Entonces, oprime **②** para tomar fotos dondequieras que te encuentres en las zonas o megarretos. Si tomas más de 30 fotos, se sobrescribirán las más antiguas, pero también puedes guardar esas fotos especiales en una tarjeta SD (se vende por separado).



También puedes proteger las fotos para evitar que se borren accidentalmente escogiendo **Lock**. El icono aparecerá en esa foto para mostrar que no será borrada. Si más tarde decides que quieres borrar esa foto, tendrás que seleccionar **Unlock** para desprotegerla.

Guardar fotos en la tarjeta SD

Confirma qué fotos quieres guardar en **Photos**, oprime **②** para abrir el menú y selecciona **Save**. Elige **Yes** para guardar la foto en la tarjeta SD. Puedes seleccionar **Save All** para guardar todas las fotos en la tarjeta SD. Selecciona **Delete All** para borrar todas las fotos desprotegidas de la consola Wii. Para borrar todas las fotos de la tarjeta SD, selecciona **Delete from SD Card**.

Nota: Los datos de la tarjeta SD no se pueden ver durante la partida.

Nota: Todas las fotos están protegidas por los derechos de autor y pertenecen a The Pokémon Company, Nintendo, GAME FREAK y Creatures. Por favor, recuerda que las fotos son solamente para uso personal y no comercial.

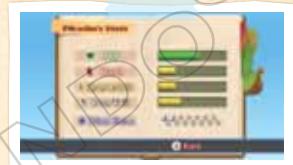
LA AGENDA DEL POKÉPARK (POKÉPARK PAD)

Al comienzo de su aventura, Chatot™ le da a Pikachu la **agenda del PokéPark**. Oprime **⊕** para abrirla. Solamente podrás hacer esto cuando te encuentres en el PokéPark.



Datos de Pikachu (Pikachu's Stats)

En esta pantalla podrás ver datos como la energía de Pikachu en combate y cuántos fragmentos del Prisma celeste ha reunido.



HP: Energía de Pikachu en combates

Dash: Velocidad del sprint de Pikachu

Thunderbolt: Potencia de Rayo

Iron Tail: Potencia de Cola Férrea

Prism Pieces: Fragmentos del Prisma celeste reunidos



Tus amigos (Friend List)

Aquí aparece una lista con todos los Pokémon que se han hecho amigos tuyos. La lista aparece ordenada por número. Oprime **Ⓐ** para ordenar alfabéticamente. Oprime **Ⓐ** de nuevo para volver al orden numérico.



Selecciona un Pokémon y oprime **②** para acceder a la información que tienes del mismo. Oprime izquierda o derecha en **↔** para leer la información del Pokémon anterior o siguiente en la lista.



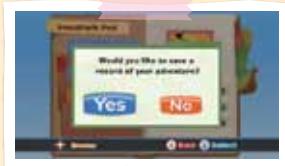
Esta imagen indica que el Pokémon en cuestión es amigo tuyo.



Esta imagen indica que el Pokémon en cuestión es uno de tus mejores amigos.
Nota: Si aceptas el desafío de un Pokémon que ya es amigo tuyo, pasará a ser uno de tus mejores amigos.

Guardar la partida (Save Game)

Tras guardar la partida, podrás elegir si quieres abandonar la partida. Si eliges la opción **Yes**, volverás a la pantalla del título. Si escoges **No**, regresarás a la pantalla de la agenda del PokéPark.



Una vez que hayas guardado al menos una partida, selecciona una de las cuatro partidas en el menú principal (ver pág. 50) para jugar una partida diferente o continuar donde la dejaste.

Nota: En determinados momentos de la aventura, como al superar un megarreto, te preguntarán si quieres guardar la partida.



LOS POKÉMON Y SUS DESAFÍOS (POKÉMON AND SKILL GAMES)

Cuando hablas con otros Pokémon en las diferentes zonas, te invitarán a aceptar sus **desafíos (Skill Games)**. Hay diversos tipos de desafíos. Cuando ganas un desafío, tu contrincante se hará amigo tuyo y tú recibirás bayas (Berries). Algunos de tus amigos pueden participar en determinados megarretos (Attractions).

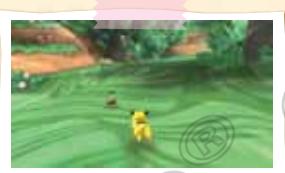
Nota: Oprime \oplus durante un desafío para abandonarlo. Una vez que hayas abandonado un desafío, no podrás reanudarlo. No puedes abandonar el desafío si estás jugando a las adivinanzas (Quiz).

Nota: No se pueden tomar fotos durante los desafíos.



Pilla pilla (Chase)

Alcanza y toca al Pokémon que te desafía antes de que se acabe el tiempo. No serás capaz de tocar a tu contrincante si no usas ① para hacer un sprint (Dash).



Si aciertas con tu Rayo (Thunderbolt) a tu contrincante oprimiendo ④, ¡conseguirás que se detenga al instante!

Combates (Battle)

Gana el primer Pokémon que deje a su contrincante sin energía antes de que se acabe el tiempo. Si a Pikachu se le agota la energía o el tiempo, perderá el combate.



Pikachu puede reducir la energía de su contrincante con los siguientes métodos. Pero, ¡atención!, su Rayo no afecta a algunos Pokémon.

- ✓ ① Hacer un sprint y chocar contra su contrincante
- ✓ ④ Lanzar un Rayo
- ✓ Agitar el Wii Remote arriba y abajo para usar Cola Férrea*

* Cola Férrea se aprende a lo largo de la aventura.

Oprime izquierda o derecha dos veces rápidamente en \pm para que Pikachu se mueva más rápido y le sea más fácil esquivar los ataques de su contrincante. Del mismo modo, si tu contrincante aparece parpadeando, eso indica que los ataques de Pikachu no surtirán efecto durante un tiempo.



Escondite (Hide-and-Seek)

Ganarás este desafío si eres capaz de encontrar a tu contrincante antes de que se acabe el tiempo. Si te acercas al Pokémon, aparecerá @Talk . Oprime ② y habrás encontrado al Pokémon.



Cuando te acerques al Pokémon que está escondido, oirás su voz. Sin embargo, si te alejas demasiado, recibirás una serie de pistas que te lo indicarán.

Adivinanzas (Quiz)

Consta de tres preguntas. Aciértalas todas y ganarás. No hay límite de tiempo en este desafío. Oprime arriba o abajo en \pm para elegir la respuesta y luego oprime ② para confirmar tu selección.



Pruebas de agilidad (Obstacle Hop)

Salta de una plataforma a otra oprimiendo ②. Si Pikachu alcanza a su contrincante antes de que se acabe el tiempo, habrás ganado. Si Pikachu se cae de alguna plataforma, tendrás que volver a empezar desde el principio.



MEGARRETOS (ATTRACTIOnS)

Para poder seguir avanzando en tu aventura, tendrás que superar todos los megarretos de cada zona. Habla con el **encargado del megarreto (Attraction Chief)** que se encuentra junto al cartel y dale el número de bayas necesarias para participar en el megarreto. Es posible que tengas que cumplir unos requisitos determinados para participar en algunos megarretos.

Antes de empezar a participar en un megarreto, tendrás la oportunidad de leer cómo jugar al mismo. Oprime ② para pasar a la página siguiente o ① para retroceder a la anterior. Oprime + para saltarte la explicación. Si no has superado aún el megarreto, aparecerá indicado el **objetivo (Goal)**.

A continuación, podrás leer como usar el Wii Remote. Oprime ② para seguir leyendo o ① para volver a la sección anterior. De nuevo, oprime + si deseas saltarte la explicación. A veces podrás ver información adicional que te será de gran ayuda, como las sugerencias de los **Pokémon estrella (Skillful Pokémons)**, a los que ese megarreto se les da especialmente bien.

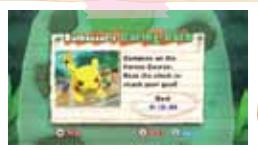
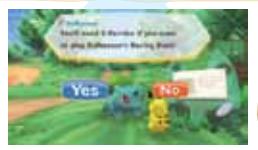
Eige el Pokémon con el que quieras jugar en el megarreto. Aparecerán tanto Pikachu como sus amigos, así que tendrás que usar + para elegir al Pokémon que deseas y luego oprimir ② para confirmar tu selección.

El récord de cada Pokémon

El récord que necesita un Pokémon para conseguir un premio
Nota: Si ese Pokémon ya ha conseguido el premio (Bonus), aparecerá aquí Achieved.

Los Pokémon que aparecen en un color más claro pueden participar

Para los megarretos solo puedes elegir a Pokémon que ya son amigos tuyos



Para participar en un megarreto, lo primero que tienes que hacer es elegir un Pokémon. Tendrás que seguir instrucciones específicas dependiendo del megarreto en el que te encuentres. Por ejemplo, en el **Sprint frenético de Bulbasaur (Bulbasaur's Daring Dash)**, tendrás que agitar el Wii Remote arriba y abajo para realizar un sprint (Dash).

Nota: No es necesario que agites el Wii Remote demasiado fuerte.

Nota: Consulta el manual de operaciones de la consola Wii o de la funda del Wii Remote para averiguar cómo usar la funda y la correa del Wii Remote.

Si oprimes + mientras juegas a un megarreto, lo pausarás y aparecerá la siguiente pantalla.

Volver a la pantalla anterior

Comenzar desde el principio

Volver a la pantalla para elegir Pokémon



Superarás un megarreto si consigues su objetivo (Goal) y será entonces cuando el encargado del megarreto te dará un fragmento del Prisma celeste (Sky Prism Piece).

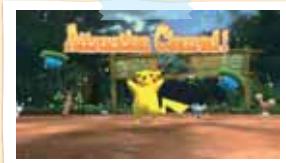
Si además superas el objetivo para premio (Bonus), conseguirás bayas (Berries), pero esto solo ocurrirá una vez para cada Pokémon.

Cuando termines el megarreto, aparecerá la siguiente pantalla. Puedes jugar tantas veces como quieras sin tener que pagar más bayas hasta que elijas **Salir** para salir.

Jugar de nuevo con el mismo Pokémon

Volver a elegir un Pokémon para el megarreto

Salir del megarreto



CONTRASEÑAS (PASSWORDS)

Introduce contraseñas para que Pikachu obtenga accesorios y para que aparezcan nuevos Pokémon en el juego.

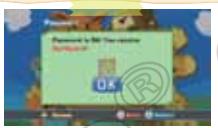
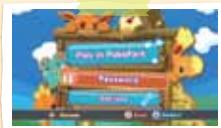
Introducir contraseñas

Selecciona **Password** en el menú principal y oprime ② para acceder a la pantalla de contraseñas.

Oprime izquierda o derecha en + para desplazarte por los números de esa pantalla. Oprime arriba o abajo para cambiar esos números y, una vez que hayas introducido la contraseña, oprime ② para confirmar.

En primer lugar, prueba a introducir esta contraseña: **02970626**. Con ella conseguirás el accesorio **tabla de surf de Pikachu (Pikachu's Surfboard)**. Hay más contraseñas, así que podrás conseguir muchos más accesorios y encontrarte con muchos Pokémon.

Nota: Si la contraseña que has introducido no es correcta, volverás a la pantalla de contraseñas.



Accesorios de Pikachu

Puedes ver qué accesorios tiene Pikachu en la agenda del PokéPark (ver pág. 54). Pikachu no puede jugar a algunos megarretos. Sin embargo, si consigues el accesorio adecuado, ¡sí que podrá participar en ellos! Por ejemplo, una vez que tengas la tabla de surf de Pikachu, podrá competir en el **Eslalon acuático de Gyarados™ (Gyarados's Aqua Dash)**.

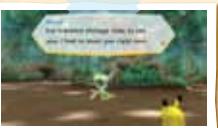
Pokémon que aparecen en el PokéPark

Cuando introduzcas una contraseña, aparecerán Pokémon en algún lugar del PokéPark.

Es muy difícil hacerse amigo de estos Pokémon. Si lo consigues, prueba a jugar con ellos en los megarretos... ¡seguro que pueden hacer cosas increíbles!

Visita la página web <http://www.pokeparkwii.com> para obtener más información sobre las contraseñas.

Nota: Las contraseñas pueden ser removidas de la página web sin previo aviso.



INFORMACIÓN DE GARANTÍA Y SERVICIO DE REPARACIÓN

Es posible que solo necesites instrucciones sencillas para arreglar un problema de tu producto. En lugar de regresar a la tienda, visita nuestra página web en support.nintendo.com o llama a nuestro número de servicio al cliente al 1-800-255-3700. Este número está disponible de lunes a domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., horario Pacífico (el horario puede cambiar). Si el problema no se puede resolver con la información de localización de averías disponible por internet o teléfono, se te ofrecerá servicio rápido de fábrica a través de Nintendo. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

GARANTÍA DE LA CONSOLA (HARDWARE)

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que la consola estará 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 la consola o componente defectuoso sin ningún costo.* 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) estará 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 sin ningún costo.*

SERVICIO DESPUES DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA

Por favor, visita nuestra página de internet en support.nintendo.com, o llama a nuestro número de servicio al cliente al 1-800-255-3700 para obtener información sobre localización de averías y reparación, o para recibir opciones de reemplazo y costos.*

*En ciertos casos, puede ser necesario que nos envíes el producto completo, CON ENVÍO PREPAGADO Y ASEGURADO CONTRA PÉRDIDA O DAÑOS. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ SI ESTE PRODUCTO: (A) SE UTILIZA CON PRODUCTOS QUE NO HAYAN SIDO VENDIDOS NI ESTÉN AUTORIZADOS POR NINTENDO (INCLUYENDO, PERO SIN ESTAR LIMITADO A, APARATOS PARA AUMENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, PROGRAMAS, Y FUENTES DE ENERGÍA ELÉCTRICA); (B) SE UTILIZA CON PROPÓSITOS COMERCIALES (INCLUYENDO ALQUILERES); (C) ES MODIFICADO O FORZADO; (D) SE DAÑA 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 QUITADO.

CUALQUIERA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES (INCLUYENDO LAS GARANTÍAS DE COMERCIALIZABILIDAD Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO) ESTÁN POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN DURACIÓN A LOS PERÍODOS DE GARANTÍA DESCRITOS ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, SEGÚN APLIQUE). NINTENDO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGUNA OCASIÓN POR DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES DEBIDO AL INCUMPLIMENTO DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS O EXPLÍCITAS. ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES ACERCA DE CUÁNTO DURA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES, POR LO TANTO, ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES ANTES CITADAS NO TE SEAN APLICABLES.

Esta garantía te da derechos legales específicos. También puedes 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.