

Informazioni generali

1 | Precauzioni per la salute e la sicurezza

2 | Precauzioni per l'uso

3 | Uso del controller

4 | Come contattarci

5 | Informazioni sulla classificazione per età

Per iniziare

6 | Ti diamo il benvenuto!

7 | Comandi

Come si gioca

8 | Menu principale

9 | Salvare e uscire dal gioco

10 | Schermo di gioco e regole di base

11 | Comandi durante il gioco

12 | Modalità a un giocatore

13 | Modalità a due giocatori

14 | Effettuare una Bella Giocata

Benvenuti!

Grazie per aver scaricato YOU, ME, AND THE CUBES™ per WiiWare™.

Prima di giocare, leggere attentamente il manuale di istruzioni della console Wii™: installazione per ottenere importanti informazioni per la salute e la sicurezza e per conoscere le linee guida sull' utilizzo del prodotto.

Queste informazioni sono disponibili anche all' indirizzo Internet
<http://www.nintendo.com/healthsafety>

Per la propria sicurezza durante il gioco



ATTENZIONE – EPILESSIA

Una minoranza di persone (circa 1 su 4.000) potrebbe soffrire di crisi epilettiche o perdita momentanea di coscienza se esposta a determinate luci lampeggianti o sequenze visive. Ciò può avvenire guardando la televisione o durante l'uso di videogiochi, anche se tali disturbi non sono stati accusati precedentemente.

Coloro che hanno sofferto di crisi, perdita di coscienza o di altri disturbi collegati all'epilessia devono consultare un medico prima di usare un qualsiasi videogioco.

Si raccomanda ai genitori di osservare i figli mentre giocano. Interrompere immediatamente il gioco e consultare un medico in presenza di sintomi quali: **convulsioni, contrazioni oculari o muscolari, perdita di coscienza, alterazione**

visiva, movimenti incontrollati o perdita di orientamento.

Per ridurre al minimo il rischio di una crisi, attenersi alle seguenti indicazioni per l'uso dei videogiochi:

- Stare il più lontano possibile dallo schermo.
- Usare preferibilmente schermi piccoli.
- Non giocare se si è stanchi o si ha bisogno di dormire.
- Giocare sempre in un ambiente ben illuminato.
- Fare sempre una pausa di 10 –15 minuti dopo ogni ora di gioco.



ATTENZIONE – AFFATICAMENTO DELLA VISTA E DISTURBI PROVOCATI DA MOVIMENTI RIPETUTI

L'uso di videogiochi può causare dolori muscolari, articolari, irritazione cutanea e disturbi agli occhi. Attenersi alle seguenti istruzioni per evitare problemi quali tendinite, sindrome del tunnel carpale, irritazione cutanea o affaticamento della vista:

- Evitare di giocare troppo a lungo. Si raccomanda ai genitori di sorvegliare i figli, per assicurarsi che non passino troppo tempo a giocare.
- A prescindere da come ci si sente, fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.
- In caso di stanchezza o dolore a mani, polsi, occhi o braccia durante il gioco, oppure se si avvertono sintomi quali formicolio, intorpidimento, bruciore o irrigidimento, fare una

pausa e riposarsi per alcune ore prima di giocare nuovamente.

- Se si continua a soffrire dei sintomi sopradescritti oppure di disturbi di altro tipo durante o dopo il gioco, smettere di giocare e consultare un medico.

AVVERTENZA – CHINETOSI (MAL DI MOVIMENTO)

In alcune persone giocare con un videogioco può provocare chinetosi. Smettere di giocare non appena si avvertono stordimento, nausea, stanchezza, mal di movimento o disturbi simili. Interrompere immediatamente il gioco anche in caso di affaticamento della vista, delle braccia o delle mani o di qualsiasi altro tipo di malessere. Non mettersi alla guida o intraprendere altre attività fisiche fino al miglioramento delle condizioni.

AVVERTENZA

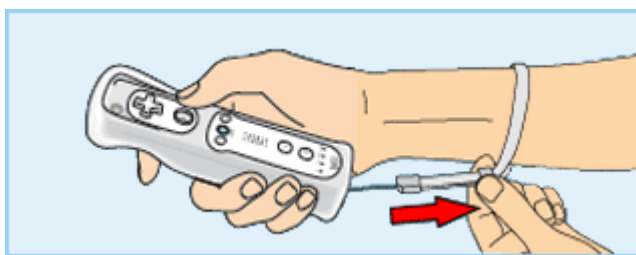
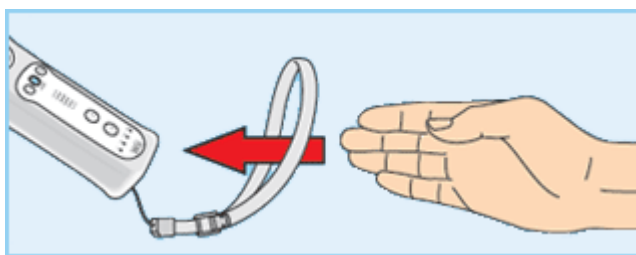
- L'utilizzo della comunicazione wireless in ospedali o altre strutture mediche è spesso vietato. Non utilizzare mai la console Wii all'interno delle strutture in cui vige il divieto.
- Un utilizzo prolungato potrebbe risultare dannoso per la salute; fare sempre una pausa di almeno 5 minuti per ogni mezz'ora di gioco.



Uso del telecomando Wii

① Utilizzare il laccetto per telecomando Wii!

Assicurarsi che tutti i giocatori che utilizzano il telecomando Wii indossino il laccetto per telecomando Wii (RVL-018 o RVL-018A) facendo scorrere il passante per assicurarlo al polso. Quando si condivide lo stesso telecomando Wii fra più persone, assicurarsi che ognuno usi correttamente il laccetto per telecomando Wii. L'uso del laccetto aiuta a impedire che il telecomando Wii cada o venga scagliato accidentalmente qualora se ne perda il controllo durante il gioco.



- ② Impugnare saldamente il telecomando Wii e non lasciare mai la presa! Anche se si sta usando il laccetto per telecomando Wii, assicurarsi di non lasciare mai la presa del telecomando Wii e di non compiere movimenti eccessivi. Ad esempio, in Wii SPORTS™ il modo corretto di lanciare la palla durante una partita a bowling è di rilasciare il pulsante B del telecomando Wii – **NON LASCIARE LA PRESA DEL TELECOMANDO Wii**. Se le mani diventano umide, interrompere il gioco e

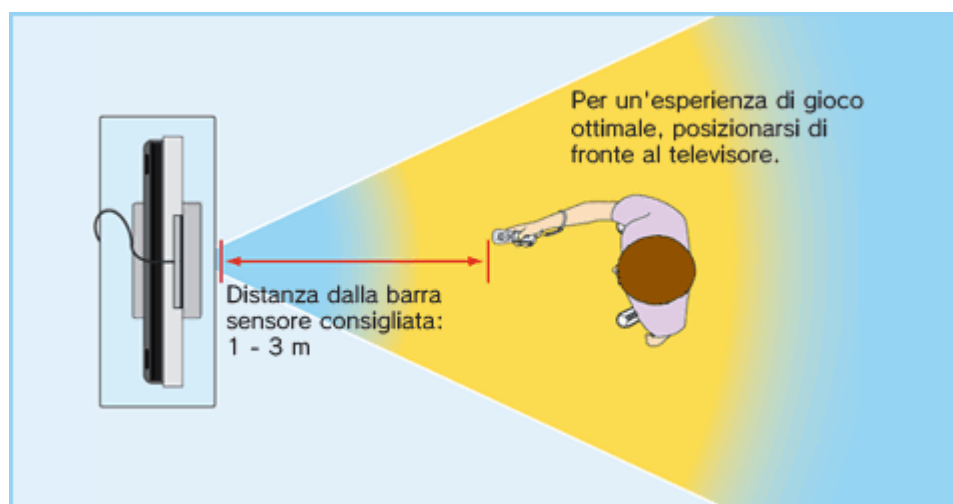
asciugarle. Qualora si eseguano movimenti eccessivi e il telecomando Wii sfuggisse di mano, il laccetto per telecomando Wii potrebbe rompersi e si potrebbe perdere il controllo del telecomando stesso. Ciò potrebbe causare danni alle persone o agli oggetti nelle vicinanze.

Informazioni aggiuntive sull'uso del laccetto per telecomando Wii

L'utilizzo del telecomando Wii durante il gioco può richiedere movimenti rapidi o vigorosi. Utilizzare il laccetto per telecomando Wii per evitare di perdere la presa del telecomando Wii e causare danni al telecomando stesso, alle persone o alle cose che si trovano nelle vicinanze.

Precauzioni per l'ambiente in cui si gioca

Giocare in un ambiente con molto spazio libero! Mentre si usa il telecomando Wii, è probabile che ci si sposti. Quindi, è importante assicurarsi che tutto lo spazio in cui ci si potrebbe muovere sia libero da mobili, oggetti o altre persone, per evitare di urtarli accidentalmente. Inoltre, come indicato nel manuale di istruzioni della console Wii, si consiglia di lasciare almeno 1 metro di distanza fra sé e il televisore.





Queste informazioni sono disponibili all'indirizzo Internet <http://www.nintendo.com/healthsafety>

Modalità 60Hz (480i)

Molte persone non conoscono la differenza tra 50Hz e 60Hz, ma poiché la maggior parte dei televisori più recenti supporta i 60Hz, vale sicuramente la pena di scoprire se il tuo televisore è compatibile o meno. In parole povere, Hz (Hertz) è l'unità di misura correlata al numero di frame per secondo (fps) che appaiono a schermo.



50Hz producono 25 fps mentre 60Hz circa 30 fps. La differenza potrebbe sembrare minima, ma l'aumento della qualità dell'immagine nel passaggio da 25 a circa 30 fps è piuttosto evidente a schermo. Grazie ai 60Hz otterrai immagini ancora più fluide, minore sfarfallio e velocità ottimale, per una perfetta esperienza di gioco.

La modalità di default della console Wii è 50Hz (576i). Per attivare la **modalità 60Hz (480i)**, seleziona questo TIPO DI TV nelle impostazioni della console Wii. Tuttavia, alcuni televisori, in particolare i modelli più vecchi, non supportano tale modalità. Di conseguenza, alcuni giocatori potrebbero riscontrare delle difficoltà nel visualizzare il gioco. Per sapere se il tuo televisore è compatibile con la **modalità 60Hz (480i)**, consulta il manuale di istruzioni dell'apparecchio o rivolgiti alla casa produttrice.

Se, dopo aver impostato la **modalità 60Hz (480i)**, lo schermo dovesse apparire nero o presentare immagini distorte, è probabile che l'apparecchio TV non supporti la **modalità 60Hz (480i)**. Per tornare alle impostazioni di default, premi RESET sulla console Wii tenendo premuta la pulsantiera verso il basso. La console Wii si riavvierà in **modalità 50Hz (576i)**. Per maggiori informazioni su come impostare il tipo di TV, consulta il manuale di istruzioni della console Wii: canali e impostazioni.

Inoltre, collegando il cavo RGB per Wii (RVL-013) (venduto separatamente) ad un televisore che dispone di un ingresso RGB e della **modalità 60Hz (480i)** (compatibilità PAL60), o il cavo AV Component per Wii (RVL-011) (venduto separatamente) ad un televisore che dispone di un ingresso Component, puoi ottenere immagini estremamente nitide.

Modalità EDTV/HDTV (480p) – Scansione progressiva


EDTV/HDTV (480p) è una modalità video a scansione progressiva, che permette di godere della migliore qualità grafica possibile. Ciò si traduce in immagini estremamente nitide, velocità ottimale e sfarfallio ridotto al minimo, per una perfetta esperienza di gioco. Nintendo® desidera che gli utenti usufruiscano dei suoi prodotti nelle migliori condizioni.



È possibile, tuttavia, che questa modalità non sia utilizzabile: ciò potrebbe dipendere dal televisore o dal cavo. Per sapere se il tuo televisore è compatibile con la **modalità EDTV/HDTV (480p)** (scansione progressiva), consulta il manuale di istruzioni dell'apparecchio o rivolgiti alla casa produttrice. Prima di attivare questa modalità,

assicurati di usare il cavo AV Component per Wii (RVL-011) (venduto separatamente) e che la modalità progressiva sia attivata sul tuo televisore.

La modalità di default della console Wii è 50Hz (576i). Per attivare la **modalità EDTV/HDTV (480p)**, seleziona questo TIPO DI TV nelle impostazioni della console Wii. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della console Wii: canali e impostazioni.



3

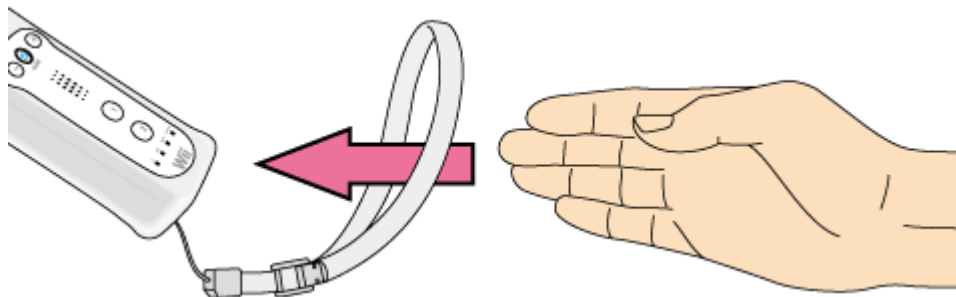
Usò del controller

Come impugnare il telecomando Wii

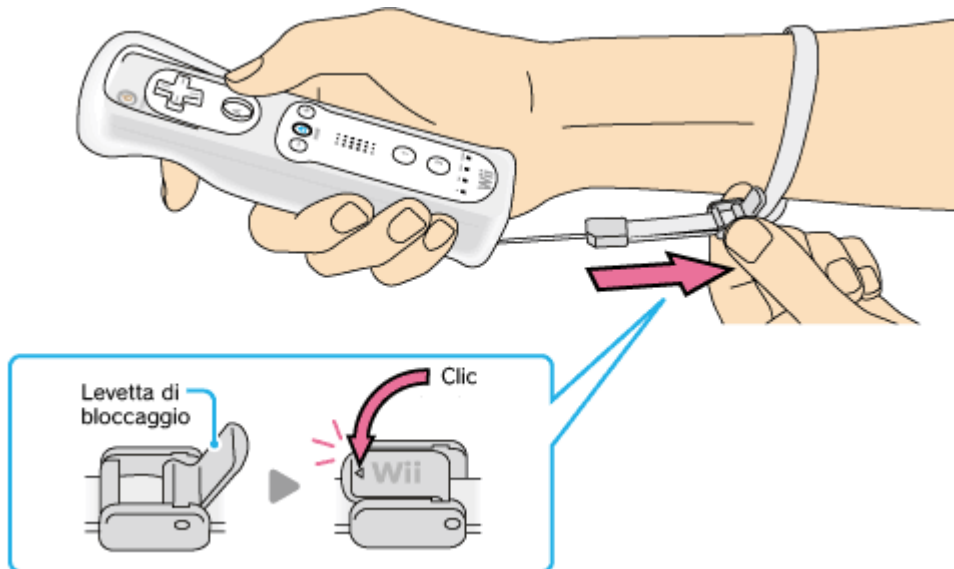


Come utilizzare il laccetto per telecomando Wii

Infilare la mano nel laccetto per telecomando Wii e afferrare saldamente il telecomando Wii.



Fare scorrere il passante fino a quando la propria mano non può più scivolare fuori dal laccetto.



Nota: se il proprio passante è dotato di una levetta di bloccaggio, premere la levetta verso il basso finché non si sente un “clic”. Ciò farà sì che il passante rimanga in posizione.

Sincronizzare il telecomando Wii con la console Wii

Questa procedura permette al proprio telecomando Wii di comunicare con la console. Il telecomando Wii fornito con la console è già stato sincronizzato.

Vi sono due diverse procedure di sincronizzazione.

Sincronizzazione standard – La **sincronizzazione standard** viene utilizzata per sincronizzare telecomandi Wii aggiuntivi con la console Wii o per risincronizzare il proprio telecomando Wii originale. Il telecomando Wii rimarrà sincronizzato con la console iniziale fino a quando non si esegue una nuova **sincronizzazione standard** con una console diversa.

Sincronizzazione temporanea – Questa procedura permette di usare temporaneamente il proprio telecomando con una console diversa oppure di usare il telecomando di un altro giocatore sulla propria console. Questa procedura non ha alcun

effetto sulle impostazioni relative alla **sincronizzazione standard** del telecomando Wii. Il telecomando Wii sarà in grado di comunicare con la console solamente finché i due dispositivi sono accesi: una volta spenti, la **sincronizzazione temporanea** verrà annullata.

Nota: la console Wii può essere accesa e spenta solo con un telecomando Wii sincronizzato tramite la **sincronizzazione standard**.

Sincronizzazione standard

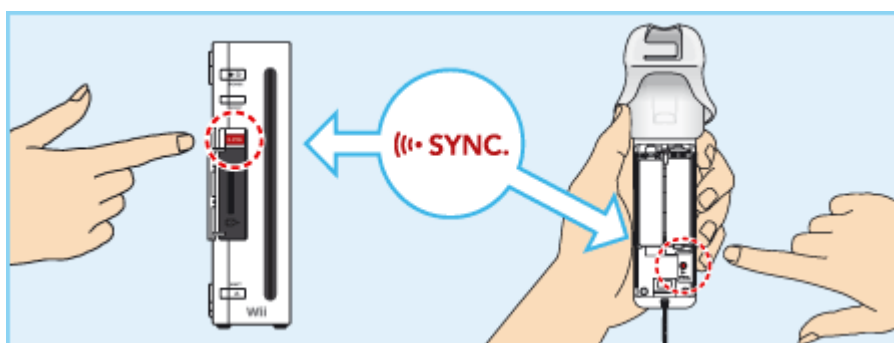
Nota: assicurarsi che le batterie siano inserite nel telecomando Wii prima di eseguire la procedura.

Premere il pulsante POWER della console Wii per accenderla.

Aprire lo sportello dello slot scheda SD sulla parte frontale della console Wii.

Rimuovere il coperchio batterie sul retro del telecomando Wii.

Premere brevemente ● ((SYNC. nel vano batterie del telecomando Wii e poi rilasciarlo. Poi, premere brevemente ((SYNC. nel vano slot scheda SD della console e rilasciarlo. I LED giocatore lampeggeranno durante la sincronizzazione: quando smettono di lampeggiare, la procedura è terminata. Il LED giocatore che resta illuminato indica il numero del giocatore.



Seguire questa procedura per ogni telecomando Wii che si vuole sincronizzare con la console.


Nota: il numero di LED lampeggianti indica il livello di carica delle batterie del telecomando Wii.

Chiudere lo sportello dello slot scheda SD sulla parte frontale della console Wii e reinserire il coperchio batterie sul retro del telecomando Wii.

Nota: il LED giocatore che indica il numero del giocatore si illuminerà una volta terminata la procedura.

Sincronizzazione temporanea

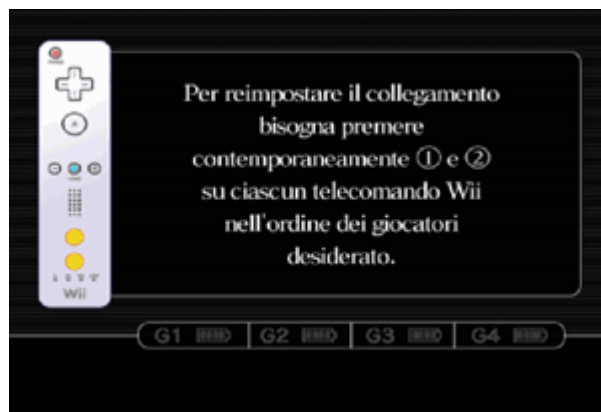
Nota: quando si esegue questa procedura, le impostazioni della **sincronizzazione standard** vengono temporaneamente disattivate fino a quando non si spegne la console. Quando si riaccende la console, verrà ripristinata la **sincronizzazione standard**.

Premere  su un telecomando Wii sincronizzato con la console.

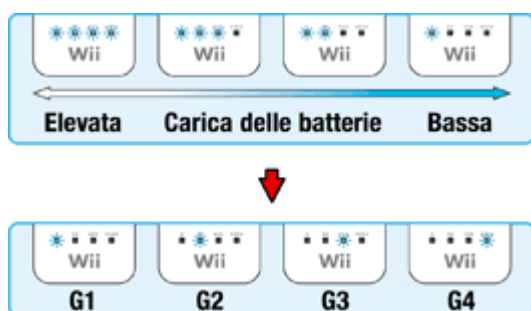
Selezionare dapprima IMPOSTAZIONI TELECOMANDO Wii dal menu HOME e successivamente l'opzione REIMPOSTA.



Premere contemporaneamente ① e ② sui telecomandi che si vogliono sincronizzare con la console.



I LED giocatore lampeggeranno durante la sincronizzazione: quando smettono di lampeggiare, la procedura è terminata. Il diagramma seguente spiega cosa indicano i LED giocatore lampeggianti.



Durante la sincronizzazione, il numero di LED lampeggianti indica il livello di carica delle batterie del telecomando Wii.

Dopo il completamento della sincronizzazione, il LED illuminato indica il numero del giocatore che usa quel telecomando.

IMPORTANTE: se il telecomando Wii perde la sincronizzazione con la console Wii e non è possibile ripristinarla, consultare il capitolo Risoluzione dei problemi nella sezione relativa al telecomando Wii all'interno del manuale di istruzioni della console Wii: installazione.

ITALIA

SERVIZIO INFORMAZIONI

Se hai bisogno di qualsiasi tipo di informazione sui nostri prodotti, puoi chiamare il Servizio Informazioni al numero: 199 309 067

Non è un servizio a pagamento.

La tariffa telefonica minima applicata è di € 0,0465 al minuto IVA esclusa (costo riferito all'operatore telefonico Telecom Italia SpA).

In alternativa puoi visitare il sito Internet support.nintendo.it

SVIZZERA

Problemi durante l'installazione?

Supporto tecnico Svizzera

Per problemi di installazione e per domande tecniche, puoi contattare il nostro Support Team a tua disposizione al seguente numero telefonico:

+41 (0) 62 / 387 98 39

Lu – Ve 08.30 – 12.00 / 13.00 – 17.00

support@waldmeier.ch

SERVIZIO INFORMAZIONI

DISPONIBILE IN

ITALIANO

INFORMAZIONI GENERALI

La licenza d'uso acquistata per questo gioco è personale, limitata, non esclusiva e revocabile.

L'uso del gioco è soggetto all'Accordo per l'utilizzo dei servizi Internet Wii, alla Policy sulla

Privacy dei servizi Internet Wii e al Codice di Condotta dei servizi Internet Wii.

La console Wii e questo gioco non sono destinati all'uso con dispositivi o software non autorizzati. Tale uso potrebbe essere illegale e rappresentare una violazione dell'Accordo per l'utilizzo dei servizi Internet Wii. La garanzia Nintendo non copre danni causati dal o al prodotto da dispositivi non autorizzati e/o accessori non dati in licenza da Nintendo. Inoltre, l'utilizzo di tali dispositivi o accessori potrebbe arrecare danni a te o ad altri, impedire il corretto funzionamento della console Wii e/o provocare danni alla console Wii e ai relativi servizi. Nintendo (così come i suoi distributori ufficiali) non è responsabile per nessun danno o perdita causata dall'uso di tali dispositivi, software o accessori non dati in licenza da Nintendo.

La copia di qualsiasi gioco Nintendo, del manuale o di altro materiale scritto che accompagna un gioco Nintendo è illegale e severamente proibita dalle leggi nazionali e internazionali sulla proprietà intellettuale. Possedere tali documenti non fornisce alcuna licenza o altro diritto di proprietà su questo materiale.

CONCESSO IN LICENZA E DESTINATO ALL'USO ESCLUSIVAMENTE ALL'INTERNO DELLO SPAZIO ECONOMICO EUROPEO, IN SVIZZERA, AUSTRALIA E NUOVA ZELANDA. L'USO COMMERCIALE È SEVERAMENTE PROIBITO, COSÌ COME LA COPIA E IL NOLEGGIO NON AUTORIZZATI.



© 2009 Nintendo

TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR
RESPECTIVE OWNERS.

Wii IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

© 2009 Nintendo

UNAUTHORISED REPRODUCTION PROHIBITED.

RVL-WKBP-EUR



Questo gioco è stato classificato in base ai seguenti sistemi di classificazione per età:

PEGI (Pan-European Game Information)



www.pegi.info

Austria, Belgio, Danimarca, Finlandia, Francia, Grecia, Irlanda, Italia, Lussemburgo, Norvegia, Paesi Bassi, Regno Unito, Spagna, Svezia, Svizzera



www.pegi.info

Portogallo

Nota: la precedente lista non elenca i paesi nei quali viene usato il sistema di classificazione PEGI, ma solo quelli nei quali è disponibile il servizio WiiWare.

USK (Germania)



Classification Board (Australia)
e OFLC (Nuova Zelanda)



Informazioni generali sul sistema di classificazione per età PEGI

Il sistema di classificazione per età PEGI è usato nei seguenti paesi:

Austria, Belgio, Bulgaria, Cipro, Danimarca, Estonia, Finlandia, Francia, Grecia, Irlanda, Islanda, Israele, Italia, Lettonia, Liechtenstein, Lituania, Lussemburgo, Malta, Norvegia, Paesi Bassi, Polonia, Portogallo, Regno Unito, Repubblica Ceca, Romania, Slovenia, Spagna, Svezia, Svizzera, Ungheria

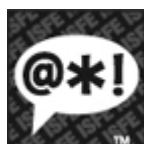
Categorie di classificazione per età:



Varianti applicate in Portogallo:



Icone descrittive:



Linguaggio volgare



Discriminazione



Droga



Gioco d'azzardo



Paura



Contenuto sessualmente esplicito



Violenza



pegionline.eu

Il logo PEGI Online indica che il gioco permette all'utente di accedere al gioco online. Per maggiori informazioni su PEGI online visitare il sito:

<http://www.pegionline.eu>

Per maggiori informazioni sul sistema di classificazione PEGI (Pan European Game Information) visitare il sito: <http://www.pegi.info>

Informazioni generali sul sistema di classificazione per età USK

Importante: il sistema di classificazione per età USK è usato solo in Germania!

Informazioni importanti per il consumatore riguardo al sistema di classificazione per età USK: Il prodotto acquistato è stato valutato e classificato dall'Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), l'ente per la classificazione dei software di intrattenimento, secondo le disposizioni dell'articolo 14 della legge tedesca per la tutela dei minori (JuSchG). Nel caso dei prodotti Nintendo WiiWare, la classificazione per età USK è riportata nella pagina concernente i Dettagli (schermo nel quale si deve confermare la scelta del software selezionato) e all'interno del manuale elettronico del software. La fascia d'età alla quale è destinato il prodotto viene indicata per mezzo delle seguenti icone:



Per maggiori informazioni sulla classificazione per età USK come previsto dall'articolo 14 della legge tedesca per la tutela dei minori (JuSchG), visitare il sito Internet:

<http://www.usk.de> o anche

<http://www.nintendo.de>

Informazioni generali sul Classification Board (Australia) e l'OFLC (Nuova Zelanda)

Il prodotto acquistato è stato testato e classificato dal Classification Board (Australia) e in alcuni casi anche dall'Office for Film and Literature Classification (Nuova Zelanda).

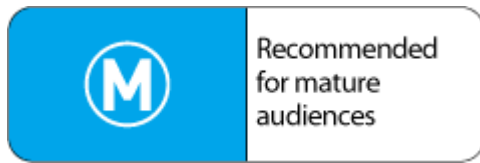
Nel caso dei prodotti Nintendo WiiWare, la classificazione per età australiana e neozelandese è riportata nella pagina concernente i Dettagli (schermo nel quale si deve confermare la scelta del software selezionato) e all'interno del manuale elettronico del software. La fascia d'età alla quale è destinato il prodotto viene indicata per mezzo delle seguenti icone (potrebbero essere presenti anche consigli ai consumatori):



Adatto a qualunque tipo di pubblico.



Si raccomanda la presenza di un adulto.



Consigliato a un pubblico dai 15 anni in su.



Vietato ai minori di 15 anni, a meno che non sia presente un adulto.

Per maggiori informazioni, visitare il sito Internet:
<http://www.classification.gov.au> (per l'Australia) e
<http://www.censorship.govt.nz> (per la Nuova Zelanda).



- **Cos'è YOU, ME, AND THE CUBES?**

In YOU, ME, AND THE CUBES devi creare dei piccoli esseri chiamati Pincopalli e lanciali su dei cubi giganti, cercando di mantenere tutto in equilibrio. Per completare ogni schema dovrai sistemare un numero predefinito di Pincopalli su una struttura a cubi via via più complessa.

Pincopalli



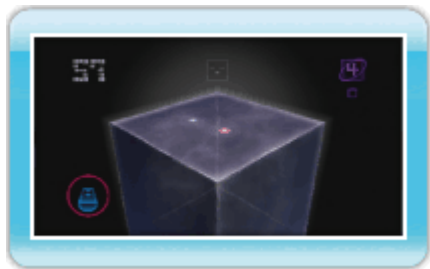
I Pincopalli sono misteriose creature che assomigliano agli esseri umani.

- **Caratteristiche del gioco**

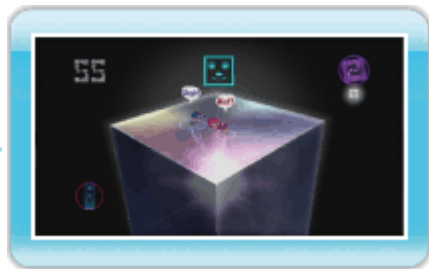
Lo scopo principale consiste nel piazzare un certo numero di Pincopalli su una struttura formata da uno o più cubi. Questa struttura si inclina e oscilla con il peso dei Pincopalli, perciò un corretto equilibrio è essenziale per evitare che i Pincopalli cadano di sotto.

- **Sistemare i Pincopalli sul cubo**

Scuoti il telecomando Wii in su e in giù due volte per creare i Pincopalli. Poi usa il cursore e premi **A** per scegliere due punti dove lanciali e muovi il telecomando Wii verso il basso per lanciare i Pincopalli sulla struttura.



Crea i Pincopalli, scegli i punti dove vuoi lanciaarli e premi **A**.



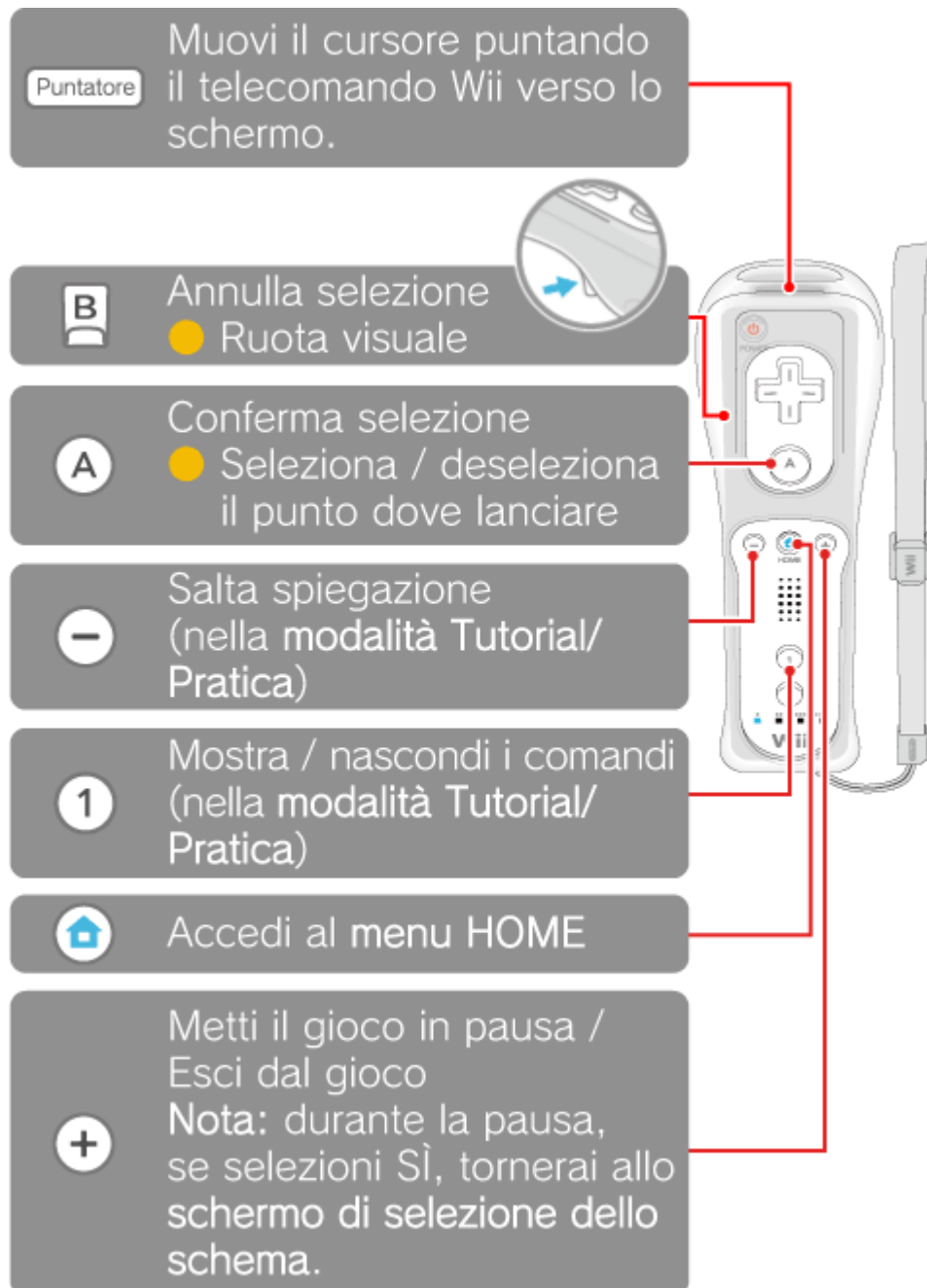
Muovi il telecomando Wii verso il basso per lanciare i Pincopalli.



7

Comandi

Nota: i comandi contrassegnati da ● sono usati solamente durante il gioco (schermo di gioco).



- Selezionare la modalità di gioco
Premi **A** nello schermo del titolo per accedere al menu principale.




Seleziona una delle seguenti modalità e premi **A** per confermare.

- **UN GIOCATORE** (vedi la sezione “12. Modalità a un giocatore”)
Nella modalità a un giocatore puoi selezionare e giocare ogni schema che desideri.
- **DUE GIOCATORI** (vedi la sezione “13. Modalità a due giocatori”)
In questa modalità due giocatori collaborano per completare ogni schema. Al termine viene visualizzato il punteggio di ognuno, assieme al grado di affiatamento dei due giocatori.

Nota: per giocare in due sono necessari due telecomandi Wii.

- **TUTORIAL/
PRATICA**
Qui puoi imparare come giocare e usare i comandi. Seleziona una delle opzioni seguenti e premi **A**.



PRATICA DI BASE	Impara le regole di base e fai pratica con i comandi. Per saltare un capitolo della spiegazione premi ⊖. Per ritornare al menu principale , premi ⊕.
PRATICA A DUE GIOCATORI	Scopri qui le differenze tra la modalità a due e quella a un giocatore. Ciascun giocatore può premere ⊖ per saltare una parte della spiegazione oppure ⊕ per ritornare al menu principale .
COMANDI	Qui puoi ripassare i comandi del gioco. Per ritornare al menu principale , premi  .



- **Salvataggio e cancellazione dei dati di gioco**

I tuoi progressi verranno salvati automaticamente ogni volta che

completi uno schema. Per cancellare i dati di salvataggio è necessario cancellare i dati di gioco di YOU, ME, AND THE CUBES dalla memoria della console Wii. Per maggiori informazioni, consulta il capitolo Impostazioni console Wii e gestione dati del manuale di istruzioni della console Wii: canali e impostazioni.



- **Uscire dal gioco**

Accedi al menu HOME premendo  e seleziona MENU Wii.

Attenzione

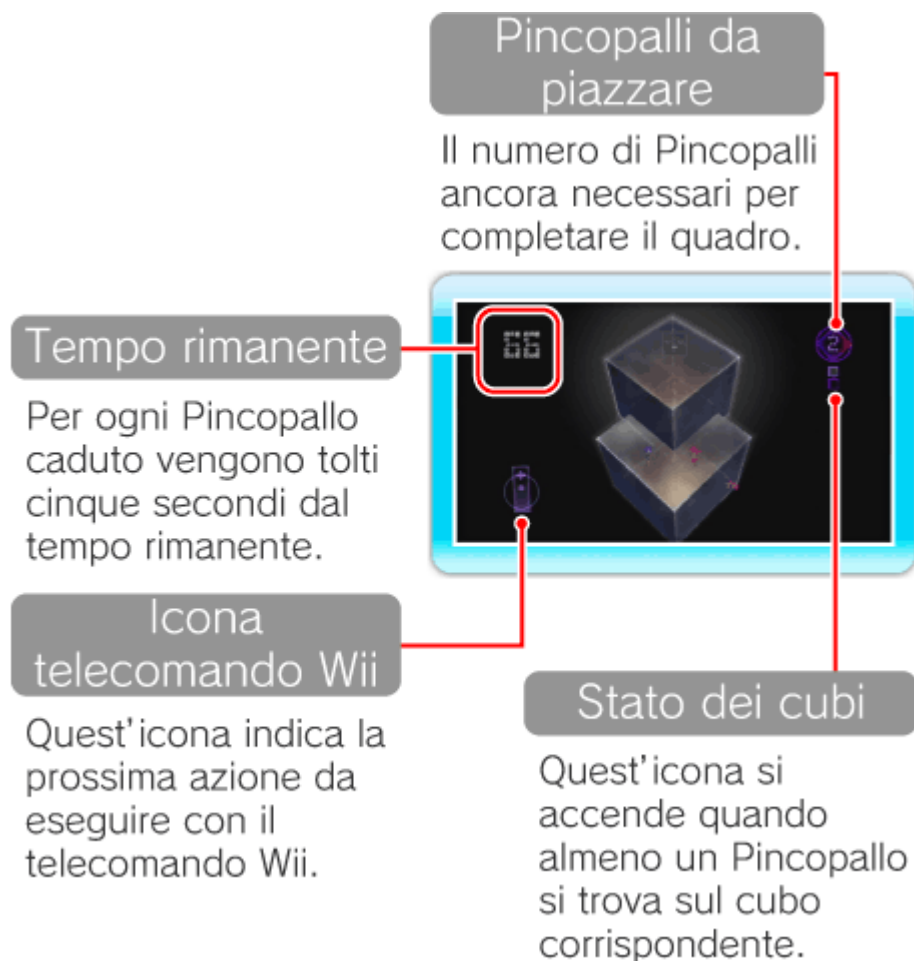
Se, durante il salvataggio, compi una delle azioni descritte di seguito, potresti perdere i dati di gioco o danneggiare la console Wii.

- Se premi il pulsante POWER sul telecomando Wii o il pulsante POWER o RESET sulla console Wii.
- Se apri il menu HOME e poi selezioni MENU Wii o RIAVVIA.
- Se scolleghi il blocco alimentatore per Wii dalla console Wii o dalla presa elettrica.

Non è possibile recuperare i dati persi, quindi fai attenzione.

- Schermo di gioco

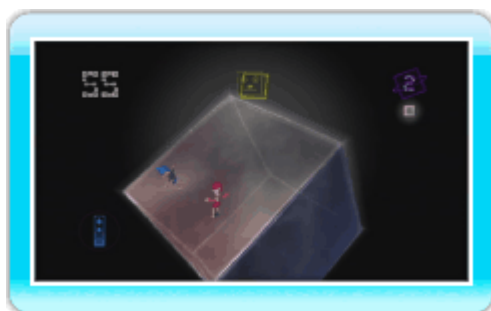
Nota: durante il gioco puoi mettere in pausa la partita premendo ⊕.



- Regole di base

Lo scopo del gioco è piazzare un certo numero di Pincopalli sulla struttura entro un tempo limite. Queste strutture si inclinano sotto il peso dei Pincopalli e

uno sbilanciamento eccessivo fa cadere i Pincopalli dalla struttura. Per ogni Pincopallo caduto perdi cinque secondi del tempo a tua disposizione!



I Pincopalli se ne vanno in giro sulla superficie dei cubi.

- Composizione degli schemi

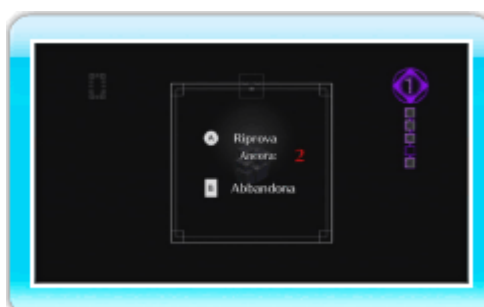
Ogni schema è composto da sei quadri.
Ogni volta che ne completi uno, un nuovo cubo viene aggiunto alla struttura e questa ruota su un nuovo lato. Con il progredire dei livelli, verranno aggiunti dei cubi speciali e i nuovi cubi andranno a formare strutture via via più complesse.

- **Fase di Verifica e completamento di un quadro**
Una volta sistemato il numero richiesto di Pincopalli sulla struttura, si entra nella fase di Verifica. La Verifica dura tre secondi e, se al suo termine i Pincopalli richiesti sono ancora sulla struttura, il quadro è completato. Tieni a mente che, su strutture a cubi multipli, dovrai sistemare almeno un Pincopallo su ogni cubo.



Pincopalli che restano, Pincopalli che vanno
Quando completi un quadro, i Pincopalli con una salda posizione di equilibrio rimangono sulla struttura, mentre gli altri cadono di sotto. Ricorda che i Pincopalli che rimangono sui cubi dopo la Verifica non influenzano l'equilibrio della nuova struttura nel quadro successivo.

- **Game Over**
Se non riesci a piazzare il numero richiesto di Pincopalli entro il tempo limite, la



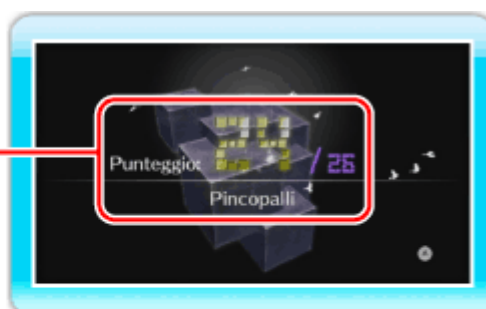
partita terminerà. Per riprovare, premi **A**.
Per abbandonare il gioco e ritornare allo
schermo di selezione dello schema, premi
B.

- **Completamento dello schema e punteggio**
Una volta superato il sesto quadro, hai
completato uno schema. A questo punto viene
calcolato il punteggio finale dello schema, sulla
base del numero di Pincopalli rimasti sulla
struttura (i Pincopalli caduti durante il gioco
non vengono contati).

Punteggio

Il tuo punteggio dello
schema, seguito dalla
somma dei Pincopalli
richiesti per completare i singoli cubi.

Se mantieni tutti i tuoi Pincopalli in piedi, il tuo
punteggio potrà persino superare questo valore!



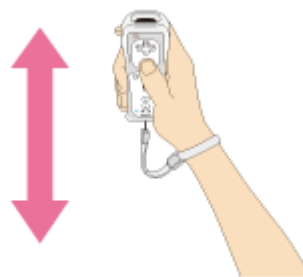
Per completare i vari quadri segui questa procedura:

- 1 Crea i Pincopalli
- 2 Scegli dove lanciai
- 3 Lancia i Pincopalli

Nota: nel gioco a due giocatori (vedi la sezione “13. Modalità a due giocatori”) alcuni comandi sono diversi.

1 Creare i Pincopalli

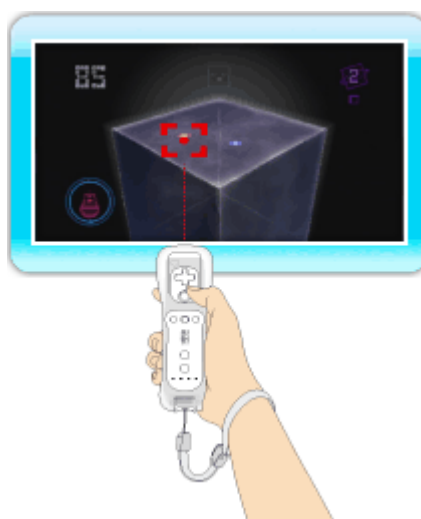
Scuoti due volte su e giù il telecomando Wii per creare due Pincopalli al suo interno. Una volta creati i Pincopalli, sullo schermo l'icona del telecomando Wii in basso a sinistra lampeggerà in rosso e blu.



Scuoti il telecomando Wii in su e in giù due volte.



Scegliere dove lanciare
Se punti il telecomando Wii verso lo schermo, apparirà un cursore. Usalo per scegliere due punti dove lanciare i Pincopalli. Mira ad ogni punto e premi **A**. Dopo aver scelto il secondo obiettivo, premi **A** ancora una volta

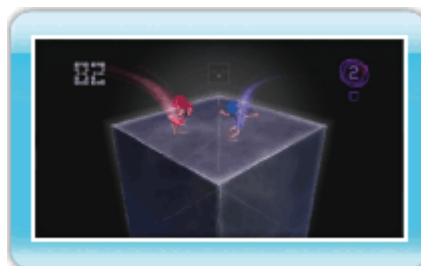
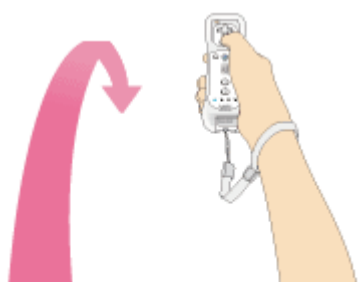


se vuoi annullare i punti che hai selezionato.

Nota: solitamente lancerai due Pincopalli alla volta, quindi dovrai scegliere due destinazioni di lancio.

Lanciare i Pincopalli

Scegli i due punti e scuoti verso il basso il telecomando Wii per lanciare i Pincopalli.



Muovi verso il basso
il telecomando Wii.

Ruota la visuale

Se premi **B** durante il gioco ruoterai l'angolo della visuale.



Nella **modalità a un giocatore** puoi liberamente scegliere di provare subito qualsiasi livello del gioco.

- **Per iniziare**

Seleziona lo schema che vuoi affrontare. Una volta completato, il tuo punteggio (vedi sezione “10. Schermo di gioco e regole di base”) viene salvato, e farai ritorno allo schermo di selezione dello schema.

Schemi completati

Per controllare la data in cui lo schema è stato completato e il punteggio record, punta il telecomando Wii su di esso.

Livelli di gioco

Più alto è il livello, più alta è la difficoltà.

Musica di sottofondo

Mira qui e premi **(A)** per cambiare la musica di sottofondo.

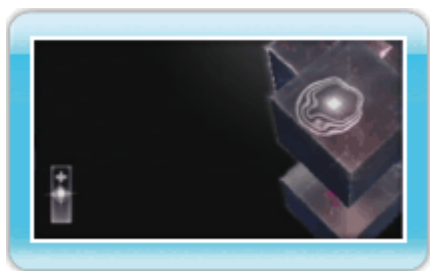


- **Pincopalli Fantasma**

A volte, a partire dal Livello 2, provando a generare dei Pincopalli (vedi la sezione “10. Schermo di gioco e regole di base”), verrà invece generato un Pincopallo Fantasma. I Pincopalli Fantasma sono dei guastafeste che fanno dispetti agli



altri Pincopalli e, a volte, possono addirittura buttarli giù dalla struttura.

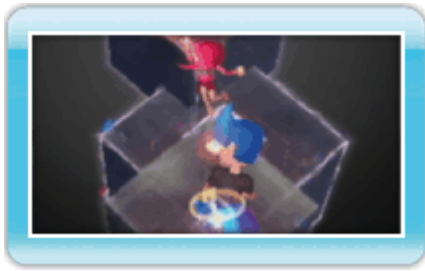


Quando viene creato un Pincopallo Fantasma, l'icona del telecomando Wii diventa bianca.



Scegli soltanto un punto dove lanciare e premi **A**, poi scuoti il telecomando Wii verso il basso per lanciare il Pincopallo Fantasma.

- **Come eliminare i Pincopalli Fantasma**
Per sbarazzarti di un Pincopallo Fantasma devi lanciargli addosso un normale Pincopallo. Oltre che togliere di torno un guastafeste, quando elimini un Pincopallo Fantasma ottieni 10 secondi di tempo in più e, inoltre, il Pincopallo che hai usato sarà temporaneamente extra-stabile.
 - 1 I Pincopalli Fantasma sono di solito trasparenti ma, quando disturbano un altro Pincopallo, per un po' diventano opachi e ben visibili.
 - 2 Quando un Pincopallo Fantasma diventa visibile devi creare un nuovo Pincopallo, mirare al Pincopallo Fantasma e premere **A** (ricorda che, anche se generi sempre due Pincopalli alla volta, te ne serve solo uno per eliminare il Pincopallo Fantasma).
 - 3 Lancia i Pincopalli come al solito. Quando il Pincopallo Fantasma viene colpito dal tuo Pincopallo viene eliminato.



Cos'è un Pincopallo "extra-stabile"?


Si tratta di un Pincopallo che per qualche secondo gode di un'eccezionale stabilità e, per questo, non può cadere dalla struttura come gli altri Pincopalli. Inoltre i Pincopalli extra-stabili rimangono immobili sul posto.



Questa è una modalità cooperativa in cui i due giocatori devono collaborare. Selezionate un livello di difficoltà e cominciate a lanciare!

- **Per iniziare**

Innanzitutto bisogna selezionare il livello di difficoltà dello schema che si vuole giocare. Puntando il telecomando Wii verso la leva e muovendola verso l'alto o verso il basso si cambia il livello di difficoltà. Dopo che entrambi i giocatori hanno selezionato OK, si apre lo schermo di gioco e la partita ha inizio. Il Giocatore 1 si occupa dei Pincopalli blu, il Giocatore 2 di quelli rossi.



The screenshot shows a difficulty selection menu with the following elements:

- A title bar: "Va bene questa difficoltà?"
- A selected option: "Funk bollente" with 4 flames.
- Other options: "Più facile", "Più difficile", and "Torna indietro".
- Buttons: "OK" on the left and right.
- Bottom bar: "Menu principale" and "Torna indietro".

 Red lines connect callout boxes to these elements:

- From the "Livello di difficoltà attuale" box to the "Funk bollente" option.
- From the "Leva" box to the directional pad (D-pad) area.
- From the "Musica di sottofondo" box to the "Torna indietro" button.

Livello di difficoltà attuale

Il numero di fiamme indica il livello di difficoltà.

MARCETTA DI PRATICA: Facile
 SAMBA ALLEGRO: Normale
 FUNK BOLLENTE: Difficile
 SINFONIA CELESTE: Estremamente difficile

Leva

Punta la leva con il telecomando Wii per muoverla. Spingendola verso l'alto, il livello di difficoltà scende, mentre tirandola verso il basso la difficoltà aumenta.

Musica di sottofondo

Puntando qui con il telecomando Wii e premendo **A** si può cambiare la musica di sottofondo.

- **Comandi nella modalità a due giocatori**

Nella modalità a due giocatori, scuotendo il telecomando Wii, ogni giocatore crea soltanto

un Pincopallo. Per lanciarlo sarà comunque necessario mirare il punto desiderato, premere **A** e muovere il telecomando Wii verso il basso.

- **Il Sincrolancio**

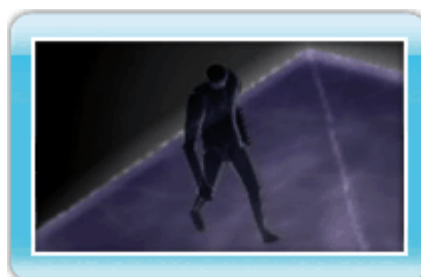
Se il Giocatore 1 e il Giocatore 2 lanciano i Pincopalli in contemporanea,



questi Pincopalli diventano extra-stabili (vedi la sezione "12. Modalità a un giocatore"). Questa tecnica si chiama Sincrolancio: è molto utile nel mantenere l'equilibrio generale, perciò è opportuno farne uso ogni volta possibile.

- **Pincopalli Ombra**

Se un Pincopallo cade dalla struttura (o non ci atterra proprio per un lancio sbagliato) appare un Pincopallo Ombra. Si



tratta di una temibile presenza sulla struttura a cubi, che percorre in lungo e in largo, sbilanciandola terribilmente.

- **Come eliminare i Pincopalli Ombra**

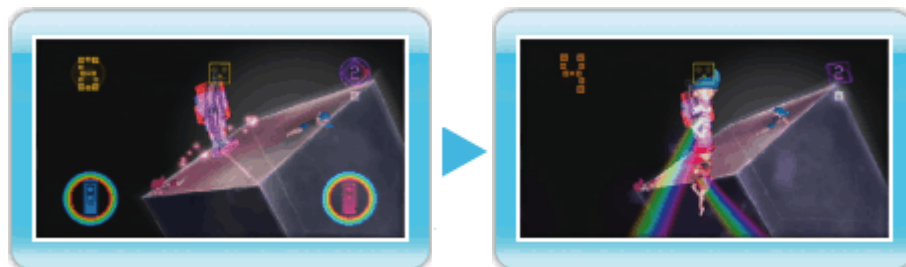
- 1 Quando un Pincopallo Ombra fa la sua comparsa,



entrambi i giocatori devono scuotere il telecomando Wii per generare due nuovi Pincopalli. L'icona del telecomando Wii sullo schermo cambierà come mostrato qui a destra, e si potrà mirare al Pincopallo Ombra.

- 2 Entrambi i giocatori devono mirare al Pincopallo Ombra e premere **A**.

- 3 Infine, i giocatori devono muovere verso il basso i loro telecomandi Wii ed effettuare un Sincrolancio contro il Pincopallo Ombra, per colpirlo con i Pincopalli e farlo esplodere.



- **Completamento di uno schema e punteggio**
Una volta completato uno schema, viene visualizzato il punteggio di ciascun giocatore, assieme ad alcune statistiche sulle rispettive prove e all'affinità tra i due giocatori.



Uno sguardo ai punteggi

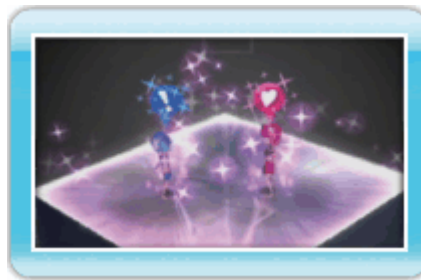
Pincopalli rimasti	Il numero di Pincopalli rimasti sulla struttura.
Lanci a buon fine	Il numero di Pincopalli fatti atterrare sulla struttura.
Belle Giocate	Il numero di Belle Giocate effettuate (vedi la sezione "14. Effettuare una Bella Giocata").

- **Che cos'è una Bella Giocata?**

Quando i punti dove vengono lanciati i

Pincopalli portano a riequilibrare la struttura,

si effettua una Bella Giocata. Per un breve periodo di tempo, l'intera struttura si stabilizza e i Pincopalli responsabili della Bella Giocata diventano extra-stabili (vedi la sezione "12. Modalità a un giocatore").



- **Che cos'è una Splendida Giocata?**

Effettuando diverse Belle Giocate

consecutive si ottiene una Splendida Giocata,

e per un certo lasso di tempo le superfici dei cubi dove sono stati lanciati i Pincopalli diventano verdi. Per un po' tutti i Pincopalli lanciati sui cubi mantengono un saldo equilibrio, ed è così possibile lanciare altri Pincopalli senza doversi preoccupare dell'inclinazione della struttura.

