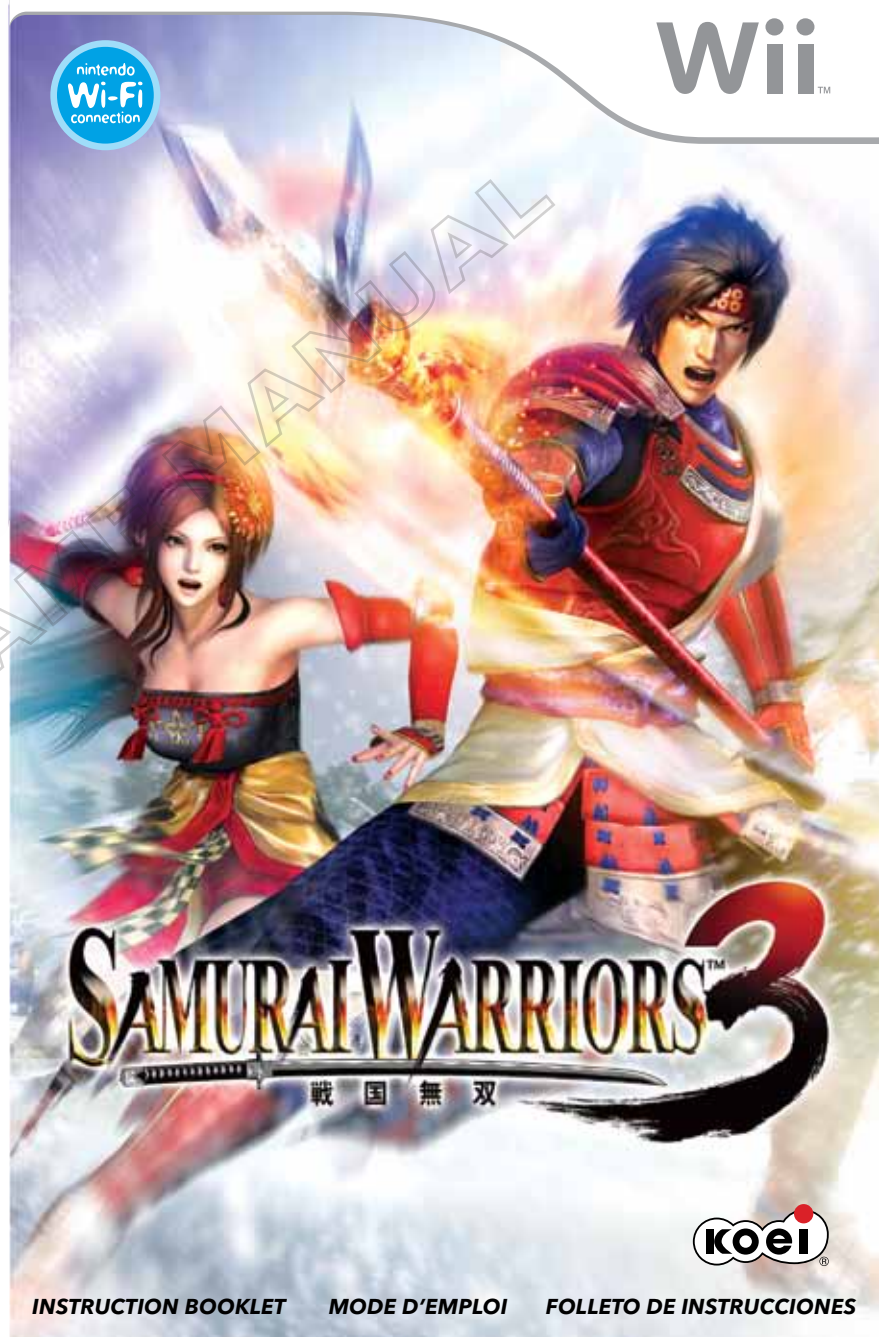


Wii™

nintendo
Wi-Fi
connection



SAMURAI WARRIORS™ 3

戦国無双



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 jeux 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®

71545A



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

www.nintendo.com

PRINTED IN USA



INSTRUCTION BOOKLET

MODE D'EMPLOI

FOLLETO DE INSTRUCCIONES

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

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

⚠ WARNING - Seizures

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

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

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

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as 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.

REV-E

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

REV-R

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.



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

This game is presented in Dolby® Pro Logic® II surround sound. Connect your game console to a sound system with Dolby Pro Logic, Dolby Pro Logic II, or Dolby Pro Logic IIx decoding to experience the excitement of surround sound. You may need to enable "Dolby Pro Logic II" in the audio options menu of the game.



© 2009-2010 KOEI Co., Ltd. All Rights Reserved. The Mysterious Murasame Castle: © 1986-2010 Nintendo. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. © 2010 Nintendo.

This product adopts the font of Ryobi.

This product is using Mobiclip™, a software video codec of Mobiclip, Inc. Mobiclip is a trademark of Mobiclip, Inc. © 2010 Mobiclip. All rights reserved. www.mobiclip.com



Getting Started

1 Insert the SAMURAI WARRIORS™ 3 Disc into the disc slot. The Wii console will switch on. The **Health and Safety Screen**, as shown here, will be displayed. After reading the details, press the A Button. The Health and Safety Screen will be displayed even if the Disc is inserted after turning the Wii console's power on.



2 Point at the Disc Channel on the **Wii Menu Screen**, and press the A Button.



3 The **Channel Preview Screen** will be displayed. Point at Start and press the A Button.



4 The **Strap Usage Screen** will be displayed. Tighten the strap around your wrist, then press the a Button (A Button).



5 You will then be prompted to select a save data file. Once you have selected a save data file, the opening movie will begin to play.
Note: You can create up to four save data files. To do so, there must be 12 blocks available in the Wii system memory.



LANGUAGE SELECTION

To play this game in English, change your language settings in Wii System Settings.

Contents

Getting Started	3	Game Screen	11	Warrior Development	16
Battle Controls	5	• Main Screen	11	• Warrior Growth	16
• Classic Controller Pro/Classic Controller	5	• Battle Preparation Screen	13	• Upgrading Equipment	17
• Wii Remote and Nunchuk	7	• Pause Menu	13	• Types of Abilities	18
• Nintendo GameCube Controller	8	Story Mode	14	Murasame Castle	19
• Normal Attack/Power Attack	9	• Playing Story Mode	14	• Playing Murasame Castle Mode	19
• Special Skill	9	• Battle Items	14	• Playing over Nintendo Wi-Fi Connection	19
• Spirit Charge	10	• Battlefield Items	15	• During Network Play	21
• Musou Attack	10	• Battle Results	15	• Nintendo Wi-Fi Connection	22

- The primary controls described in this manual are for play using the Classic Controller Pro™ / Classic Controller™.
- Controls for the Wii Remote™ and Nunchuk™ controllers are displayed in parentheses in the form "a Button (A Button)."

Main Menu



The **Title Screen** will appear when the title sequence has ended or has been skipped by pressing + / START Button (+ Button). The **Main Menu** will be displayed by pressing any button on the **Title Screen**.

STORY MODE	This is the main mode. Select a warrior and play a scenario specifically tailored to that character. Complete the scenario to unlock the next one.	P.14	
FREE MODE	Play any scenario with a warrior of your choice. Choose from any of the playable scenarios in Story Mode . Note: Warrior development data is shared by Story Mode , Free Mode , and Murasame Castle Mode . You can upgrade your warrior and gather gems to upgrade equipment.	—	
MURASAME CASTLE	In this mode, take on strange opponents and discover the secrets of the mysterious Murasame Castle.	P.19	
NETWORK	Connect to Nintendo Wi-Fi Connection and view your Friend Roster.	P.19	
DOJO	UNLOCK BONUSES	Here you can unlock more warriors for use in Story Mode . You can also unlock max stats, weapons, and the ability to customize warriors' appearances. Note: The rice stipends you receive after battle are needed for this feature.	—
	EDIT CHARACTERS	Create a new warrior or adjust the color settings for Musou characters.	—
	VAULT	View character information and movies.	—
	SETTINGS	Change various game settings.	—
HISTORICAL MODE	Battle through the Warring States timeline in this mode. Can only be played using a new warrior. Note: Create a new warrior by selecting CUSTOM CHARACTERS under Edit characters within the Dojo .	—	
RESUME BATTLE	Resume your previously saved game.	—	

About Saving

Game data is automatically saved when a scenario is cleared or when a character is upgraded.

Note: The game is saved after the results of a battle are shown and when returning from any of the menu items selected in the **Dojo**.

Saving During a Battle

Select **SAVE** on the **Pause Menu (P.13)** in **Story Mode** or **Free Mode** to save your progress. **Free Mode** and **Story Mode** share the same save data.

Note:

- Saving during a battle will overwrite any previous save.
- Starting a new game will delete any previously saved data.
- You cannot save during battle in **Murasame Castle Mode** or **Historical Mode**.
- **Once deleted or overwritten, save data cannot be restored.**

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.



Battle Controls

Classic Controller Pro/Classic Controller

L Button**Block**

The view will change to forward facing, and while the button is pressed, attacks from the front will be blocked.

Strafe

Tilt the L Stick while blocking to move in that direction while facing forward.

Skilled Fall

Readjust your stance in midair after being knocked into the air by an opponent.

+ Control Pad**+ Control Pad Up****Call Horse**

Call the horse selected before the battle. If no horse has been selected, an inferior horse, or the horse previously used will be called. There are some places, such as inside a castle, where a horse cannot be called.

+ Control Pad Right**Item Display**

Displays all of the items (P.14) currently held.

+ Control Pad Left/Right**Item Selection**

Select which item to use when they are displayed.

+ Control Pad Down**Use Item**

Use the currently selected item (P. 14).

ZL Button**Zoom Map (P.12)**

Toggle between the Close-up and Overview maps.

Note: Your preference can be adjusted under **Settings** in the Dojo. Select **OPTIONS** and set **MAP ZOOM STYLE** to **CLOSE-UP** or **OVERVIEW**.

ZR Button**Evade**

Roll forward to avoid the enemy's attack. You will move in the direction you're facing when rolling.

R Button**Special Skill (P. 9)**

Perform your character's unique Special Skill.

Y Button**Normal Attack (P. 9)**

A basic attack. It can also be used for repetitive attacks.

X Button**Power Attack (P. 9)**

More powerful than a Normal Attack. Can be combined with the Normal Attack or performed while jumping for a variety of moves.

a Button**Musou Attack (P. 10)**

A powerful special attack. Can only be used when at least one segment of the Musou Gauge has filled.

b Button**Jump**

Normal and Power Attacks can be performed while jumping. Kunoichi, Hanzō Hattori, Nene, and Kotarō Fuma are able to perform a double jump by pressing the b Button while in the air.

Sidestep

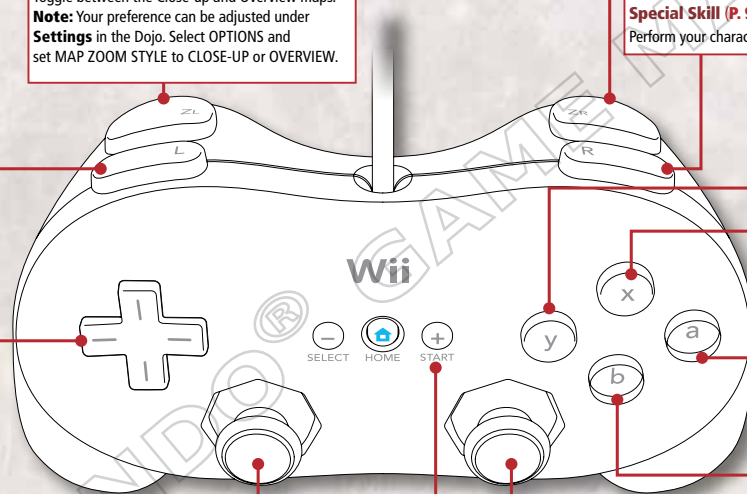
Press the b Button while strafing to quickly move while facing forward.

Skilled Fall

Readjust your stance in midair after being knocked into the air by an opponent.

Spirit Charge (P. 10)

Perform a Spirit Charge following any other attack except Musou. Press the b Button when hitting an opponent, or when blocked by an opponent, to perform a Spirit Charge. The Spirit Gauge must be partially filled to perform this attack.



L Stick
Movement

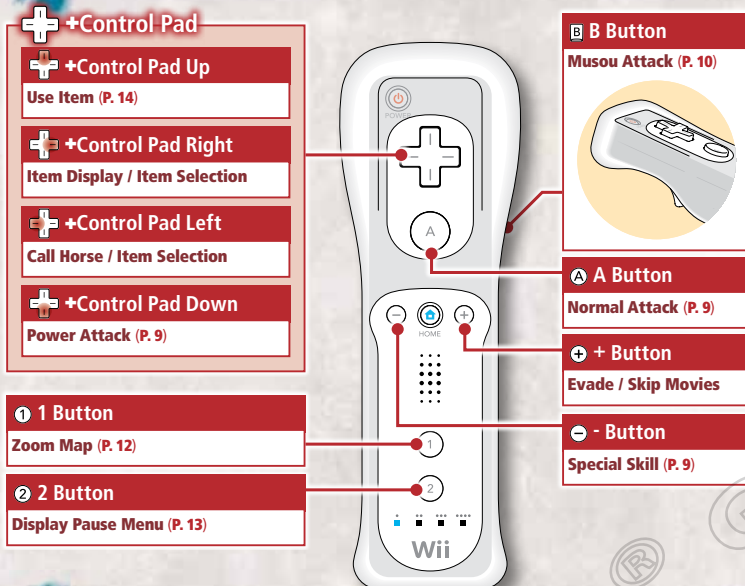
R Stick
Camera Control

+ / START Button
Display Pause Menu (P. 13)/
Skip Movies

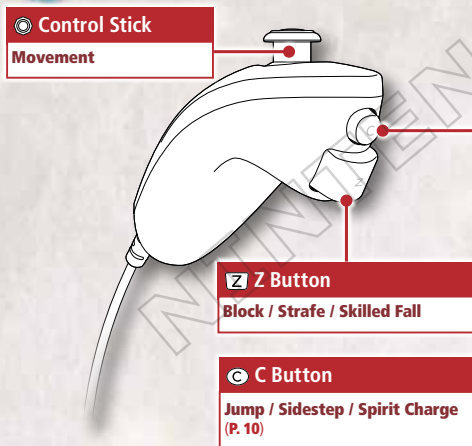
Note: Button configuration can be changed by selecting **CONTROLLER** under **Settings** in the **Dojo**.

Wii Remote and Nunchuk

Wii Remote



Nunchuk

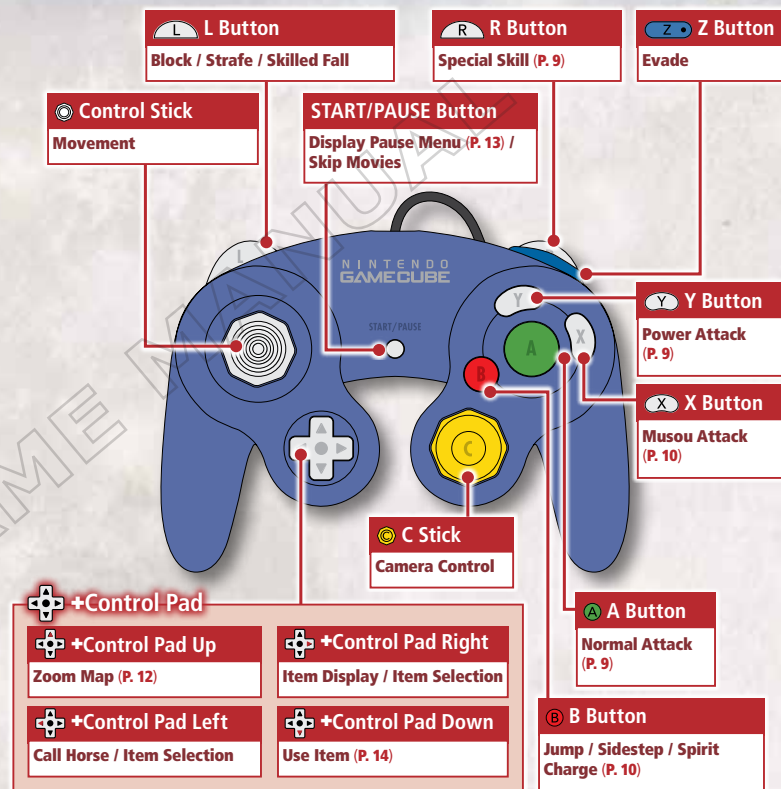
**CAUTION: WRIST STRAP USE**

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.

Nintendo GameCube Controller



Note: Player 1's Nintendo GameCube™ controller should be connected to Controller Socket 1, and Player 2's Nintendo GameCube controller should be connected to Controller Socket 2.

Selecting a Controller

If more than one controller is connected to the Wii console, one of them must be selected before playing the game. The **Controller Selection Screen** will be displayed when selecting a game mode such as **Story Mode** from the **Main Menu**. Press the A Button (A Button) on the controller you wish to use to select it.

Note:

- See the Wii Operations Manual – System Setup for details on how to synchronize the Wii Remote with the Wii console.
- If only one controller is connected to the Wii console, it will be automatically detected.



Normal Attack



The Dash Attack can be performed after the "speed animation" has been shown while running.

A Button when using the Wii Remote and Nunchuk

This is the standard attack. The number of attacks you can string together increases as your character develops. This number can be found on the **Move List Screen** by selecting **MORE INFO** from the **Battle Preparation Screen** or **Pause Menu**.

Jump Attack y Button (A Button) while in the air

An attack performed while airborne.

Dash Attack y Button (A Button) while running

(Y) y Button

Power Attack



A Power Attack-oriented warrior has a variety of Power Attacks when developed.

This attack is more powerful than a Normal Attack. This attack can be combined with the Normal Attack to produce a variety of attacks, depending on your warrior. The number of different Power Attacks will increase as the warrior develops.

Note: You can view available Power Attacks on the **Move List Screen** by selecting **MORE INFO** from the **Battle Preparation Screen** or **Pause Menu**.

Finishing Attack x Button (+Control Pad Down) while airborne

Drive into the ground from the air using this powerful attack. This attack is also effective against fallen opponents.

+Control Pad Down when using the Wii Remote and Nunchuk

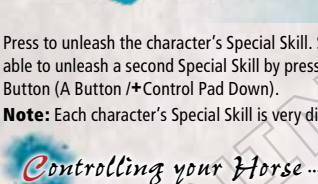
Upsweep! (Y) → (X)

Stun! (Y) → (Y) → (X)

Lay waste! (Y) → (Y) → (Y) → (X)

(X) x Button

Special Skill



You can move around the battlefield much more quickly on horseback. If you have obtained a horse (P.17) and equipped it, you can begin the battle on horseback. Horses' abilities vary greatly.

Mount b Button (C Button) when near a horse

Dismount b Button (C Button) while mounted

(R) R Button

- Button when using Wii Remote and Nunchuk

Controlling your Horse

Mounted Jump Attack x Button (+Control Pad Down) after running for a while

Mounted Musou Attack a Button (B Button) when at least one segment of the Musou Gauge has filled

Note:

- Normal Attacks and Power Attacks can also be performed while on horseback.
- You can call a horse using the Call Horse feature (P.5) if no horse is nearby.

Spirit Charge

(b) b Button when the Spirit Gauge is charged

C Button when using the Wii Remote and Nunchuk

This is a lightning-quick attack unleashed following other attacks. Press the b Button (C Button) after hitting an opponent, or when blocked by an opponent, to instantly close in and continue your attack. It can also break your opponent's guard. Each Spirit Charge depletes one segment of the Spirit Gauge. Other attacks can be carried out following a Spirit Charge.

What to do at times like this...

Weapon Lock

If your opponent locks weapons with you, repeatedly press the y Button (A Button). If you win the struggle, your opponent's guard will come down and you will deal massive damage. Be careful, because your Musou Gauge will be emptied if you lose!

Unconscious

If you pass out on the battlefield, repeatedly tilt the L Stick (Control Stick) or press the a Button/ b Button / x Button / y Button (A Button / B Button / C Button / Z Button) to speed up your recovery.



Repeatedly tap the y Button (A Button) to overcome your opponent.

Musou Attack

(a) a Button when the Musou Gauge is charged

C Button when using the Wii Remote and Nunchuk

Press and hold the a Button (B Button) to unleash your character's powerful Musou Attack. The warrior becomes invincible while performing this attack. After initiating the attack, release the button to move around freely. One segment of the Musou Gauge is used each time a Musou Attack is performed.

True Musou Attack

When your Health Gauge is red, you can unleash the more powerful True Musou Attack. Fire elemental effects (P.18) are added to this attack.

Double Musou Attack

If a Musou Attack is unleashed while linked to another warrior by electrical force, it will be more powerful. During the attack, you will also absorb the enemy's health.

Note: When playing a two-player game, this will only happen with the other player.

Ultimate Musou Attack

Unleashing a Musou Attack when the Spirit Gauge is full will result in an Ultimate Musou Attack. However, the Spirit Gauge will be completely drained.



Main Screen

The **Main Screen** is shown when you start a battle. Press the + / START Button (2 Button) to display the **Pause Menu (P.13)**.

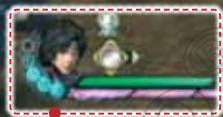
Enemy Officer Information

Shows the name and health of the enemy Officer. Depending on the Officer, a Musou Gauge may also be displayed.



Combo Count

Your number of successful consecutive strikes. Your Spirit Gauge will increase more quickly as your Combo Count increases.



Player Information

Item Effects

These will flash rapidly when the time limit approaches.

Selected Items

Press the +Control Pad Right to display items. Select them using the +Control Pad Left / Right, and press +Control Pad Down (+Control Pad Up when using the Wii Remote and Nunchuk) to use. Items can also be used from the Pause Menu.

Health Gauge

This shows the player character's health. It decreases if the player receives damage and the color changes from green to yellow and then to red. It is Game Over if the gauge empties. Restore health with items like Ricebowls or Dangos.

Spirit Gauge (P. 10)

Each time a Spirit Charge is used, one segment of this gauge is depleted.

Musou Gauge (P. 10)

One segment is depleted each time a Musou Attack (P. 10) is used. As the warrior levels up, the number of segments will increase to a maximum of three. If more than one segment is filled, Elemental Damage (P. 18) will also be dealt.

Map

Toggle between Close-up and Overview maps by pressing the ZL Button (1 Button).

	Player Character		Third Army		Objective Location		Stairway
	Allied Army		Tactical Bonus Target Officer		Closed Gate		Cliff (progress only possible in the direction of the arrow)
	Enemy Army		Key Objective Officer		Ninja Path		

Note:

- The Ninja Path is only available to Kunoichi, Hanzō Hattori, Nene, and Kotarō Fūma, who can all enter the path via a double-jump.
- The color of a Key Objective Officer will be the same as the color indicating their army.
- Map zoom style can be set under Settings in the Dojo. Select OPTIONS and set MAP ZOOM STYLE to CLOSE-UP or OVERVIEW.

Objective Information

Current Objective

No Entry Icon



No Entry



No Entry on Horseback

Double-Jump Icon



Only Kunoichi, Hanzō Hattori, Nene, and Kotarō Fūma, who can perform a double-jump, are able to proceed past this icon.

K.O. Count

Number of opponents beaten.

Two-Player-Mode

The **Game Screen** is split in two horizontally.



Storage Boxes, Wooden Buckets, and Straw Bales

Break these open to find battlefield items (P. 15). Storage Boxes yield equipment, Wooden Buckets provide items to restore Health / Musou, and the Straw Bales contain items to restore health.



Storage Box



Wooden Bucket



Straw Bales

Battle Preparation Screen

This screen is displayed after scenario selection. Preparations for the battle are made here.

Battlefield Map

Selecting OVERVIEW will display detailed information.

Time Limit

The time allowed for this battle. If it reaches zero, you will be defeated.



Victory / Defeat Conditions

Toggle between these by pressing L Button / R Button (1 Button / 2 Button).

Overview Screen

This screen is displayed if OVERVIEW is selected while on the Battle Preparation Screen or the Pause Menu. Detailed information can be displayed by selecting an icon.

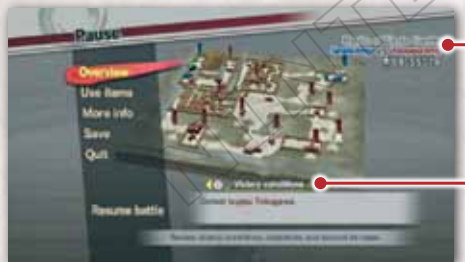
Note: Use L Button / R Button (1 Button / 2 Button) to view the information for the displayed icons in order.



	Victory Conditions		Objectives		Allied Officers		Third Army Officers		Enemy Strongholds
	Defeat Conditions		Tactical Bonuses		Enemy Officers		Allied Strongholds		Third Army Strongholds

Pause Menu

Display this screen during battle by pressing the + / START Button (2 Button).



Time Limit

The time remaining for this battle. If it reaches zero, you will be defeated.

Victory Conditions / Defeat Conditions / Current Objective

Toggle between these by pressing L Button / R Button (1 Button / 2 Button).



1 Select Number of Players / Controller

Select 1P MODE or 2P MODE, and decide on the controller to be used (P.8).

2 Character Selection

Choose the warrior you wish to take into battle.

Note: As the game progresses, the number of playable characters can be increased at the Dojo.

3 Scenario / Difficulty Selection

Select the scenario, and set the desired difficulty level.

If you have obtained any gems, the Blacksmith will also be available.

Note:

- Once certain conditions have been met, Chaos difficulty will become playable.
- When playing Hard or Chaos difficulty levels, the opponents become more powerful, but items with high abilities also become easier to obtain.

4 Narration and Route Confirmation

After the narration finishes, there will be an explanation of the strategy and overview. Take care to check the Objective details and conditions for victory.

5 Battle Preparation

Here you have the opportunity to change equipment, choose items, and check the Overview and Victory / Defeat Conditions.

6 Start

Be sure to bear in mind the Objectives and Tactical Bonuses as you proceed.

7 Start

Clear the scenario by fulfilling the victory conditions. Also, depending on your play, you may be awarded merits or items for your efforts.

Battle Items

Your item set is selected at the Battle Preparation Screen. The items available will vary according to the scenario.

	Dango	Restores a small amount of health to you and allied troops around you.		Cup of Vitality	Completely fills your Musou Gauge.
	Ricebowl	Restores a large amount of health to you and allied troops around you.		Spiritstone	Completely fills your Spirit Gauge.

Note:

- There are additional items that are not shown above.
- There are also special items that only appear in two-player games.



Your character will develop as they earn EXP. As their level rises, their abilities and number of moves increases.

Battlefield Items

Battlefield Items appear by defeating enemies, or from Storage Boxes, Wooden Buckets, and Straw Bales (P. 12) when you break them.

Health Restoration/ EXP Items

	Rice Ball	Restores health a little.
	Spiritual Water	Completely restores health and fills the Musou Gauge.
	Scroll	Gives 100 EXP.

Equipment Items

	Wooden Box	Contains a weapon.
	Treasure Box	Receive armor, gauntlets, boots, or a horse.
	Gems	Used to upgrade equipment (P. 17).

Battle Results

The Battle Results Screen will be displayed after winning or losing a battle.

Note:

- You keep any EXP and Equipment obtained during the battle, even if you have lost.
- The game data is automatically saved after the Battle Results Screen has been displayed.

Objectives/Tactical Bonuses

The results of your Objectives along with any Tactical Bonuses are displayed.

The number of successful Objectives will affect the amount of EXP you earn.



EXP (Experience)/Development

The EXP gained during battle is shown along with the bonus EXP received for winning. The win bonus EXP increases with the number of successfully completed objectives, as well as with special conditions, such as defeating 500 enemies.



It is possible to level up from the win bonus EXP.

New Action Moves

Any unlocked action moves will be indicated by NEW. Different warrior types develop in different ways (P. 16).

The number of action moves available will increase as your level increases.



Battle Rewards

Tons of rice, gems, and equipment are shown here. You can possess as many as eight of each type of equipment at one time, with the exception of your horse. You can trade these for gems instead of adding them to your collection.

Note:

- Equipment (armor, gauntlets, boots, and horses) are also shared by the other warriors.
- Tons of rice can be used to unlock characters at the Dojo.



When you have collected gems, visit the **Blacksmith** and have your equipment upgraded.

Warrior Growth

Warrior Abilities

A warrior's abilities can be viewed via EQUIPMENT on the **Battle Preparation Screen** (P. 13), or by selecting MORE INFO and then PLAYER from the **Pause Menu** (P. 13), or by selecting VAULT and then CHARACTER INFO from the **Dojo**.

Level	Increases as EXP is gained.
EXP	Increases when opponents are defeated or when scrolls are gathered.
Health	The maximum value of the Health Gauge.
Musou	The number of segments in the Musou Gauge – maximum is 3.
Attack	As this figure increases, so too does the damage dealt to opponents.
Defense	As this figure increases, the damage taken from opponents decreases.
Horse	As this figure increases, your attack and defense skills increase while on horseback.
Speed	As this figure increases, so too does the speed at which your character moves and jumps.

Warrior Type

There are three types of warrior – Normal Attack, Power Attack, and Special Skill. Action moves develop differently for each type.

Normal Attack	The number of Normal Attacks a character can perform in quick succession increases more rapidly.
Power Attack	The number of Power Attack types a character can perform increases more rapidly.
Special Skill	A second Special Skill becomes available and they can both be improved.

You can improve your warrior's performance on the battlefield by obtaining and equipping items. If an Ability (P. 18) is associated with your equipment, further special effects may be granted.

Note: After obtaining new equipment, it may be equipped by selecting EQUIPMENT on the Battle Preparation Screen (P. 13).

Obtaining Equipment

If you obtain a Wooden Box or Treasure Box during the battle, you will receive equipment after completion of the battle (P. 15). Equipment (armor, gauntlets, boots, and horses) is shared and may be equipped by the other warriors.

Note:

- The Wooden Box and Treasure Box can appear when an enemy Officer is defeated or when a Storage Box (P. 12) is broken open.
- Playing the game at a harder difficulty level makes it easier to obtain better equipment.

Equipment Types

Equipment comprises weapons and other equipment (armor, gauntlets, boots, and horses). With the exception of the horses, all equipment has associated abilities. If you have gems, it is possible to upgrade the abilities of the equipment.

Weapons and Armor

Weapons

Weapons are divided into three types: Normal, Power, and Speed. They each have their own power and speed characteristics. If the weapon has an associated element, it may deal Elemental Damage (P. 18).



Armor

Improves the warrior's Defense.



Gauntlets

Improves Horse ability.



Boots

Improves the warrior's Speed.



Horse

A horse allows you to start a battle on horseback. There is a wide variety of horses, each with differing abilities. The horse cannot be upgraded at the Blacksmith.



Upgrading Equipment

If the equipment you have obtained has an associated Ability, you can upgrade it at the Blacksmith. Gems (P. 15) are required to make these upgrades.

Visit the Blacksmith

In **Story Mode** or **Free Mode**, the **Blacksmith** can be accessed via the **Scenario Selection Screen**. When playing the **Murasame Castle Mode**, the **Blacksmith** can be visited by pressing the +/START Button (+ Button) while on the **Murasame Map** and selecting it from the **Map Menu**. If you are playing **Historical Mode**, visit the **Blacksmith** by pressing the y Button (C Button) at the **Scenario Selection Screen**.

Note: If you have no gems, the **Blacksmith** option will not appear in the menu.



Upgrading Equipment Abilities ...

Get improved performance from your equipment by upgrading its Abilities. Gems are used when making these upgrades. The maximum Ability level is 3. Equipment can be upgraded as many times as indicated by the number of remaining upgrades set for each piece of equipment.

Upgrade Steps

- 1 Select the type of equipment.
- 2 Select the equipment to be upgraded.
- 3 Select the Ability to be upgraded. If you have the necessary number of gems, the Ability level will be upgraded.



Elemental Effects

When equipment with an elemental effect is equipped, elemental damage can be added to your attack. When there is at least one segment of the Musou Gauge filled, elemental damage of the kind shown below will be randomly added to your attack.

	Flame	Wraps the enemy in flames, causing continuous damage.
	Lightning	Sends a flash of lightning toward nearby enemies, dealing damage over a wide area.
	Ice	Temporarily freezes the enemy so they are unable to move.
	Blowback	Breaks through an enemy's guard to deal damage. If the enemy does not have his guard up, extra damage is dealt.
	Slay	Has a chance of knocking the enemy to the ground with one blow. In the case of an enemy Officer, the damage dealt is dependent on their current health.

Types of Abilities

Some typical Abilities are detailed below. There are many more abilities in addition to these.

Weapon Abilities

Weaponmaster	Increase the weapon's power.
Fury	Increase Normal Attack strength.
Power Fury	Increase Power Attack strength.

Element	Randomly inflict elemental damage with a Normal Attack.
Master Element	Increase the power of elemental attacks.
Shockwaves	Increase the power of shots and shockwaves.

Armor Abilities

Ironclad	Increase the armor's defense.
Brace	Maintain balance when hit by an enemy.
Elemental Guard	Decrease damage taken from enemies' elemental attacks.

Guardmaster	Move in and out of blocking stance more quickly.
Constitution	Increase the amount of health restored by items.
Spirit Leech	Increase the amount of Spirit gained when taking damage.

Gauntlet Abilities

Cavalry	Increase your horseback-riding skills.
Eternal Fist	Allow more time to elapse between combo strikes.
Momentum	Increase attack power with longer combos.

Roaring Beast	Restore some health after every 100 KOs.
Galloping Steed	Restore some Musou after every 100 KOs.
Sharp Eye	Acquire powerful weapons more easily.

Boot Abilities

Fleet Foot	Increase the boots' speed.
Falcon	Increase the distance covered by the Spirit Charge.
Giant Step	Increase the distance covered when sidestepping.

Swift Strike	Increase damage inflicted with a Dash Attack.
Air Strike	Increase damage inflicted with a Jump Attack.
Swift Impact	Randomly stun enemies with a Dash Attack.



Playing Murasame Castle Mode

Complete a number of quests and uncover the mystery of Murasame Castle in this mode. As a reward for successfully clearing a quest you will receive gems and equipment.

- After selecting a character, the **Map Screen** will be displayed.
- See quest information by moving your character around the map and pressing the a Button (A Button).



Note: When on the **Map Screen**, press the + / START Button (+ Button) to display the **Map Menu**. From this menu, you can return to the **Title Screen** or visit the **Blacksmith**.

- Select YES to enter the **Battle Preparation Screen**. When you are ready, select START BATTLE to begin.

Note: As you progress through the quests and are joined by Takamaru, you will then be able to choose which character to play as.

The basic rules of battle in **Murasame Castle Mode** are the same as in **Story Mode** or **Free Mode**; however, the following two differences should be noted:

● Move into the Ball of Light to Proceed to the Next Area

The battlefield in **Murasame Castle Mode** is divided into several areas. Once the first objective has been successfully cleared, a mysterious ball of light will appear somewhere in the first. Jump into this ball of light to proceed to the next area.

● Free the Murasame Tanukis

Destroy the Murasame tanuki statues located around the battlefield to free the cursed tanukis. This emancipation will usually bring good fortune of some kind to the player. A tanuki icon will light up when a tanuki statue is destroyed.

Playing over Nintendo Wi-Fi Connection

Murasame Castle Mode can be played with others over Nintendo® Wi-Fi Connection.

Preparing for Network Play

Select NETWORK on the **Main Menu**. From here you can CONNECT / DISCONNECT and edit your Friend Roster.

● Connect / Disconnect

- Connect to or disconnect from the Network.
- The icon shown here will appear in the top right of the screen while connecting.

Broadband Internet required for network play. More information on Nintendo Wi-Fi Connection can be found on page 22.

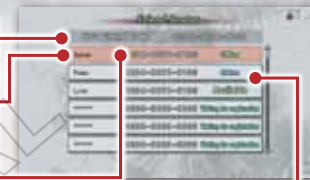
● Friend Roster

Your Friend Code

Friend's Nickname

Assign a nickname for your friend. This information will not be shared.

Your Friend's Friend Code



● Adding a New Friend

When a new slot is selected, a new friend can be added as follows:

- Input your friend's Friend Code.
- Add your friend's nickname (16 characters or less).

● Editing

If you select an existing friend's name, you can edit their name or remove them from your Friend Roster.

Friend's Current Status – there are five possibilities:

Available	Online, you can make a request.
Unavailable	Online, but unavailable for request – for example, they may be visiting the Dojo .
Offline	Not connected to the network.
Waiting for registration	Friend Code not yet registered.
Busy	Friend is unavailable as they are already playing with another person.

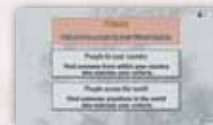


Note: When the icon shown here appears, you will be unable to accept a request. This icon will not show when playing in-game movies, but you will not be able to accept requests then either.

Select a Friend

If you enter **Murasame Castle Mode** via Nintendo Wi-Fi Connection, the screen shown on the right will appear after you have chosen a quest. Then you can choose your search type.

- You can send a request to any friend from the Friend Roster.
- The player receiving the request will see a screen like the one shown on the right.
- After accepting, the player will have to select a character to play.



People in your country

Play with someone within your country. You're less likely to experience connection problems when playing with someone from your own country.

People across the world

This will match you with players in your country or any other country.



Select this to play the quest you have selected. Only a player willing to play this quest with you will be matched.

Play any quest available to you (for example, if you have not yet cleared Aosome Castle, you will not be able to play Akasame Castle).

During Network Play

Main Battle Screen



The blue marker shows the position of the other player.

The tanukis are not shared. This means that you have to free your tanukis and the other player has to free theirs too.

Shared Items

In the case of items taken when an enemy is beaten, they will disappear from the game as soon as one of you takes them and will have the following effect:

Gems / Equipment

- Both of you will receive the item.
- Recovery items (such as Rice Balls). These will only affect the person who takes them.

The other player's health bar.

Network Play Information Screen

Press the + / START Button (2 Button) at the **Main Battle Screen** to bring up the **Information Screen**.

During network play, the game timer will not stop while this screen is up, which means that the player character will continue to receive damage from the enemy.

Move List

From the **Information Screen**, press the R Button (2 Button) to open the Move List Screen. Press the L Button (1 Button) to return to the Information Screen.

Warping

After completing an area in a quest, the next area is accessed by entering a warp point. If one player enters the warp point, both players will warp to the next area regardless of where the second player is.

After the Battle

There is no network connection to the other player while the **Character Growth Screens** and **Equipment Acquisition Screens** are being displayed after the battle, but you are still connected to the Nintendo Wi-Fi Connection. For this reason there is no time limit and your choices will not affect the other player.

Player Position on the Map after Network Play

Regardless of where the player was positioned on the map before network play, after network play the character will remain in the location played during network play. This also goes for the difficulty level being played. For example, if the player was on Aosame Castle on Chaos difficulty and then selected PEOPLE IN YOUR COUNTRY, then ANY QUEST, and played Akasame Castle on Normal difficulty, the player's position after the game will be Akasame Castle on Normal difficulty.

Nintendo Wi-Fi Connection

With SAMURAI WARRIORS 3 it is possible to play via the internet with your friends or anyone else using Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC). In order to use Nintendo WFC, you need the following equipment and setup:

The Things You'll Need:

- Wii console, Wii Remote, Nunchuk 1
- Wii SAMURAI WARRIORS 3 Disc 1
- Broadband internet connection

Internet Connection Using Wireless LAN (WLAN)

- Access point or Nintendo Wi-Fi USB Connector (sold separately).
- Broadband internet connection, such as DSL or cable.

Internet Connection Using LAN (Ethernet)

- Wii LAN Adapter (Ethernet), LAN cable (sold separately).
- Broadband internet connection such as broadband router or cable.

For detailed instructions regarding connection, please refer to the Wii Operations Manual – Channels and Settings (Wii Settings and Data Management).

Nintendo WFC Settings

In order to connect to the internet, you need to set up your connection to Nintendo Wi-Fi Connection.

Go to the Wii Menu, choose Wii OPTIONS, then Wii SETTINGS, and finally INTERNET. Please refer to the Wii Operations Manual – Channels and Settings (Wii Settings and Data Management).

If You Cannot Connect

If you cannot connect to Nintendo Wi-Fi Connection, error details and an error code will appear on the screen.

Please refer to the Troubleshooting section in the Wii Operations Manual – Channels and Settings, or go to support.nintendo.com for more information.

Nintendo Wi-Fi Connection is an online game-play system provided by Nintendo for people to connect and play games worldwide.

The nickname you use will be seen by others when playing multiplayer games using Nintendo Wi-Fi Connection. Please do not use any nickname that could help identify a user, or that may be offensive to others. Furthermore, it is important that you do your part to keep the service friendly. In particular, you may not use a nickname that is inappropriate, unlawful, harmful, harassing, or otherwise objectionable. Please note that inappropriate nicknames will be removed.

To protect your privacy, do not give out personal information such as your last name, phone number, date of birth, age, e-mail address, or home address when communicating with others. The Wii Network Services Agreement that governs Wii online game play and sets forth the Wii Privacy Policy is available in the Wii console's System Settings and on the Nintendo website at <http://wii.nintendo.com/terms>.

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 JOUIEZ 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'amuse avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Perte de conscience
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 fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou 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 nauséux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour 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.

REV-E

RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN ET LA GARANTIE

REV-R

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, ou appelez 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

Veillez 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 DE COPIE DE JEUX, LES ADAPTEURS, 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.



Ce jeu est présenté en son surround Dolby® Pro Logic® II. Pour découvrir les sensations fabuleuses de son surround, connectez votre console de jeu à un décodeur Dolby Pro Logic, Dolby Pro Logic II, ou Dolby Pro Logic Ix. Vous aurez besoin de sélectionner « Dolby Pro Logic II » dans les options audio du menu du jeu.

Commencer à jouer

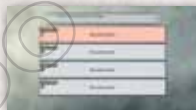
1 Insérez le disque Samurai Warriors™ 3 dans la fente de chargement pour allumer la console Wii. L'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité s'affiche alors. Appuyez sur le bouton A après avoir lu les informations sur cet écran. L'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité s'affiche même si vous avez inséré le disque après avoir allumé la console.

2 Pointez la Chaîne disques sur le menu Wii et appuyez sur le bouton A.

3 L'écran de présentation de la chaîne s'affiche. Pointez DÉMARRER et appuyez sur le bouton A.

4 L'écran d'avertissement sur la dragonne s'affiche. Ajustez bien la dragonne autour de votre poignet puis appuyez sur le bouton a (bouton A).

5 Vous êtes ensuite invité à sélectionner un fichier de sauvegarde. Une fois cette opération effectuée, la séquence d'introduction démarre.
NOTE : vous pouvez créer jusqu'à quatre fichiers de sauvegarde, ce qui nécessite 12 blocs libres dans la mémoire de la console Wii.



SÉLECTIONNER LA LANGUE

Pour jouer à ce jeu en français, sélectionnez Français dans les paramètres de langue de la console.

Sommaire

Commencer à jouer	25	Écran de jeu	33	Évolution des personnages	38
Commandes de combat	27	• Écran principal	33	• Évolution des personnages	38
• Manette Classic Controller / Classic Controller Pro	27	• Écran de préparation de bataille	35	• Amélioration des équipements	39
• Manette Wii Remote et Nunchuk	29	• Menu de pause	35	• Types d'avantages	40
• Manette Nintendo GameCube	30	Mode histoire	36	Château de Murasame	41
• Attaque normale / Attaque puissante	31	• Jouer au mode histoire	36	• Jouer au mode château de Murasame	41
• Talent spécial	31	• Objets pour la bataille	36	• Jouer via la connexion Nintendo Wi-Fi	41
• Charge d'esprit	32	• Objets récupérés sur le champ de bataille	37	• Jouer en réseau	43
• Attaque Musou	32	• Résultats de bataille	37	• Connexion Nintendo Wi-Fi	43

- Les commandes de base indiquées dans ce mode d'emploi s'appliquent à la manette Classic Controller Pro / Classic Controller.
- Les commandes pour le Wii Remote et le Nunchuk sont indiquées entre parenthèses, par exemple : « bouton a (bouton A) ».

Menu principal

L'écran titre apparaît une fois que la séquence d'introduction a pris fin ou a été passée en appuyant sur le bouton +/START (bouton +). Appuyez alors sur n'importe quel bouton pour afficher le menu principal.



MODE HISTOIRE	Il s'agit du mode de jeu principal. Choisissez un combattant et progressez au fil d'une histoire spécifique à ce personnage. Pour débloquer le chapitre suivant, complétez celui en cours.	p.36	
MODE LIBRE	Jouez à n'importe lequel des chapitres débloqués du mode histoire avec le personnage de votre choix. NOTE : les données sur l'évolution des personnages sont communes aux modes histoire, libre et château de Murasame. Vous pouvez faire évoluer votre personnage et récupérer des gemmes pour améliorer votre équipement.	—	
CHÂTEAU DE MURASAME	Affrontez d'étranges adversaires et percez le mystère du château de Murasame.	p.41	
EN LIGNE	Connectez-vous à la connexion Wi-Fi Nintendo et consultez votre liste d'amis.	p.41	
DOJO	DÉBLOQUER BONUS	Débloquez des personnages supplémentaires que vous pourrez utiliser en mode histoire . Vous pouvez également débloquer des statistiques maximum, des armes et personnaliser l'apparence des personnages. NOTE : vous devrez dépenser du riz pour utiliser ces fonctions.	—
	CRÉATION PERSONNAGES	Créez un personnage ou modifiez les couleurs d'un guerrier Musou.	—
	DIVERS	Consultez des infos sur les personnages et des cinématiques.	—
	PARAMÈTRES	Modifiez divers paramètres de jeu.	—
HISTORICAL MODE	Prenez part à des batailles historiques de l'époque Sengoku. Vous ne pouvez jouer à ce mode qu'avec un personnage créé. NOTE : pour créer un personnage, sélectionnez l'option PERSONNAGES CRÉÉS dans le menu Création personnages du Dojo.	—	
RETOUR BATAILLE	Reprenez une partie précédemment sauvegardée.	—	

Sauvegarde

La partie est automatiquement sauvegardée lorsque vous terminez un chapitre ou qu'un personnage gagne des niveaux.
NOTE : une sauvegarde s'effectue après les résultats d'une bataille et lorsque vous quittez l'un des sous-menus du **Dojo**.

Sauvegarder pendant une bataille

En mode histoire ou libre, sélectionnez SAUVEGARDER dans le menu de pause (p.35) pour sauvegarder votre progression. Les données de sauvegarde sont communes à ces deux modes.

NOTES :

- Lorsque vous sauvegardez en cours de bataille, la progression de bataille précédemment sauvegardée est effacée.
- Si vous commencez une nouvelle partie, les données précédemment sauvegardées sont effacées.
- Vous ne pouvez pas sauvegarder en cours de bataille quand vous jouez en **mode château de Murasame** ou en **mode historique**.
- **Une fois effacées, les données de sauvegarde ne peuvent pas être récupérées.**

MISE À JOUR DU MENU DU SYSTÈME

Veillez 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 mal fonctionnement 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.



Commandes de combat

Manette Classic Controller / Classic Controller Pro

L Bouton L

Garde



La vue oriente votre personnage vers l'avant et tant que le bouton est maintenu enfoncé, les attaques frontales sont parées.

Déplacement latéral

Pendant que vous parez, inclinez le levier de contrôle L pour vous déplacer dans la direction correspondante tandis que votre personnage est tourné vers l'avant.

Chute maîtrisée

Retrouvez l'équilibre dans les airs après avoir été projeté par un adversaire.

+ Croix directionnelle

+ Haut

Appeler un cheval

Appelez le cheval sélectionné avant la bataille. Si aucun cheval n'a été sélectionné, un cheval de niveau inférieur ou le dernier cheval utilisé sera appelé. Les chevaux ne peuvent pas être appelés dans certains endroits, comme dans les châteaux.

+ Droite

Afficher l'inventaire

Affichez tous les objets (p.36) détenus actuellement.

+ Gauche / droite

Sélectionner un objet

Sélectionnez l'objet à utiliser lorsque l'inventaire est affiché.

+ Bas

Utiliser un objet

Utilisez l'objet actuellement sélectionné (p. 36).

ZL Bouton ZL

Zoom carte (p.34)

Passer d'une vue rapprochée à une vue d'ensemble de la carte et vice-versa.

NOTE : vous pouvez régler votre préférence pour cette option à l'écran des paramètres dans le Dojo. Sélectionnez OPTIONS et réglez le ZOOM CARTE à GROS PLAN ou VUE D'ENSEMBLE.

ZR Bouton ZR

Esquive



Effectuez une roulade vers l'avant pour éviter les attaques ennemies. Vous vous déplacerez droit devant vous en roulant.

R Bouton R

Talent spécial (p. 31)

Ce coup est propre à chaque personnage.

Y Bouton y

Attaque normale (p. 31)

Attaque de base qui peut être utilisée de façon répétée pour effectuer des combos.

X Bouton x

Attaque puissante (p. 31)

Cette attaque inflige plus de dégâts que l'attaque normale et peut être combinée avec cette dernière ou effectuée pendant un saut afin d'obtenir différents enchaînements.

a Bouton a

Attaque Musou (p. 32)

Attaque spéciale très puissante. Pour la déclencher, au moins un segment de la jauge de Musou doit être rempli.

b Bouton b

Saut

Les attaques normales et puissantes peuvent être exécutées en l'air. Avec Kunoichi, Hanzo Hattori, Nene et Kotaro Fuma, vous pouvez effectuer un double saut lorsque vous appuyez de nouveau sur le bouton b une fois en l'air.

Pas de côté

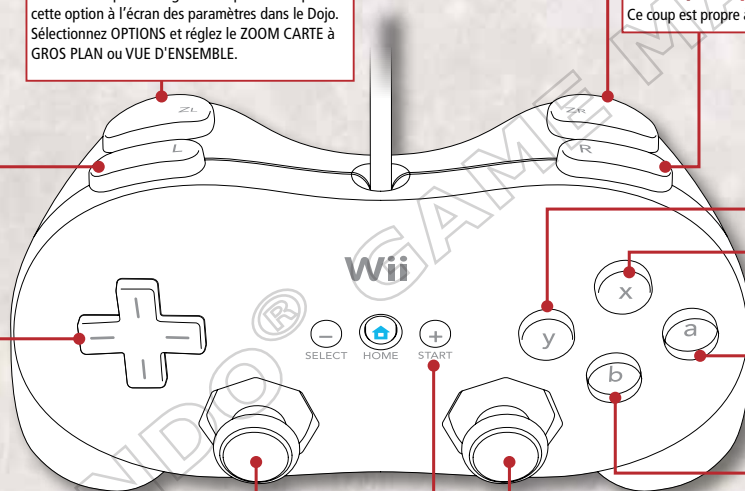
Appuyez sur le bouton b pendant un déplacement latéral pour vous déplacer rapidement tout en maintenant votre personnage dans la même direction.

Chute maîtrisée

Retrouvez l'équilibre après avoir été projeté en l'air.

Charge d'esprit (p. 32)

Ce coup peut être effectué après n'importe quelle attaque, sauf après une attaque Musou. Pour le réaliser, appuyez sur le bouton b lorsque vous frappez un ennemi ou lorsque que ce dernier est en train de parer. La jauge d'esprit doit être en partie remplie pour réaliser cette attaque.



Levier de contrôle L
Se déplacer

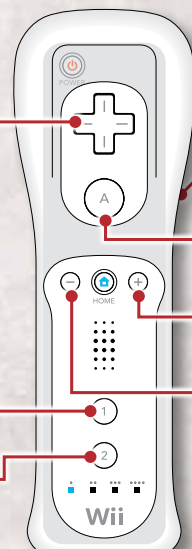
R Stick
Contrôle de la caméra

+ Bouton + / START
Afficher le menu de pause (p. 35) Passer les cinématiques

NOTE : la configuration des boutons peut être modifiée en sélectionnant MANETTE à l'écran des paramètres dans le Dojo.

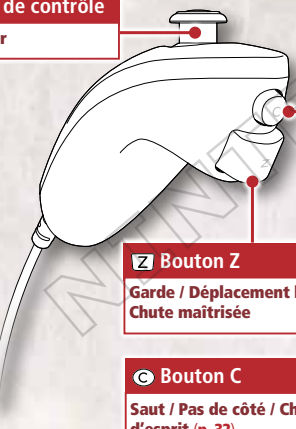
Wii Remote et Nunchuk

Wii Remote



+ Croix directionnelle	Bouton B Attaque Musou (P. 32)
+ Haut Utiliser un objet (p. 36)	A Bouton A Attaque normale (p. 31)
+ Droit Afficher l'inventaire / Sélectionner un objet	+ Bouton + Esquive / Passer les cinématiques
+ Gauche Appeler un cheval / Sélectionner un objet	- Bouton - Talent spécial (p. 31)
+ Bas Attaque puissante (p. 31)	
1 Bouton 1 Zoom carte (p. 34)	
2 Bouton 2 Afficher le menu de pause (p. 35)	

Nunchuk



Levier de contrôle Se déplacer	Bouton Z Garde / Déplacement latéral / Chute maîtrisée
	Bouton C Saut / Pas de côté / Charge d'esprit (p. 32)


ATTENTION : UTILISATION DE LA DRAGONNE

Veillez 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'essayer 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.

Manette Nintendo GameCube



L Bouton L Garde / Déplacement latéral / Chute maîtrisée	R Bouton R Talent spécial (p. 31)	Z Bouton Z Esquive
Levier de contrôle Se déplacer	Bouton START / PAUSE Afficher le menu de pause (p. 35) / Passer les cinématiques	Bouton Y Attaque puissante (p. 31)
		Bouton X Attaque Musou (p. 32)
	Levier de contrôle C Contrôle de la caméra	Bouton A Attaque normale (p. 31)
+ Croix directionnelle		Bouton B Saut / Pas de côté / Charge d'esprit (p. 32)
+ Haut Zoom carte (p. 34)	+ Droit Afficher l'inventaire / Sélectionner un objet	
+ Gauche Appeler un cheval / Sélectionner un objet	+ Bas Utiliser un objet (p. 36)	

NOTE : la manette Nintendo GameCube™ du joueur 1 doit être branchée au port manette 1 et la manette du joueur 2 doit être branchée au port manette 2.

Choix de la manette

Si plusieurs manettes sont branchées à la console Wii, l'une d'entre elles doit être sélectionnée avant de commencer à jouer. L'écran de choix de la manette s'affiche après avoir sélectionné un mode de jeu dans le menu principal, par exemple le mode histoire. Appuyez sur le bouton A (bouton A) de la manette souhaitée pour la sélectionner.

NOTE :

- Pour obtenir des informations sur la synchronisation d'une manette Wii Remote avec la console Wii, consultez le mode d'emploi de la Wii – Installation de la console.
- Si une seule manette est branchée à la console Wii, elle sera détectée automatiquement.



Attaque normale



L'attaque précipitée peut être effectuée dès que l'effet de vitesse s'affiche pendant une course.

(Y) Bouton y

Bouton A avec la manette Wii Remote le Nunchuk

Il s'agit de votre attaque standard. Au fil de son évolution, un personnage peut enchaîner de plus en plus d'attaques normales. Pour en connaître le nombre, consultez l'**écran de la liste des coups** en sélectionnant AUTRES INFOS dans l'**écran de préparation de bataille** ou dans le **menu de pause**.

Attaque sautée Bouton y (bouton A) dans les airs

Attaque effectuée dans les airs.

Attaque précipitée Bouton y (bouton A) pendant une course

Attaque puissante



Lorsqu'il a suffisamment évolué, un personnage spécialisé dans les attaques puissantes dispose d'un large répertoire de coups.

Cette attaque inflige plus de dégâts que l'attaque normale. Elle peut être combinée avec l'attaque normale afin de réaliser différents enchaînements, qui varient d'un personnage à l'autre. Le nombre d'attaques puissantes différentes augmente au fil de l'évolution d'un personnage.

NOTE : Vous pouvez consulter la liste des attaques puissantes dans l'**écran de la liste des coups** en sélectionnant AUTRES INFOS dans l'**écran de préparation de bataille** ou dans le **menu de pause**.

(X) Bouton x

Bas sur la croix directionnelle avec la Wii Remote et le Nunchuk

Projection en l'air! (Y) → (X)

Immobilisation! (Y) → (Y) → (X)

Dévastation! (Y) → (Y) → (Y) → (X)

Coup de grâce Bouton x (bas sur la croix directionnelle) dans les airs

Foncez vers le sol alors que vous êtes dans les airs à l'aide de cette terrible attaque. Ce coup est aussi efficace contre les ennemis à terre.

Talent spécial

(R) Bouton R

Bouton - avec la Wii Remote et le Nunchuk

Appuyez sur le bouton correspondant pour déclencher le talent spécial de votre personnage. Les personnages spécialisés dans le talent spécial et d'un niveau suffisamment élevé peuvent déclencher un deuxième talent spécial en appuyant simultanément sur le bouton R (bouton -) et le bouton y ou x (bouton A ou bas sur la croix directionnelle).

NOTE : Les talents spéciaux varient beaucoup d'un personnage à l'autre.

Commandes à cheval

À cheval, vous vous déplacerez bien plus rapidement sur le champ de bataille. Si vous avez obtenu un cheval (p.39) et que vous l'avez équipé, vous pouvez commencer les combats à cheval. Il existe de nombreuses sortes de chevaux.

Monter en selle Bouton b (bouton C) à proximité d'un cheval

Descendre du cheval Bouton b (bouton C) à cheval

Attaque sautée à cheval Bouton x (bas sur la croix directionnelle) pendant une course

Attaque Musou à cheval Bouton a (bouton B) lorsqu'au moins un segment de la jauge de Musou est rempli

NOTES :

- Vous pouvez également effectuer des attaques normales et puissantes lorsque vous êtes à cheval.
- Si aucun cheval ne se trouve à proximité, vous pouvez en appeler un à l'aide de la commande correspondante (p.37).

Charge d'esprit

(b) Bouton b lorsque la jauge d'esprit est remplie

Bouton C avec la Wii Remote et le Nunchuk

Cette attaque fulgurante se déclenche après une autre attaque. Après avoir frappé un adversaire ou lorsqu'un adversaire est en train de parer, appuyez sur le bouton b (bouton C) pour vous rapprocher instantanément et poursuivre votre enchaînement. Ce coup permet également de briser la garde de votre adversaire.

Que faire dans les situations suivantes?

Armes entrechoquées

Si votre arme et celle de votre adversaire s'entrechoquent, appuyez plusieurs fois rapidement sur le bouton y (bouton A). Si vous remportez la lutte, vous briserez la garde de votre adversaire et lui infligerez d'importants dégâts.

Mais attention : si vous perdez, votre jauge de Musou se videra totalement.

Perte de conscience

Si vous vous évanouissez sur le champ de bataille, inclinez plusieurs fois le levier de contrôle L (levier de contrôle) ou appuyez plusieurs fois sur le bouton a, b, x ou y (bouton A, B, C ou Z) pour reprendre vos esprits plus rapidement.



Appuyez plusieurs fois rapidement sur le bouton y (bouton A) pour prendre le dessus sur votre adversaire.

Attaque Musou

(a) Bouton a lorsque la jauge de Musou est remplie

Bouton B avec la Wii Remote et le Nunchuk

Maintenez le bouton a (bouton B) enfoncé pour que votre personnage déclenche l'attaque Musou. Votre personnage est invincible pendant toute la durée de cette attaque. Une fois l'attaque déclenchée, relâchez le bouton pour vous déplacer librement. Chaque attaque Musou requiert un segment de la jauge de Musou.

Attaque vrai Musou

Lorsque votre jauge de santé est rouge, vous pouvez déclencher une attaque Musou encore plus puissante : l'attaque vrai Musou. Celle-ci inflige des dégâts élémentaires de feu (p.40).

Double attaque Musou

Si vous déclenchez une attaque Musou alors que votre personnage est relié à un allié par un faisceau électrique, elle sera plus puissante. Pendant l'attaque, vous absorberez aussi la santé de votre adversaire.

NOTE : Vous pouvez seulement vous relier à un autre joueur au cours d'une partie à deux joueurs.

Attaque Musou ultime

Pour effectuer une attaque Musou ultime, déclenchez une attaque Musou lorsque votre jauge d'esprit est pleine. Cette attaque vide complètement la jauge d'esprit.

Écran de jeu

Écran principal

L'écran principal s'affiche lorsque vous commencez une bataille. Pour afficher le **menu de pause**, appuyez sur le bouton + / START (bouton 2) (p.35).

Informations sur l'officier ennemi

Indique le nom et le niveau de santé de l'officier ennemi. Selon le type d'officier, une jauge de Musou peut également être affichée.

Compteur de combos

Indique le nombre de coups successivement réussis. À mesure que votre compteur de combos augmente, votre jauge d'esprit s'emplit plus rapidement.

Informations sur votre personnage

Effets de l'objet

Cette icône clignote rapidement lorsque les effets de l'objet vont bientôt se dissiper.

Objets sélectionnés

Appuyez sur droite sur la croix directionnelle pour afficher l'inventaire. Pour sélectionner un objet, utilisez gauche ou droite sur la croix directionnelle, puis appuyez sur bas sur la croix directionnelle (haut sur la croix directionnelle avec la Wii Remote et le Nunchuk) pour l'utiliser. Vous pouvez également utiliser objets depuis le menu de pause.

Jauge de santé

Indique le niveau de santé de votre personnage. Elle baisse lorsque vous subissez des dégâts et sa couleur change, passant du vert au jaune, puis au rouge. Si cette jauge se vide complètement, la partie prend fin. Pour récupérer de la santé, utilisez des bols de riz ou des dangos.

Jauge d'esprit (p. 10)

Chaque fois que vous effectuez une charge d'esprit, cette jauge baisse d'un segment.

Jauge de Musou (p. 10)

Chaque fois que vous effectuez une attaque Musou (p. 32), un segment de cette jauge est utilisé. Au fil de l'évolution de votre personnage, le nombre de segments augmentera jusqu'à un maximum de trois. Si plusieurs segments sont remplis, l'attaque Musou déclenchée inflige en plus des dégâts élémentaires (p. 40).

Carte

Pour passer d'une vue rapprochée à une vue d'ensemble de la carte et vice-versa, appuyez sur le bouton ZL (bouton 1).

	Votre personnage		Troisième armée		Emplacement de l'objectif		Escalier
	Armée alliée		Officier clé du bonus tactique		Porte fermée		Progression possible uniquement dans le sens de la flèche de l'armée ennemie.
	Armée ennemie		Officier clé de l'objectif		Sentier de ninja		

NOTE :

- Seuls Kunoichi, Hanzō Hattori, Nene et Kotarō Fūma peuvent emprunter les sentiers de ninja. Pour ce faire, ils doivent effectuer un double saut.
- La couleur d'un officier clé de l'objectif est identique à celle de son armée.
- Le type d'affichage de la carte peut être réglé à l'écran des paramètres dans le Dojo. Sélectionnez OPTIONS et réglez le ZOOM CARTE à GROS PLAN ou VUE D'ENSEMBLE.

Informations sur l'objectif

Objetif actuel

Icône d'entrée interdite

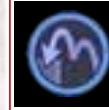


Entrée interdite



Entrée interdite à cheval

Icône de double saut



Grâce à leur double saut, Kunoichi, Hanzō Hattori, Nene et Kotarō Fūma sont les seuls à pouvoir franchir cette icône.

Caisses, barils et bottes de foin

Détruisez ces éléments du décor pour récupérer des objets (p. 37). Les caisses contiennent des équipements, les barils des objets de soin ou de Musou et les bottes de foin des objets de soin.



Caisses



Baril



Bottes de foin

Compteur de K.O.

Indique le nombre d'adversaires vaincus.

Mode deux joueurs

L'écran de jeu est partagé en deux à l'horizontale.



Écran de préparation de bataille

Cet écran s'affiche après avoir sélectionné un chapitre. Il vous permet d'effectuer les préparatifs en vue de la bataille à venir.

Carte du champ de bataille

Pour consulter des informations détaillées, sélectionnez VUE D'ENSEMBLE.

Limite de temps

Temps imparti pour remporter la bataille. Si la totalité du temps imparti s'écoule, vous perdez la bataille.



Conditions de victoire et de défaite

Passer de l'affichage des conditions de défaite à celui des conditions de victoire et vice-versa en appuyant sur les boutons L et R (boutons 1 et 2).

Écran de vue d'ensemble

Cet écran s'affiche si l'option VUE D'ENSEMBLE est sélectionnée à l'écran de préparation de bataille ou dans le menu de pause. Pour obtenir des informations détaillées sur une icône, sélectionnez-la.
NOTE : pour consulter les informations sur les différentes icônes selon un ordre prédéfini, utilisez les boutons L et R (boutons 1 et 2).



	Conditions de victoire		Objectifs		Officiers alliés		Officiers de la troisième		Forts ennemis
	Conditions de défaite		Officiers ennemis		Officiers ennemis		Forts alliés		Forts de la troisième

Menu de pause

Appuyez sur le bouton + / START (bouton 2) pour afficher cet écran en cours de bataille.



Limite de temps

Temps restant pour remporter la bataille. Lorsqu'il est écoulé, la bataille est perdue.

Conditions de victoire / Conditions de défaite / Objectif actuel

Passer d'une information à l'autre en appuyant sur les boutons L et R (boutons 1 et 2).



Jouer au mode histoire

1 Sélection du nombre de joueurs et du type de commandes

Sélectionnez MODE 1J ou MODE 2J, puis choisissez le type de manette souhaité (p.30).

2 Choix du personnage

Choisissez le guerrier que vous souhaitez incarner.

NOTE : au fil de votre progression dans le jeu, vous pourrez débloquer des personnages jouables supplémentaires via le Dojo.

3 Choix du chapitre et de la difficulté

Choisissez le chapitre et le niveau de difficulté souhaités.

Si vous avez obtenu des gemmes, vous pouvez également vous rendre chez le forgeron.

NOTES :

- Lorsque certaines conditions sont remplies, le niveau de difficulté Chaos est disponible.
- Lorsque vous jouez en Difficile ou en Chaos, vos adversaires sont plus puissants, mais il devient plus facile d'obtenir des objets vous conférant d'importants avantages.

4 Narration et présentation de l'itinéraire

Une fois la narration terminée, une explication de la stratégie à employer pour la bataille à venir s'affiche. Consultez attentivement les détails sur l'objectif et les conditions de victoire.

5 Préparation de bataille

Ici, vous pouvez modifier votre équipement, choisir des objets et consulter la vue d'ensemble ainsi que les conditions de victoire et de défaite.

6 Début de la bataille

Gardez bien à l'esprit les objectifs et bonus tactiques tout au long de votre progression.

7 Victoire

Remplissez les conditions de victoire pour terminer le chapitre. Selon vos performances, vous recevrez peut-être des prix ou des objets en récompense.

Objets pour la bataille

Votre groupe d'objets est sélectionné à l'écran de préparation de bataille. Les objets disponibles varient selon les chapitres.

	Dango	Redonne une faible quantité de santé à votre personnage.		Coupe de vitalité	Remplit votre jauge de Musou au maximum.
	Bol de riz	Redonne une importante quantité de santé à votre personnage et aux alliés à proximité.		Pierre d'esprit	Remplit votre jauge d'esprit au maximum.

NOTES :

- Les objets disponibles dans le jeu ne sont pas tous indiqués dans le tableau ci-dessus.
- Certains objets n'apparaissent que lors des parties à deux joueurs.



Évolution des personnages

Objets récupérés sur le champ de bataille

Ces objets apparaissent après avoir battu certains ennemis ou lorsque vous détruisez des caisses, des barils ou des bottes de foin (p. 35).

Objets de soin / d'expérience

	Boule de riz	Redonne une faible quantité de santé.
	Eau spirituelle	Restaure la totalité de votre santé et remplit votre jauge de Musou au complet.
	Parchemin	Vous donne 100 points d'expérience.

Objets d'équipement

	Boîte en bois	Gemme
	Boîte à trésor	Vous permet d'obtenir une armure, des gants, des bottes ou un cheval.
	Gemme	Permet d'améliorer votre équipement (p. 39).

Lorsqu'ils gagnent en expérience, les personnages évoluent. En changeant de niveau, leurs avantages et le nombre de coups dont ils disposent augmentent.

Évolution des personnages

Avantage

Vous pouvez consulter les avantages d'un personnage en sélectionnant soit EQUIPEMENT à l'écran de préparation de bataille (p. 35), soit AUTRES INFOS, puis JOUEUR dans le menu de pause (p. 35), soit DIVERS, puis INFOS PERSONNAGE dans le Dojo.

Niveau	Augmente quand vous gagnez de l'expérience.
EXP	Augmente quand vous battez des adversaires ou récupérez des parchemins.
Santé	Niveau maximum de la jauge de santé.
Musou	Nombre de segments de la jauge de Musou. Le maximum est de trois segments.
Attaque	Quand ce chiffre augmente, les dégâts infligés deviennent plus importants.
Defense	Quand ce chiffre augmente, les dégâts reçus deviennent moins importants.
Cheval	Quand ce chiffre augmente, vos niveaux d'attaque et de défense s'améliorent lorsque vous êtes à cheval.
Vitesse	Quand ce chiffre augmente, la vitesse de déplacement et de saut de votre personnage s'accroît.

Résultats de bataille

L'écran des résultats de bataille s'affiche après avoir perdu ou remporté une bataille.

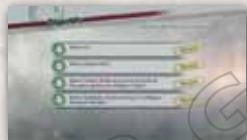
NOTES :

- L'expérience et les équipements obtenus au cours d'une bataille sont conservés même si vous perdez la bataille.
- Les données de jeu sont automatiquement sauvegardées après l'affichage de l'écran des résultats de bataille.

Objectifs / Bonus tactiques

Le résultat de vos objectifs ainsi que les bonus tactiques sont indiqués.

Le résultat de vos objectifs ainsi que les bonus tactiques sont indiqués.



Expérience / Évolution

L'expérience gagnée pendant la bataille est indiquée ainsi que le bonus d'expérience obtenu pour avoir remporté la bataille. Ce dernier augmente selon le nombre d'objectifs atteints et selon d'autres conditions particulières, par exemple si vous avez battu 500 ennemis.

Le bonus d'expérience reçu au titre de la victoire peut vous faire gagner des bonus d'expérience.



Nouveaux coups

Les nouveaux coups débloqués sont signalés par la mention NOUVEAU. Les différents types de personnages évoluent de diverses façons (p. 38).

Le nombre de coups disponibles augmente au fil de votre évolution.



Butin de guerre

Cet écran indique les tonnes de riz, les gemmes et l'équipement reçus. Vous pouvez posséder simultanément jusqu'à huit équipements du même type, à l'exception des chevaux. Vous pouvez échanger ces équipements contre des gemmes plutôt que de les ajouter à votre collection.

NOTES :

- L'équipement obtenu (armure, gants, bottes et chevaux) est commun à tous les personnages.
- Les tonnes de riz vous permettent de débloquer des personnages supplémentaires via le Dojo.



Les gemmes reçues vous serviront à améliorer vos équipements chez le Blacksmith.

Types de personnages

Il existe trois types de personnages, classés selon leur spécialisation : attaque normale, attaque puissante ou talent spécial. Chaque type de personnage développe des coups correspondant à sa spécialisation.

Attaque normale	Le nombre d'attaques normales pouvant être enchaînées augmente plus rapidement.
Attaque puissante	Le nombre d'attaques puissantes différentes pouvant être effectuées augmente plus rapidement.
Talent spécial	Un deuxième talent spécial peut être débloqué et les deux talents spéciaux peuvent être améliorés.

Vous pouvez améliorer les performances de votre personnage sur le champ de bataille en obtenant et en utilisant des équipements. Si un avantage (p. 40) est associé à un équipement, des effets spéciaux supplémentaires peuvent être obtenus.

NOTE : après avoir obtenu un nouvel équipement, vous pouvez l'utiliser en sélectionnant EQUIPEMENT à l'écran de préparation de bataille (p. 35).

Obtention d'équipements

Si vous obtenez une boîte en bois ou une boîte à trésor pendant une bataille, vous recevez un équipement à la fin de la bataille (p. 37). L'équipement obtenu (armure, gants, bottes et chevaux) peut être utilisé par n'importe quel guerrier.

NOTES :

- Les boîtes en bois et boîtes à trésor peuvent apparaître lorsque vous défaites un officier ennemi ou que vous détruisez une caisse (p. 34).
- Lorsque vous jouez à un niveau plus difficile, il devient plus facile d'obtenir de meilleurs équipements.

Types d'équipements

L'équipement inclut les armes et d'autres types d'équipements (armure, gants, bottes et chevaux). À l'exception des chevaux, tous les types d'équipements ont des avantages qui leur sont associés. Vous pouvez améliorer ces avantages contre des gemmes.

Armes et armures



Armes

Il existe trois catégories d'armes : normal, puissance et vitesse. Chaque arme a ses propres caractéristiques en termes de puissance et de rapidité. Lorsqu'elle est associée à un élément, une arme peut infliger des dégâts élémentaires (p. 40).



Armor

Améliore la défense d'un personnage.

Bottes

Améliorent la vitesse d'un personnage.



Gants

Améliorent les talents équestres.



Cheval

Lorsque vous possédez un cheval, vous pouvez commencer d'emblée les batailles à cheval. Il existe de nombreuses sortes de chevaux, chacune ayant ses propres caractéristiques. Le **forgeron** ne peut pas améliorer les chevaux.



Amélioration des équipements

Si vous obtenez un équipement auquel un avantage est associé, vous pourrez l'améliorer chez le **forgeron**. Des gemmes (p. 37) sont nécessaires pour effectuer ces améliorations.

Le forgeron

En **mode histoire** ou en mode libre, vous pouvez vous rendre chez le forgeron via l'**écran de choix du chapitre**. En mode **château de Murasame**, vous pouvez y accéder en appuyant sur le bouton +/START (bouton +) lorsque vous êtes sur la **carte**, puis en sélectionnant l'option correspondante dans le **menu de la carte**. En **mode historique**, appuyez sur le bouton y (bouton C) à l'**écran de choix du chapitre** pour rendre visite au **forgeron**.

NOTE : si vous n'avez pas de gemmes, le forgeron n'apparaît pas dans le menu.



Amélioration des avantages liés aux équipements

En améliorant les avantages de votre équipement, sa performance augmente. Pour effectuer des améliorations, vous avez besoin de gemmes. Le niveau maximum d'un avantage est 3. Un équipement peut être amélioré autant de fois que ne l'indique le chiffre correspondant à cet équipement.

Étapes du processus d'amélioration

- 1 Sélectionnez l'équipement à améliorer.
- 2 Sélectionnez l'avantage à améliorer. Si vous avez assez de gemmes, le niveau de l'avantage augmente.



Effets élémentaires

Lorsqu'un équipement doté d'effets élémentaires est utilisé, des dégâts élémentaires peuvent s'ajouter à vos attaques. Lorsqu'au moins un segment de votre jauge de Musou est rempli, des dégâts élémentaires du type indiqué ci-dessous viennent s'ajouter au hasard à votre attaque.

	Feu	Enflamme les ennemis, provoquant des dégâts continus.
	Éclair	Envoie des éclairs en direction des ennemis à proximité, provoquant des dégâts sur une zone étendue.
	Glace	Gèle temporairement les ennemis, ce qui les immobilise.
	Riposte	Brise la garde de l'adversaire, infligeant des dégâts. Si l'adversaire a baissé sa garde, des dégâts supplémentaires sont infligés.
	Destruction	Offre la possibilité de vaincre un ennemi d'un seul coup. S'il s'agit d'un officier ennemi, les dégâts causés dépendent de sa santé actuelle.

Types d'avantages

Les principaux avantages sont détaillés ci-dessous. Il en existe bien d'autres encore.

Avantages des armes

Maître d'armes	Augmente la puissance de l'arme.	Élément	Inflige parfois des dégâts élémentaires pendant une attaque normale.
Furie	Augmente la puissance des attaques normales.	Maître élément	Augmente la puissance des attaques élémentaires.
Furie puissante	Augmente la puissance des attaques puissantes.	Onde de choc	Augmente la puissance des tirs et ondes de choc.

Avantages des armures

Cuirasse	Augmente la défense de l'armure.	Maître garde	Permet de se mettre en garde ou d'en sortir plus rapidement.
Courage	Permet de garder l'équilibre lorsque l'on est frappé par un ennemi.	Constitution	Augmente la quantité de santé donnée par les objets.
Garde élément	Diminue les dégâts subis liés aux attaques élémentaires des ennemis.	Drain d'esprit	Augmente la quantité d'esprit gagnée en encaissant des dégâts.

Avantages des gants

Cavalerie	Augmente vos talents équestres.	Bête hurlante	Redonne de la santé après chaque palier de 100 K.O.
Poing éternel	Laisse plus de temps s'écouler entre les coups d'un combo.	Coursier lancé	Redonne du Musou après chaque palier de 100 K.O.
Vitesse	Augmente la puissance des attaques au fil d'un combo.	Œil précis	Permet d'acquiescer des armes puissantes plus facilement.

Avantages des bottes

Pieds légers	Augmente la vitesse des bottes.	Attaque rapide	Augmente les dégâts infligés par une attaque précipitée.
Faucon	Augmente la distance parcourue par la charge d'esprit.	Attaque du ciel	Augmente les dégâts infligés par une attaque sautée.
Pas de géant	Augmente la distance parcourue en se déplaçant latéralement.	Impact rapide	Assomme parfois les ennemis lors d'une attaque précipitée.



Jouer au mode château de Murasame

Dans ce mode, vous devez effectuer un certain nombre de quêtes et résoudre le mystère du château de Murasame. Lorsque vous terminez une quête, vous recevez des gemmes, de l'équipement ou du riz en récompense.

1 Après avoir sélectionné un personnage, l'écran de la carte s'affiche.

2 Pour consulter des informations sur les différentes quêtes, déplacez votre personnage sur la carte et appuyez sur le bouton A (bouton A).



NOTE : lorsque vous êtes sur l'écran de la carte, appuyez sur le bouton + / START (bouton +) pour afficher le menu de la carte. Ce menu vous permet de retourner à l'écran titre ou de visiter le forgeron.

3 Sélectionnez OUI pour accéder à l'écran de préparation de bataille. Lorsque vous êtes prêt à commencer, sélectionnez DEBUT BATAILLE.

NOTE : à un certain point de votre progression dans ce mode de jeu, vous serez rejoint par Takamaru. Vous serez alors en mesure de choisir quel personnage incarner.

Les règles de base des combats en mode château de Murasame sont les mêmes qu'en mode histoire ou en mode libre. Il existe toutefois deux spécificités dans ce mode :

● Franchissez les lumières mystérieuses pour progresser!

En mode château de Murasame, le champ de bataille est divisé en plusieurs zones. Une fois le premier objectif rempli, une mystérieuse lumière apparaît quelque part dans la première zone. Franchissez cette lumière pour passer à la zone suivante.

● Libérez les tanukis!

Détruisez les statues de tanuki dispersées sur le champ de bataille pour libérer les tanukis maudits. Cela devrait vous porter chance d'une manière ou d'une autre...


Jouer via la connexion Wi-Fi Nintendo

Vous pouvez jouer au mode château de Murasame avec d'autres personnes via la connexion Wi-Fi Nintendo.

Préparation du jeu en réseau

Sélectionnez RESEAU dans le menu principal. Vous pouvez ensuite vous connecter et vous déconnecter ainsi que modifier votre liste d'amis.

● Connect / Disconnect

 Vous permet de vous connecter au réseau ou de vous en déconnecter. L'icône indiquée ci-contre apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran lorsque vous vous connectez.

Une connexion à Internet haute vitesse est nécessaire pour jouer en ligne. Pour plus de détails sur la connexion Wi-Fi Nintendo, consultez la page 44.

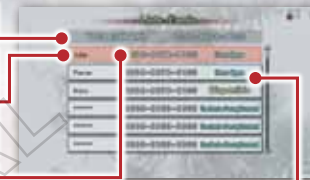
● Liste d'amis

Votre code ami

Nom de l'ami

Choisissez un nom pour votre ami. Cette information ne sera pas partagée.

Code ami de l'ami



● Ajout d'un nouvel ami

Après avoir sélectionné un emplacement disponible, procédez comme suit pour ajouter un nouvel ami :

- Entrez son code ami.
- Entrez son nom (16 caractères ou moins).

● Modification d'un ami existant

Si vous sélectionnez un ami existant dans la liste, vous pouvez modifier son nom ou le supprimer de votre liste d'amis.

Statut actuel de l'ami – il existe cinq possibilités :

Disponible	En ligne, vous pouvez envoyer une invitation.
Indisponible	En ligne, mais ne peut recevoir d'invitation (votre ami est par exemple au Dojo.)
Hors ligne	Non connecté au réseau.
En attente	N'a pas encore enregistré votre code ami.
Occupé	Non disponible car déjà en train de jouer avec quelqu'un d'autre.



NOTE : lorsque l'icône ci-contre s'affiche, vous ne pouvez pas accepter d'invitations. Vous ne pouvez pas non plus accepter d'invitations pendant que vous visionnez des cinématiques et ce, même si cette icône ne s'affiche pas pendant ces phases.

Jouer en réseau

Si vous accédez au mode château de Murasame via la connexion Wi-Fi Nintendo, l'écran indiqué ci-contre s'affiche après avoir choisi une quête. Vous y choisissez alors le type de recherche à effectuer.

- Vous pouvez envoyer une invitation à n'importe quel ami de la liste d'amis.
- L'ami qui reçoit votre demande verra l'écran ci-contre s'afficher.
- Après avoir accepté votre invitation, votre ami doit choisir un personnage.



Personnes de votre pays

Jouez avec quelqu'un de votre pays. Cette option vous garantit des conditions de communication optimales.

Personnes dans le monde entier

Cette recherche porte sur les joueurs du monde entier, y compris ceux de votre pays.



Sélectionnez cette option pour jouer à la quête que vous avez sélectionnée. La recherche se limitera alors aux joueurs qui veulent jouer à cette quête.

Sélectionnez cette option pour jouer à n'importe quelle quête que vous avez débloquée (par exemple, si vous n'avez pas encore terminé le château d'Aosame, vous ne pourrez pas jouer au château Akasame).

Pendant une partie en réseau

Écran de bataille principal



Le symbole bleu indique la position de l'autre joueur.

Les tanukis ne sont pas communs aux deux joueurs; chacun doit libérer ses propres tanukis.

Objets partagés

Si un objet apparaît après qu'un ennemi est vaincu, l'objet disparaît dès que l'un des deux joueurs le récupère et provoque les effets suivants :

Gemmes / équipement

- Les deux joueurs reçoivent l'objet.
- Objets de soin (p. ex. boules de riz)
Ces objets affectent seulement le joueur qui les saisit.

Jauge de santé de l'autre joueur

Écran d'information sur le jeu en réseau

Appuyez sur le bouton +/START (bouton 2) à l'écran de bataille principal pour afficher cet **écran d'information**. Faites attention : si vous affichez cet écran pendant une partie en réseau, la partie continue en arrière-plan, ce qui signifie que vous pouvez continuer à vous faire attaquer par des ennemis.

Liste des coups

Appuyez sur le bouton R (bouton 2) à l'écran d'information pour afficher l'écran de la liste des coups. Pour retourner à l'écran d'information, appuyez sur le bouton L (bouton 1).

Téléportation

Après avoir terminé une zone d'une quête, vous accédez à la zone suivante via un point de téléportation. Dès qu'un des deux joueurs atteint le point de téléportation, les deux joueurs sont téléportés à la zone suivante, quel que soit l'emplacement actuel de l'autre joueur.

Après la bataille

Pendant l'affichage des **écrans d'évolution de personnage et d'acquisition d'équipement** après une bataille, il n'y a pas de connexion réseau avec l'autre joueur, mais vous êtes néanmoins toujours connecté à la connexion Wi-Fi Nintendo. Pour cette raison, il n'y a aucune limite de temps et les choix que vous effectuez sur ces écrans n'affectent pas l'autre joueur.

Position de votre personnage sur la carte après une partie en réseau

Quel que soit l'endroit où votre personnage était positionné sur la carte avant une partie en réseau, celui-ci se retrouve à l'emplacement où vous venez de jouer après la fin de la partie en réseau. Il en va de même pour le niveau de difficulté. Par exemple, si votre personnage était au château d'Aosame en difficulté chaos, puis que vous avez sélectionné PERSONNES DE VOTRE PAYS, puis N'IMPORTE QUELLE QUÊTE et que vous avez joué au château d'Akasame en difficulté normale, votre personnage se retrouve au château d'Akasame en difficulté normale.

Connexion Wi-Fi Nintendo

Avec Samurai Warriors 3, il est possible de jouer via Internet avec vos amis ou d'autres joueurs grâce à la connexion Wi-Fi Nintendo. Pour utiliser la CWF Nintendo, voici l'équipement et la configuration nécessaires :

Équipement nécessaire

Console Wii, manette Wii Remote, Nunchuk 1
Disque Wii Samurai Warriors 3 1
Connexion Internet haut vitesse activée

Connexion Internet en réseau local sans fil (WLAN)

- Point d'accès ou connecteur Wi-Fi USB Nintendo (vendu séparément)
- Connexion Internet haute vitesse (p. ex. : ADSL ou câble)

Connexion Internet en réseau local (LAN) Ethernet

- Adaptateur LAN Wii (Ethernet), câble LAN (vendus séparément)
- Connexion Internet haute vitesse (p. ex. : routeur haute vitesse ou câble)

Pour des instructions plus détaillées sur la connexion, veuillez vous référer au mode d'emploi de la Wii – Chaînes et paramètres (section Paramètres Wii et gestion des données).

Paramètres CWF Nintendo

Pour vous connecter à Internet, vous devez configurer votre connexion Wi-Fi Nintendo. Pour ce faire, allez au menu Wii et sélectionnez les options Wii, puis PARAMÈTRES Wii et enfin INTERNET. Veuillez vous référer au mode d'emploi de la Wii – Chaînes et paramètres (section Paramètres Wii et gestion des données).

En cas d'échec de la connexion

Si vous ne parvenez pas à vous connecter à la connexion Wi-Fi Nintendo, un message et un code d'erreur s'affichent. Veuillez vous reporter à la section En cas de problèmes du mode d'emploi de la Wii, ou visiter le site support.nintendo.com pour plus d'informations.

La connexion Wi-Fi Nintendo est un système de jeu en ligne proposé par Nintendo afin de vous permettre de jouer avec d'autres joueurs du monde entier.

Le surnom que vous utilisez peut être vu par les autres joueurs lorsque vous disputez une partie en multijoueur via la CWF Nintendo. N'utilisez aucun nom permettant d'identifier un utilisateur ou qui risquerait de choquer les autres joueurs. De plus, il est important que vous contribuiez à ce que ce service reste un environnement convivial. En particulier, vous ne devez pas utiliser un surnom inapproprié, illégal, blessant, insultant ou déplacé de quelque façon que ce soit. Veuillez noter que les surnoms inappropriés seront effacés.

Pour protéger votre vie privée, ne divulguez jamais d'informations personnelles telles que nom de famille, numéro de téléphone, date de naissance, âge, e-mail ou adresse lorsque vous communiquez avec d'autres joueurs.

Le Contrat d'utilisation des services en ligne Wii qui régit le jeu en ligne Wii et présente la politique de confidentialité qui se trouve dans l'écran de paramètres de la console Wii et sur le site web de Nintendo http://nintendo.ca/2002/french/privacy_corp.shtml.

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

⚠️ 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 descanse por varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúa teniendo alguno de estos síntomas o si siente otro malestar mientras o después de estar jugando, deje de jugar y consulte con un médico.

⚠️ 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 conduzca 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.

INFORMACIÓN DE GARANTÍA Y SERVICIO DE REPARACIÓN

REV-R

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 DESPUÉS 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 COMERCIABILIDAD 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 INCUMPLIMIENTO 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.



Este juego se presenta en sonido surround Dolby® Pro Logic® II. Conecte su consola de juegos a un sistema de sonido con decodificación Dolby Pro Logic, Dolby Pro Logic II, o Dolby Pro Logic IIx para experimentar la emoción del sonido envolvente. Puede ser necesario seleccionar "Dolby Pro Logic II" a partir del menú de opciones de audio del juego.

Cómo empezar

1 Inserta el disco de Samurai Warriors™ 3 en la ranura para discos de la consola Wii. La consola se encenderá automáticamente y aparecerá la pantalla de advertencia sobre salud y seguridad.

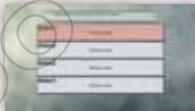
Cuando la hayas leído, oprime el botón A. La pantalla de advertencia sobre salud y seguridad también aparecerá si insertas el disco después de encender la consola.

2 Apunta al Canal Disco del **menú de Wii** y oprime el botón A.

3 Cuando aparezca la pantalla preliminar, apunta a Comenzar con el cursor y oprime el botón A.

4 Lee la pantalla de advertencia sobre el uso de la correa de muñeca y, después de asegurarte de que la tienes bien puesta, oprime el botón (botón A).

5 Se te pedirá que selecciones un archivo de guardado. Una vez que lo hayas hecho, comenzará a reproducirse la secuencia de introducción. **Nota:** puedes crear hasta cuatro archivos de guardado. Para hacerlo, es necesario que haya 12 bloques disponibles en la memoria de la consola Wii.



CONFIGURACIÓN DEL IDIOMA

Para jugar este título en español, cambia la configuración del idioma en las opciones de Wii.

Desarrollo del guerrero	60
• Fortalecimiento del guerrero	60
• Mejora del equipo	61
• Tipos de habilidades	62
Castillo Murasame	63
• Cómo jugar al modo castillo Murasame ..	63
• Cómo jugar a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo..	63
• Detalles del juego en red	65
• Conexión Wi-Fi de Nintendo	65

Pantalla de juego	55
• Pantalla principal	55
• Pantalla de preparación para la batalla ..	57
• Menú de pausa	57
Modo historia	58
• Cómo jugar al modo historia	58
• Objetos para la batalla	58
• Objetos en el campo de batalla	58
• Resultados de la batalla	59

Cómo empezar	47
Controles de batalla	49
• Classic Controller Pro/Classic Controller ..	49
• Wii Remote y Nunchuk	51
• Control de Nintendo GameCube	52
• Ataque normal/Ataque potente	43
• Habilidad especial	43
• Carga espiritual	54
• Ataque Musou	54

• Los controles descritos en este manual asumen que estás usando el Classic Controller Pro / Classic Controller.
 • Los controles si usas el Wii Remote y Nunchuk se muestran entre paréntesis: "botón a (botón A)".

Menú principal



La **pantalla del título** aparecerá una vez que haya terminado la secuencia de introducción, o la hayas saltado oprimiendo el botón +/START. Podrás ver el **menú principal** si oprimas cualquier botón desde la **pantalla del título**.

MODO HISTORIA	Es el modo principal. Elige un guerrero y juega en un escenario destinado específicamente a ese personaje. Cuando lo completes, desbloquearás el siguiente.	P.58	
MODO LIBRE	Juega en cualquier escenario con el guerrero que quieras. Elige el escenario que prefieras del modo historia . Nota: los datos del desarrollo del guerrero son comunes a los modos historia , libre y castillo Murasame . Puedes fortalecer a tu guerrero y reunir joyas para mejorar tu equipo.	—	
CASTILLO MURASAME	En este modo, deberás enfrentarte a sorprendentes y extraños oponentes para descubrir los secretos del misterioso castillo Murasame.	P.63	
CONEXIÓN EN RED	Accede a la Conexión Wi-Fi de Nintendo para ver tu lista de amigos.	P.63	
DOJO	DESBLOQUEAR BONIFICACIONES	Aquí puedes desbloquear más guerreros con los que luchar en el modo historia . También puedes desbloquear las estadísticas máximas, armas y la posibilidad de personalizar el aspecto de los guerreros. Nota: para usar esta opción, necesitas las raciones de arroz que recibes tras cada batalla.	—
	EDITAR PERSONAJES	Creación de un nuevo guerrero o cambio de los ajustes de color de los personajes Musou.	—
	SÓTANO	Consulta información sobre los personajes y mira las secuencias de animación.	—
	CONFIGURACIÓN	Cambia diversos ajustes y opciones del juego.	—
MODO HISTÓRICO	Lucha a través de la historia de los estados combatientes. Solo podrás jugar en este modo si seleccionas un guerrero nuevo. Nota: puedes crear un guerrero nuevo en Editar personajes , que se encuentra dentro del Dojo .	—	
CONTINUAR BATALLA	Reanuda la partida que has guardado anteriormente.	—	

Cómo guardar

Los datos del juego se guardan de forma automática cada vez que superas un escenario o cuando un personaje aumenta de nivel. **Nota:** la partida se guarda tras mostrarse los resultados de una batalla y al volver de cualquiera de las opciones de menú seleccionadas en el **Dojo**.

Cómo guardar durante una batalla

Selecciona **GUARDAR** en el **menú de pausa (P.57)** del **modo historia** o del **modo libre** para guardar tus progresos. Tanto el **modo libre** como el **modo historia** comparten los mismos datos de guardado.

Nota:

- Si guardas los datos durante una batalla, se sobrescribirán los datos anteriores.
- Si comienzas una partida nueva, se borrarán los datos guardados anteriormente.
- No podrás guardar los datos cuando estés en combate en el **modo castillo Murasame** ni en el **modo histórico**.
- **Una vez que sobrescribas o borres los datos, éstos no podrán ser recuperados.**

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 de 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.



Controles de batalla

Classic Controller Pro/Classic Controller

L Botón L

Defensa



La perspectiva de cámara girará 180° y, mientras oprimas el botón, te defenderás de todos los ataques frontales.

Movimiento lateral

Inclina la palanca izquierda mientras te defiendes para desplazarte en la dirección que quieras sin dejar de mirar al frente.

Caer de pie

Puedes corregir tu posición en el aire si un adversario te manda por los aires.

+ Cruz de control

+ Arriba en la cruz de control

Llamar a un caballo

Podrás llamar al caballo que hayas elegido antes de la batalla. Si no has elegido ninguno, aparecerá el que hayas montado anteriormente o uno de categoría inferior. En ciertos lugares, como en el interior de un castillo, no podrás llamarlo.

+ Derecha en la cruz de control

Mostrar objetos

Se muestran todos los objetos que poseas en ese momento (P.58).

+ Izquierda/Derecha en la cruz de control

Seleccionar objeto

Desplázate entre los objetos mostrados para elegir el que quieres usar.

+ Abajo en la cruz de control

Usar objeto

Confirma el objeto seleccionado para utilizarlo (P.58).

ZL Botón ZL

Primer plano del mapa (P.56)

Alternar entre el primer plano y la vista general del mapa. **Nota:** puedes adaptar tus preferencias en la Configuración (P.68) del Dojo. Elige OPCIONES y después fija el ESTILO DE ZOOM DE MAPA en PRIMER PLANO o VISTA.

ZR Botón ZR

Evasión



Rueda hacia delante para evitar el ataque enemigo. Te desplazará en la dirección en la que estés mirando.

R Botón R

Habilidad especial (P.53)

Realiza la habilidad especial específica de tu personaje.

Y Botón y

Ataque normal (P.53)

Un ataque básico. También puede usarse para llevar a cabo ataques repetitivos.

X Botón x

Ataque potente (P.53)

Es más poderoso que el **ataque normal**. Puede combinarse con éste o realizarse mientras saltas para conseguir diferentes movimientos ofensivos.

a Botón a

Ataque Musou (P.54)

Un ataque especial muy potente que solo puede utilizarse si tienes al menos un segmento de la barra Musou lleno.

b Botón b

Salto

Tanto el ataque normal como el ataque potente se pueden usar mientras saltas. Además, Kunoichi, Hanzō Hattori, Nene y Kotarō Fūma pueden realizar un doble salto si oprimes el botón b mientras están en el aire.

Esquivar

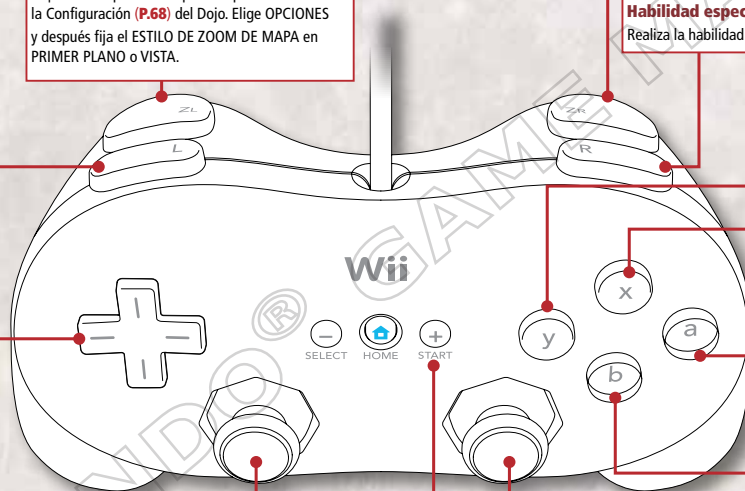
Oprime el botón b mientras acometes al enemigo para esquivar con rapidez mientras miras hacia delante.

Caer de pie

Puedes corregir tu posición en el aire si un oponente te alcanza mientras saltas.

Carga espiritual (P.54)

Puedes atacar con una Carga espiritual tras realizar cualquier otro ataque, excepto un ataque Musou. Oprime el botón b al atacar a un oponente, o cuando te estén bloqueando el paso, para realizar una carga espiritual. Necesitarás al menos un segmento en la barra Espíritu Lleno para realizar este ataque.



Palanca izquierda
Desplazarse

Palanca derecha
Control de la cámara

+ Botón +/START

Mostrar el menú de pausa (P.57)/
Saltar secuencias de animación

Nota: puedes cambiar la configuración de los botones seleccionando MANDO en la Configuración del Dojo.

Wii Remote y Nunchuk

Wii Remote

+ Cruz de control

+ Arriba en la cruz de control

Usar objeto (P. 58)

+ Derecha en la cruz de control

Mostrar objetos/Seleccionar objeto

+ Izquierda/Derecha en la cruz de control

Llamar a un caballo/Seleccionar objeto

+ Abajo en la cruz de control

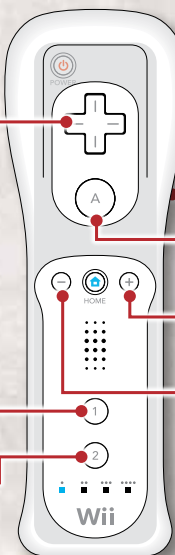
Ataque potente (P. 53)

1 Botón 1

Primer plano del mapa (P. 56)

2 Botón 2

Mostrar el menú de pausa (P. 57)



B Botón B

Ataque Musou (P. 54)



A Botón A

Ataque normal (P. 53)

+ Botón +

Evasión/Saltar secuencias de animación

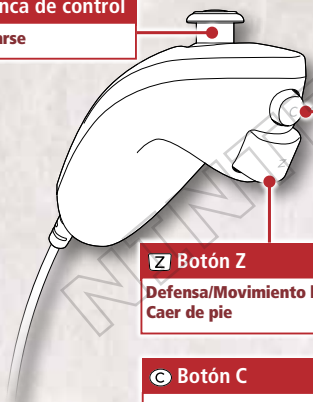
- Botón -

Habilidad especial (P. 53)

Nunchuk

Palanca de control

Desplazarse



Z Botón Z

Defensa/Movimiento lateral/
Caer de pie

C Botón C

Saltar/Esquivar/Carga espiritual (P. 54)

▲ 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 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 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.

Control de Nintendo GameCube

L Botón L

Defensa/Movimiento lateral/Caer de pie

R Botón R

Habilidad especial (P. 53)

Z Botón Z

Evasión

Palanca de control

Desplazarse

START/PAUSE

Mostrar el menú de pausa (P. 57)/
Saltar secuencias de animación



Y Botón Y

Ataque potente (P. 53)

X Botón X

Ataque Musou (P. 54)

Palanca C

Control de la cámara

+ Panel de Control

+ Arriba en el + Panel de Control

Primer plano del mapa (P. 56)

+ Izquierda en el + Panel de Control

Llamar a un caballo/
Seleccionar objeto

+ Derecha en el + Panel de Control

Mostrar objetos/Seleccionar objeto

+ Abajo en el + Panel de Control

Usar objeto (P. 58)

A Botón A

Ataque normal (P. 53)

B Botón B

Saltar/Esquivar/Carga espiritual (P. 10)

Nota: el control de Nintendo GameCube™ del jugador 1 debe conectarse al puerto del control 1, y el del jugador 2 debe conectarse al puerto del control 2.

Selección del tipo de control

Si hay más de un tipo de control conectado a la consola Wii, se debe seleccionar uno antes de empezar la partida. Se mostrará la **pantalla de selección del control** al elegir un modo de juego en el **menú principal**, como el **modo historia**. Oprime el botón a (botón A) del control que quieras usar para seleccionarlo.

Nota:

- Consulta el manual de operaciones de la consola Wii para obtener detalles sobre cómo sincronizar el Wii Remote con la consola Wii.
- Si solamente tienes conectado un tipo de control a la consola Wii, éste se detectará automáticamente.



Ataque normal



Lanza el ataque rápido una vez que aparezca la "animación de velocidad" mientras corres.

Y Botón y

Oprimir el botón A al usar el Wii Remote y Nunchuk

Es el ataque estándar. El número de ataques que puedes encadenar aumenta a medida que tu personaje se va desarrollando. Puedes consultar este número en la pantalla de **lista de movimientos** si seleccionas **MÁS INFORMACIÓN** en la pantalla de **preparación para la batalla** o el **menú de pausa**.

Ataque salto Botón y (botón A) en el aire

Realiza un ataque mientras saltas.

Ataque rápido Botón y (botón A) mientras corres

Ataque potente



Los guerreros orientados a los ataques potentes contarán con diversos ataques potentes a medida que se vayan fortaleciendo.

Este ataque es más poderoso que el ataque normal, con el que puede combinarse para lograr diferentes ofensivas, según cuál sea tu guerrero. El número de ataques potentes distintos que puedas lanzar aumentará a medida que tu personaje se vaya fortaleciendo.

Nota: puedes ver los ataques potentes disponibles en la pantalla de **lista de movimientos** si seleccionas **MÁS INFORMACIÓN** en la pantalla de **preparación para la batalla** o el **menú de pausa**.

Ataque final Botón x (abajo en la cruz de control) mientras saltas

Lánzate hacia el suelo cuando estés en el aire para usar este poderoso ataque que también es eficaz contra adversarios que hayan caído al suelo.

X Botón x

Oprime abajo en la cruz de control si usas el Wii Remote y el Nunchuk

¡Destello! **Y** → **X**

¡Furia! **Y** → **Y** → **X**

¡Destrucción! **Y** → **Y** → **Y** → **X**

Habilidad especial

R Botón R

Oprime el botón - si usas el Wii Remote y el Nunchuk

Oprime una vez para emplear la habilidad especial del personaje; los guerreros orientados a las habilidades especiales con el nivel suficiente pueden usar una segunda habilidad especial oprimiendo el botón R (botón -) en combinación con el botón y/botón x (botón A/abajo en la cruz de control).

Nota: cada personaje tiene habilidades especiales diferentes.

Cómo controlar el caballo

Te desplazará por el campo de batalla con mucha más rapidez montado en un caballo. Si has conseguido un caballo (**P.61**) y lo seleccionas como equipo, puedes comenzar la batalla a caballo. Las habilidades de los caballos varían mucho según cuál elijas.

Montar Botón b (botón C) cuando estés cerca de un caballo

Desmontar Botón b (botón C) mientras montas a caballo

Ataque salto montado Botón x (abajo en la cruz de control) cuando lleves unos momentos corriendo

Ataque Musou montado Botón a (botón B) con al menos un segmento de la barra Musou lleno

Nota:

- Tanto los ataques normales como los potentes también se pueden realizar a caballo.
- Si no hay un caballo cerca, puedes usar la opción Llamar a un caballo (**P.59**).

Carga espiritual

b Botón b con la barra Espíritu llena

Oprime el Botón C si usas el Wii Remote y el Nunchuk

Se trata de una ofensiva relámpago que se desata tras otros ataques. Oprime el botón b (botón C) tras atacar a un adversario o cuando te estén bloqueando el paso, para zafarte de tu adversario y continuar tu ofensiva. También te servirá para romper las defensas del enemigo. Cada carga espiritual vacía un segmento de la barra Espíritu. Tras un ataque de este tipo podrás realizar cualquier otro ataque.

Qué hacer en estas situaciones...

Bloqueo de armas

Si tu oponente bloquea armas contigo, oprime el botón y (botón A) repetidamente. Si ganas la lucha, las defensas de tu adversario caerán y asestarás un gran daño. Pero ten cuidado, ya que tu barra Musou se vaciará en caso de que pierdas.



Oprime el botón y (botón A) repetidamente para vencer a tu adversario.

Inconsciente

Si caes inconsciente en el campo de batalla, inclina repetidamente la palanca izquierda (palanca de control) u oprime el botón a/botón b/botón x/botón y (botón A/botón B/botón C/botón Z) para recobrar el sentido rápidamente.

Ataque Musou

a Botón a con la barra Musou llena

Oprime el botón B si usas el Wii Remote y el Nunchuk

Mantén oprimido el botón a (botón B) para lanzar un poderoso ataque Musou propio de tu personaje. Mientras lanza este ataque, el guerrero es invencible y no recibirá daño. Suelta el botón para desplazarte libremente mientras eres invencible. Cada vez que lances un ataque Musou se vaciará un segmento de la barra Musou.

Ataque Musou verdadero

Cuando tu barra de salud esté en rojo, podrás desatar el ataque Musou verdadero, cuya potencia es aún mayor. Este ataque tiene añadidos unos efectos de fuego elementales.

Ataque Musou doble

Si lanzas un ataque Musou mientras estás unido a otro guerrero por una fuerza eléctrica, será más poderoso. Durante el ataque también absorberás la salud del enemigo.

Nota: durante una partida de dos jugadores, esta situación solo se dará con el otro jugador.

Ataque Musou definitivo

Si lanzas un ataque Musou con la barra Espíritu totalmente repleta, desatarás un ataque Musou definitivo. Sin embargo, ten en cuenta que la barra Espíritu se vaciará por completo.

Pantalla de juego

Pantalla principal

La pantalla principal se muestra al iniciar una batalla. Oprime el botón +/START (botón 2) para ver el menú de pausa (P.57).

Información del oficial enemigo

Muestra el nombre y la salud del oficial enemigo. Según quién sea el oficial, puede que también se muestre su barra Musou.

Número de combos

Es el número de golpes acertados consecutivos. Tu barra Espíritu aumentará con más rapidez a medida que aumente el número de combos.

Información del jugador

Efectos de los objetos

Parpadearán rápidamente cuando se vaya agotando el límite de tiempo.

Objetos seleccionados

Oprime derecha en la cruz de control para mostrar los objetos. Seleccionalos oprimiendo izquierda o derecha en la cruz de control, y oprime abajo en la cruz de control (arriba en la cruz de control si usas el Wii Remote y el Nunchuk) para usarlo. También puedes usar objetos desde el menú de pausa.

Barra de salud

Muestra la salud de tu personaje. Disminuye si recibes daño, y el color de la barra cambia de verde a amarillo, hasta llegar al rojo. Si se vacía del todo, la partida termina. Puedes recargar tu salud usando objetos como boles de arroz o dangos.

Barra Espíritu

Cada Carga espiritual que lances vacía un segmento de esta barra.

Barra Musou

Con cada ataque Musou lanzado (P. 54), se vacía un segmento. A medida que el guerrero aumenta de nivel, el número de segmentos incrementará, hasta un máximo de tres. Si más de uno está lleno, también causarás daño elemental (P. 62).



Mapa

Alterna entre el primer plano y la vista general oprimiendo el botón ZL (botón 1).

	Personaje del jugador		Tercer ejército		Posición objetivo		Escalera
	Ejército aliado		Oficial objetivo para la bonificación táctica		Puerta cerrada		Solo se puede avanzar en la dirección que indica la flecha
	Ejército enemigo		Oficial objetivo clave		Camino Ninja		

Nota:

- El Camino Ninja solo está disponible para Kunoichi, Hanzō Hattori, Nene y Kotarō Fūma, que pueden entrar en él de un salto doble.
- El color de un oficial objetivo clave será el mismo que el de su ejército.
- Puedes cambiar el tipo de enfoque del mapa en la Configuración del Dojo.

Información del objetivo

Objetivo actual

Iconos de advertencia

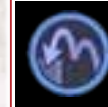


Prohibida la entrada



No se puede entrar a caballo

Icono de salto doble



Solo Kunoichi, Hanzō Hattori, Nene y Kotarō Fūma, que pueden dar un salto doble, son capaces de avanzar por los lugares donde aparezca este icono.

Número de K. O.

Total de enemigos derrotados.

Modo de dos jugadores

La pantalla de juego se divide horizontalmente por la mitad.



Cajas, cubos y balas de paja

Rompe estos elementos y hallarás objetos para la batalla (P. 59). En las cajas de almacenamiento hallarás equipo, los cubos de madera proporcionan objetos para restaurar la salud o la barra Musou, mientras que las balas solo contienen objetos para restaurar la salud.



Caja de almacenamiento



Cubo de madera



Balas de paja

Pantalla de preparación para la batalla

Esta pantalla se muestra tras haber elegido el escenario. Aquí podrás prepararte para la batalla.

Mapa del campo de batalla

Al seleccionar VISTA GENERAL, verás información detallada.

Tiempo límite

El tiempo asignado a esta batalla. Si llega a cero, habrás fracasado



Condiciones de victoria o derrota

Puedes alternar entre unas y otras oprimiendo el botón L/botón R (botón 1/botón 2).

Pantalla de vista

Se mostrará esta pantalla si seleccionas VISTA GENERAL en la pantalla de preparación para la batalla o en el menú de pausa. Podrás ver información detallada si seleccionas un icono.

Nota: oprime el botón L/botón R (botón 1/botón 2) para ver la información de los iconos que se muestran, en este orden.



	Condiciones de victoria		Objetivos		Oficiales aliados		Oficiales del tercer ejército		Bastiones enemigos
	Condiciones de derrota		Bonificaciones tácticas		Oficiales enemigos		Bastiones aliados		Bastiones del tercer ejército

Menú de pausa

Para mostrar esta pantalla durante el combate, oprime el botón + /START (botón 2).



Tiempo límite

El tiempo que le queda a esta batalla. Si llega a cero, habrás fracasado

Condiciones de victoria / Condiciones de derrota / Objetivo actual

Puedes alternar entre unas y otras oprimiendo el botón L/botón R (botón 1/botón 2).



Cómo jugar al modo historia

1 Selección del número de jugadores y el tipo de control

Selecciona MODO 1 JUG. o MODO 2 JUG., y decide qué tipo de control quieres utilizar (P.52).

2 Selección de personaje

Elige el guerrero con el que quieres entrar en combate.

Nota: a medida que la partida avance, el número de personajes con los que podrás jugar puede aumentarse en el Dojo (P.68).

3 Selección de escenario y dificultad

Elige el escenario y fija el nivel de dificultad deseado. Si has conseguido alguna joya, también podrás entrar en la Herrería.

Nota:

- Cuando hayas alcanzado ciertas condiciones, podrás jugar en el nivel de dificultad Caos.
- Cuando juegues en los niveles de dificultad Difícil o Caos, los oponentes serán más poderosos, pero los objetos con más efecto también se podrán conseguir con más facilidad.

4 Narración y confirmación de la ruta

Una vez que haya terminado la narración, se mostrará la vista general y se explicará la estrategia. No olvides comprobar los detalles del objetivo y las condiciones de victoria.

5 Preparación para la batalla

Aquí podrás cambiar de equipo, elegir objetos y consultar la vista general y las condiciones de victoria o derrota.

6 Empezar

Ten en cuenta los objetivos y las bonificaciones tácticas durante la batalla.

7 Victoria

Cumple las condiciones de victoria y completa el escenario. Además, según cómo juegues, puede que se te concedan méritos u objetos en reconocimiento a tu esfuerzo (P.60).

Objetos de batalla

Podrás seleccionar tu lista de objetos en la pantalla de preparación para la batalla. Los objetos disponibles variarán según el escenario.

	Dango	Recupera una pequeña cantidad de tu salud y la de los aliados que tengas cerca.		Copa de vitalidad	Relena por completo tu barra Musou.
	Bol de arroz	Recupera una gran cantidad de tu salud y la de los aliados que tengas cerca.		Piedra espiritual	Relena por completo tu barra Espíritu.

Nota:

- Existen otros objetos que no se muestran en la lista anterior.
- También hay objetos especiales que solo aparecen en las partidas de dos jugadores.



Desarrollo del guerrero

Tu personaje irá desarrollándose a medida que obtengas puntos de experiencia. Cuanto mayor sea su nivel, más habilidades tendrá y más movimientos será capaz de realizar.

Fortalecimiento del guerrero

Habilidades del guerrero

Las habilidades de un guerrero se pueden ver de tres formas distintas: entrando en EQUIPO, desde la pantalla de preparación para la batalla (P. 57); seleccionando MÁS INFORMACIÓN y después JUGADOR en el menú de pausa (P. 57); o seleccionando SÓTANO y después información del personaje en el Dojo.

Nivel	Aumenta a medida que obtienes puntos de experiencia.
EXP	Ganarás puntos de experiencia derrotando a enemigos o reuniendo pergaminos.
Salud	El valor máximo de la barra de salud.
Musou	El número de segmentos de la barra Musou (tres segmentos como máximo).
Ataque	A medida que aumenta esta cifra, también lo hará el daño que causes a tus enemigos.
Defensa	A medida que aumenta esta cifra, disminuirá el daño que te causen tus enemigos.
Caballo	A medida que aumenta esta cifra, tu ataque y tu defensa aumentarán mientras vayas a caballo.
Velocidad	A medida que aumenta esta cifra, también lo hará la velocidad a la que tu personaje se mueve y salta.

Tipo de guerrero

Hay tres tipos de guerreros: los que están orientados al ataque normal, los que están orientados al ataque potente y los que tienen más desarrollada la habilidad especial. Los movimientos se desarrollan de forma diferente según el tipo.

Ataque normal	El número de ataques normales consecutivos que puede lanzar un personaje aumenta con mayor rapidez.
Ataque potente	El número de ataques potentes que puede lanzar un personaje aumenta con mayor rapidez.
Habilidad especial	Tiene una segunda habilidad especial y puede mejorar ambas.

Puedes mejorar el rendimiento de tu guerrero en combate si obtienes objetos y los equipos. Si una habilidad (P. 62) está asociada a tu equipo, puede que obtengas otros efectos adicionales.

Nota: puedes equipar los objetos que hayas conseguido seleccionando EQUIPO en la pantalla de preparación para la batalla (P. 57).

Cómo obtener equipo

Si consigues una caja de madera o un cofre del tesoro durante la batalla, recibirás objetos cuando ésta termine (P. 59). El equipo (armadura, guanteletes, botas y caballo) se comparte, por lo que otros guerreros también podrán utilizarlo.

- Nota:**
- La caja de madera y el cofre del tesoro pueden aparecer al derrotar a un oficial enemigo o al romper una caja de almacenamiento (P. 56).
 - Cuanto mayor sea el nivel de dificultad que elijas para la partida, más fácil resultará obtener objetos con mejores características.

Objetos en el campo de batalla

Los objetos para la batalla aparecen cuando derrotas a enemigos, o al romper cajas de almacenamiento, cubos de madera o balas de paja (P. 57).

Objetos que recuperan la salud o dan puntos de experiencia

	Bol de arroz	Recupera la salud parcialmente.
	Agua espiritual	Recupera la salud completamente y llena la barra Musou.
	Pergamino	Da 100 puntos de experiencia.

Equipo

	Caja de madera	Contiene un arma.
	Cofre del tesoro	Recibirás una armadura, guanteletes, botas o un caballo.
	Joyas	Se usan para mejorar el equipo (P. 61).

Resultados de la batalla

La pantalla de resultados de la batalla se mostrará cada vez que termine una batalla.

- Nota:**
- Aunque pierdas, conservarás todos los puntos de experiencia y el equipo que hayas obtenido en combate.
 - Los datos del juego se guardan automáticamente después de que se haya mostrado la pantalla de resultados de la batalla.

Objetivos / Bonificaciones tácticas

Aquí se muestran los resultados de tus objetivos y bonificaciones tácticas.

El número de objetivos logrados influirá en la cantidad de puntos de experiencia que ganes.



EXP (experiencia) / Desarrollo

Los puntos de experiencia que obtengas en combate se mostrarán junto con los puntos de experiencia de bonificación que recibas por haber ganado. Estos últimos aumentarán según el número de objetivos logrados, así como por cumplir condiciones especiales, como derrotar a 500 enemigos.



Es posible subir de nivel con los puntos de experiencia de bonificación.

Movimientos nuevos

Todo nuevo movimiento que se desbloquee se indicará mediante la palabra NUEVO. Los diferentes tipos de guerreros se desarrollarán de forma diferente.

El número de movimientos disponibles incrementará a medida que aumentes de nivel.



Botín de guerra

Aquí se mostrarán las toneladas de arroz (P. 68), las joyas y el equipo (P. 61). Puedes llevar ocho artículos de cada tipo de equipo a la vez, con excepción del caballo. Además, podrás cambiarlos por joyas en vez de añadirlos a tu colección.

- Nota:**
- El equipo (armadura, guanteletes, botas y caballo) también se comparte con los demás guerreros.
 - Las toneladas de arroz pueden usarse para desbloquear personajes en el Dojo.



Cuando hayas reunido algunas joyas, visita la Herrería para mejorar tu equipo.

Tipos de equipo

El equipo está formado por armas y otros artículos (armadura, guanteletes, botas y caballo). A excepción del caballo, todo el equipo tiene habilidades asociadas. Si tienes joyas, es posible mejorar las habilidades de tu equipo.

Armas y armaduras



Armas

Las armas se dividen en tres categorías: Normal, Poder y Velocidad. Cada una tiene sus propias características de velocidad y poder. Además, si el arma tiene un elemento, podrá causar daño elemental.



Armadura

Mejora la defensa del guerrero.



Botas

Aumentan la velocidad del guerrero.

Guanteletes

Mejoran la destreza a caballo.



Caballo

Tener un caballo te permite iniciar la batalla montado a caballo. Hay una amplia variedad de caballos, cada uno con habilidades distintas. Ten en cuenta que el caballo no se puede mejorar en la **Herrería**.



Mejora del equipo

Si el equipo que has obtenido tiene una habilidad asociada, podrás mejorarlo en la Herrería mediante el pago de un determinado número de joyas (P. 59).

Visita la Herrería

En el **modo historia** o el **modo libre**, puedes acceder a la **Herrería** a través de la pantalla de **selección del escenario**. Cuando juegues al **modo castillo Murasame**, podrás visitar la **Herrería** oprimiendo el botón +/START (botón +) mientras te encuentres en el **Mapa Murasame**, y seleccionándola en el **menú del mapa**. Si juegas al **modo histórico**, visita la **Herrería** oprimiendo el botón (botón C) en la pantalla de **selección del escenario**. **Nota:** si no tienes joyas, la opción Herrería no aparecerá en el menú.



Cómo mejorar las habilidades del equipo ...

Mejora las habilidades de tu equipo para sacarle el máximo rendimiento. Para realizar mejoras, tendrás que utilizar joyas. El nivel de habilidad máximo es 3. Podrás mejorar el equipo tantas veces como indique el número de mejoras restantes de cada artículo.

● Pasos para realizar mejoras

- 1 Selecciona el tipo de equipo.
- 2 Selecciona el equipo que quieres mejorar.
- 3 Selecciona la habilidad que quieres mejorar; se producirá la mejora si dispones del número necesario de joyas.



Efectos elementales

Cuando te equipes con algún artículo que posea un efecto elemental, podrás añadir el daño elemental a tu ataque. Cuando tengas lleno o al menos un segmento de la barra Musou, uno de los daños elementales que se muestran a continuación se añadirá aleatoriamente a tu ataque.

	Llama	Envuelve al enemigo en llamas y le causa un daño constante.
	Rayo	Lanza un rayo a los enemigos cercanos y causa daño en una amplia zona.
	Hielo	Congela temporalmente al enemigo, de manera que no puede moverse.
	Torbellino	Penetra en la defensa del enemigo para causar un gran daño. Si el enemigo no está en guardia, causarás más daño.
	Golpe certero	Da la oportunidad de hacer caer al enemigo de un solo golpe. En caso de que se trate de un oficial enemigo, el daño causado dependerá de su barra de salud.

Tipos de habilidades

A continuación se describen algunas de las habilidades más comunes, pero existen muchas más además de estas.

Habilidades de las armas

Armero	Aumenta la potencia del arma.	Elemental	Causa un daño elemental al azar con un ataque normal.
Furia	Aumenta la potencia del ataque normal.	Elemental maestro	Aumenta la fuerza de los ataques elementales.
Furia poderosa	Aumenta la potencia del ataque potente.	Onda de choque	Aumenta la fuerza de los disparos y las ondas expansivas.

Habilidades de la armadura

Férreo	Aumenta la defensa de la armadura.	Defensor	Alterna entre la posición defensiva y la de ataque con mayor rapidez.
Abrazadera	Mantiene el equilibrio tras un ataque enemigo.	Constitución	Aumenta la cantidad de salud que recuperan los objetos.
Guarda elemental	Disminuye el daño recibido de ataques elementales enemigos.	Parásito espíritu	Aumenta la cantidad de Espíritu obtenido cuando se recibe daño.

Habilidades de los guanteletes

Caballería	Aumenta tus habilidades como jinete.	Bestia rugiente	Restaura algo de salud cada 100 K.O.
Puño eterno	Permite que pueda transcurrir más tiempo entre los golpes que forman combos.	Corcel galopante	Restaura algo de Musou cada 100 K.O.
Impulso	Aumenta la fuerza del ataque con combos más prolongados.	Ojos atentos	Permite adquirir armas poderosas con mayor facilidad.

Habilidades de las botas

Paso ligero	Aumenta la velocidad de las botas.	Golpe rápido	Aumenta el daño causado con un ataque rápido.
Halcón	Aumenta la distancia cubierta por la Carga espiritual.	Golpe aéreo	Aumenta el daño causado con un ataque salto.
Paso gigante	Aumenta la distancia cubierta al esquivar.	Impacto rápido	Deja sin sentido a los enemigos con un ataque rápido causado al azar.



Cómo jugar al modo castillo Murasame

Completa diversas misiones y descubre el misterio del castillo Murasame en este modo. Como recompensa por cumplir una misión recibirás joyas, equipo o arroz.

1 Tras haber seleccionado un personaje, aparecerá la **pantalla del mapa**.

2 Consulta la información de la misión desplazando tu personaje por el mapa y oprimiendo el botón a (botón A).



Nota: cuando te encuentres en la **pantalla del mapa**, oprime el botón +/- START (botón +) para mostrar el **menú del mapa**. Desde este menú puedes volver a la **pantalla del título** o visitar la **Herrería**.

3 Selecciona Sí para pasar a la pantalla de **preparación para la batalla**. Cuando lo tengas todo listo, elige EMPEZAR BATALLA para comenzar.

Nota: cuando Takamaru se una a ti tras completar las primeras misiones, podrás elegir con cuál personaje jugar.

Las reglas básicas del combate en el **modo castillo Murasame** son las mismas que en el **modo historia** o el **modo libre**, pero debes tener en cuenta estas dos diferencias:

● **Avanza hacia el haz de luz para pasar a la zona siguiente**

El campo de batalla del **modo castillo Murasame** se divide en varias zonas. Cuando hayas superado el primer objetivo, aparecerá un haz de luz misterioso en un lugar de la primera zona. Desplázate al interior del haz de luz para pasar a la siguiente zona.

● **Libera a los tanukis de Murasame**

Destruye las estatuas de los tanukis de Murasame situadas por el campo de batalla para liberar a los tanukis malditos. Esta acción suele verse recompensada con algún tipo de buena suerte para el jugador. Cuando destruyas una estatua, se iluminará el icono de un tanuki.

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

Se puede jugar al **modo castillo Murasame** con otras personas a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

Preparación para jugar en red

Selecciona CONECTAR A LA RED en el menú principal. A continuación, podrás conectarte o desconectarte y editar tu lista de amigos.

● **Conectado / Desconectado**

Conéctate o desconéctate de la red. El icono que se muestra a la izquierda aparecerá en la parte superior derecha de la pantalla mientras te estés conectando.

Para poder jugar en red necesitas tener una conexión a internet de banda ancha. Para más información consulta la sección Conexión Wi-Fi de Nintendo en la p. 66 de este manual.

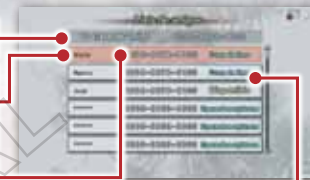
● **Lista de amigos**

Tu clave de amigo

Apodo de tu amigo

Asígnale un apodo a tu amigo.
Esta información no se compartirá.

Clave de amigo del otro jugador



● **Añadir un nuevo amigo**

Al seleccionar una nueva ranura, podrás añadir un amigo como se indica a continuación:

- Introduce la clave de amigo del otro jugador.
- Escribe el apodo de tu amigo (16 caracteres o menos).

● **Editar**

Si seleccionas el nombre de uno de tus amigos de la lista, podrás editarlo o eliminarlo de tu lista de amigos.

Estado actual de tu amigo (hay cinco posibilidades):

Disponible	Conectado, puedes enviarle una petición.
No disponible	Conectado, pero no disponible a ninguna petición (puede que esté en el Dojo, por ejemplo).
Fuera de línea	No está conectado a la red.
Esperando a registrarse	Aún no ha registrado tu clave de amigo.
Ocupado	Tu amigo ya está jugando con otra persona.



Nota: cuando se muestre este icono, no podrás aceptar una petición. Este icono no aparecerá mientras veas secuencias animadas del juego, aunque tampoco podrás aceptar peticiones en ese momento.

Seleccionar a un amigo

Si entras en el **modo castillo Murasame** a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo, aparecerá la pantalla que se muestra a la derecha cuando hayas elegido una misión y, después, podrás escoger tu tipo de búsqueda.

- Puedes enviar una petición a cualquier amigo de tu lista de amigos.
- El usuario que reciba la petición verá una pantalla como la que se muestra a la derecha.
- After accepting, the player will have to select a character to play.
- Después de aceptar, cada jugador deberá elegir un personaje para jugar.



Jente de tu país

Juega con alguien de tu mismo país. Si eliges esta opción, te asegurarás de que las condiciones de comunicación sean óptimas.

Jente de todo el mundo

Bajo esta opción te enfrentarás a jugadores de cualquier país, además del tuyo.



Selecciona esta opción para jugar la misión que hayas seleccionado. Solo se elegirá a un jugador que esté dispuesto a jugar este escenario contigo.

Si seleccionas esta opción, jugarás cualquier misión que tengas disponible (por ejemplo, si aún no has completado el castillo Aosome, no podrás jugar en el castillo Akasame).

Detalles del juego en red

Pantalla principal de la batalla



El indicador azul muestra la posición del otro jugador.

Los tanukis no se comparten; esto significa que tú debes liberar a los tuyos, mientras que el otro jugador debe liberar a los suyos.

La barra de salud del otro jugador.

Objetos compartidos

Los objetos que aparecen al vencer a un enemigo dejarán de estar disponibles en la pantalla en cuanto uno de los jugadores los consiga, lo que tendrá el efecto siguiente:

Joyas / Equipo

- Ambos jugadores recibirán el objeto.
- Objetos de recuperación (como los boles de arroz) solo afectarán al jugador que los obtenga.

Pantalla de información del juego en red

Oprime el botón +START (botón 2) en la pantalla principal de la batalla para acceder a la pantalla de información. Durante el juego en red, el temporizador del juego no se detendrá mientras visualices esta pantalla, por lo que el personaje del jugador seguirá recibiendo daño del enemigo.

Lista de movimientos

En la pantalla de información, oprime el botón R (botón 2) para acceder a la pantalla de lista de movimientos. Para volver a la pantalla de información, oprime el botón L (botón 1).

Teletransporte

Tras haber completado una zona de una misión, accederás a la siguiente zona teletransportándote. Si un jugador entra en el punto de teletransporte, ambos avanzarán hasta la siguiente zona, sin importar dónde se halle el otro jugador.

Tras la batalla

Mientras se muestran las pantallas de crecimiento del personaje y adquisición de equipo, no hay conexión de red con el otro jugador, pero seguirás conectado a la CWF de Nintendo. Por este motivo, no hay límite de tiempo y tus decisiones no afectarán al otro usuario.

Posición del jugador en el mapa tras jugar en red

No importa dónde estuviera situado el jugador en el mapa antes de jugar en red; después de la partida en red, el personaje permanecerá en la posición en la que haya jugado en red. Esto también se aplica al nivel de dificultad. Por ejemplo, si el jugador se encontraba jugando en el castillo Aosome, con dificultad Caos, y después seleccionó GENTE EN TU PAÍS y CUALQUIER MISIÓN, y jugó en el castillo Akasame con dificultad normal, la posición del jugador será la del castillo Akasame en dificultad normal.

Conexión Wi-Fi de Nintendo

Con SAMURAI WARRIORS 3 es posible jugar a través de internet con tus amigos o con otras personas mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo. Para acceder a la CWF de Nintendo, necesitas disponer de lo siguiente:

Equipo necesario:

- Consola, Wii Remote y Nunchuk 1
- Discos de SAMURAI WARRIORS 3 1
- Conexión a internet de banda ancha

Conexión a internet a través de una red de área local inalámbrica (WLAN)

- Punto de acceso inalámbrico o Conector USB Wi-Fi de Nintendo (se venden por separado)
- Conexión por cable o a través de un enrutador

Conexión a internet a través de una red de área local por cable (Ethernet)

- Adaptador LAN de Wii (Ethernet) y cable LAN (se venden por separado)
- Conexión por cable o a través de un enrutador

Encontrarás más información acerca de las conexiones en la sección "Configuración de Wii y gestión de datos" del manual de canales y configuración de la consola Wii.

Configuración de la CWF de Nintendo

Para poder conectarte a internet con la consola, tienes que configurar las opciones para la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

Dirígete al menú de Wii y selecciona OPCIONES DE Wii. A continuación, escoge CONFIGURACIÓN DE Wii y, por último, INTERNET.

Consulta la sección "Configuración de Wii y gestión de datos" del manual de canales y configuración de la consola Wii para obtener más información.

Problemas de conexión

En caso de no poder acceder a la Conexión Wi-Fi de Nintendo, aparecerán en pantalla un código y un mensaje de error.

Consulta la sección "Solución de problemas" del manual de canales y configuración de la consola Wii o visita support.nintendo.com para obtener más información.

La Conexión Wi-Fi de Nintendo es un sistema que permite jugar a través de internet con personas de cualquier parte del mundo.

Cuando juegues partidas multijugador a través de la CWF de Nintendo, los demás jugadores podrán ver el apodo que uses. No emplees ningún nombre que pueda servir para identificar a algún usuario o resultar ofensivo. Además, te rogamos que respetes las normas de educación elementales para mantener un entorno agradable. En particular, está prohibido utilizar apodosos inapropiados, ilegales, ofensivos, acosadores o malintencionados en cualquier forma.

El Contrato de Uso de los Servicios de Red de Wii que sienta las bases para los juegos de Wii en línea y sigue la Política de Privacidad Wii está disponible en la sección de Configuración de Wii de las Opciones de Wii y en la página web de Nintendo <http://wii.nintendo.com/terms>.