

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

Nintendo Customer Service
[WWW.NINTENDO.COM](http://www.nintendo.com)
or call 1-800-255-3700

NEED HELP PLAYING A GAME?

Nintendo's game pages, at
www.nintendo.com/games, feature
walkthroughs, frequently-asked questions, and
codes for many of our games. If your answer
isn't there, check out our forums where you can
exchange tips with other gamers online.

For more information about our forums, visit
www.nintendo.com/community.

If you don't have access to the web-site,
recorded tips for many titles are available on
Nintendo's Power Line at (425) 885-7529.
This may be a long-distance call, so please ask
permission from whoever pays the phone bill.

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

Service à la Clientèle de Nintendo
[WWW.NINTENDO.COM](http://www.nintendo.com)
ou appelez le 1-800-255-3700

BESOIN D'AIDE POUR JOUER?

Sur le site www.nintendo.com/games, des
pages sur les jeux de Nintendo présentent le
déroulement des jeux, des foires aux questions
et des codes pour plusieurs de nos jeux. Si la
réponse que vous cherchez n'y est pas, consultez
nos forums où vous pouvez échanger, en ligne,
des indices avec d'autres joueurs.

Pour obtenir plus d'information sur nos forums en
ligne, visitez www.nintendo.com/community.

Si vous n'avez pas accès au site Web, vous pouvez
obtenir des conseils enregistrés pour de nombreux
jeux, en utilisant la ligne de puissance de Nintendo
au (425) 885-7529. Il peut s'agir d'un interurbain,
demandez donc la permission à la personne
responsable du compte de téléphone.

**¿NECITAS AYUDA DE INSTALACION,
MANTENIMIENTO O SERVICIO?**

Servicio al Cliente de Nintendo
[WWW.NINTENDO.COM](http://www.nintendo.com)
o llame al 1-800-255-3700

¿NECITAS AYUDA CON UN JUEGO?

Las páginas de juegos de Nintendo, en
www.nintendo.com/games, incluyen instrucciones
paso a paso, preguntas frecuentes y códigos para
muchos de nuestros juegos. Si no encuentras tu
respuesta, visita nuestros foros, donde podrás
intercambiar consejos con otros jugadores en línea.

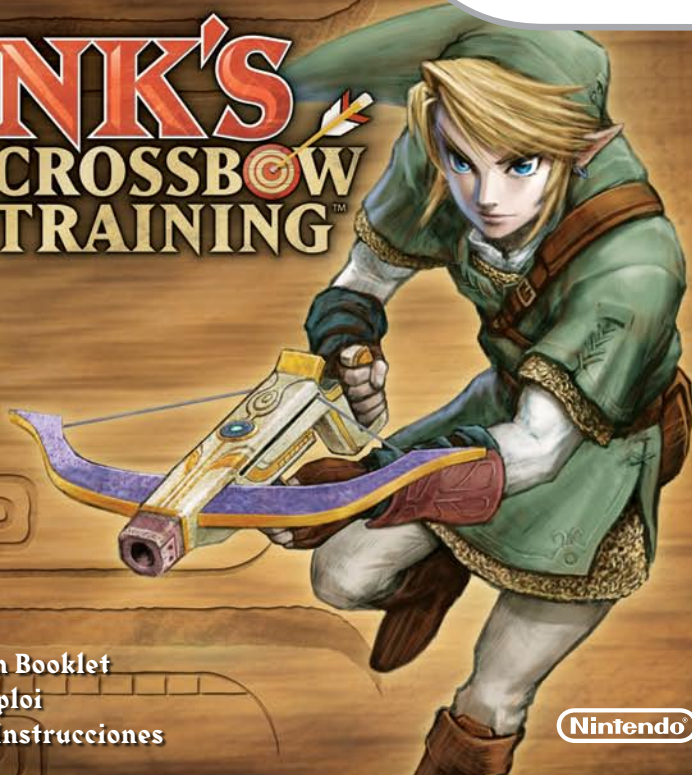
Para obtener más información sobre nuestros
foros, visita www.nintendo.com/community.

Si no tienes acceso a nuestra página web,
puedes encontrar consejos grabados para
muchos de nuestros juegos a través del Power
Line de Nintendo, llamando al (425) 885-7529.
Esta puede ser una llamada de larga distancia,
así que por favor, pide permiso a la persona
encargada de pagar la factura del teléfono.

<http://www.replacementdocs.com>

Wii™

LINK'S CROSSBOW TRAINING™



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

Ce Sceau Officiel est votre garantie que le
présent produit est agréé ou manufacturé
par Nintendo. Recherchez-le toujours
quand vous achetez des appareils de jeu
vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres
produits connexes.

El Sello Oficial es su ratificación de
que este producto tiene licencia o es
manufacturado por Nintendo. Busque
siempre este sello al comprar sistemas
de video juegos, accesorios, video
juegos, y productos relacionados.

Nintendo

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

www.nintendo.com

64740A PRINTED IN USA

Instruction Booklet
Mode d'emploi
Folleto de Instrucciones

Nintendo

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

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

⚠ CAUTION – Motion Sickness

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

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

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

REV-E

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

REV-P

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at www.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at www.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing. In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.



© 2007 Nintendo. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2007 Nintendo. All rights reserved.



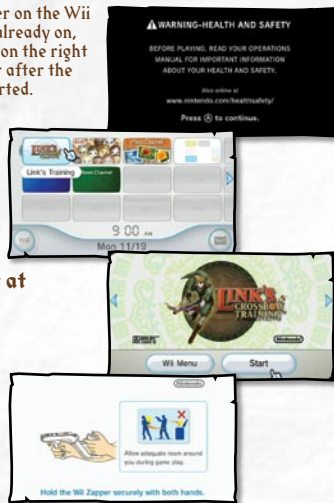
Manufactured under license from Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

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

Getting Started

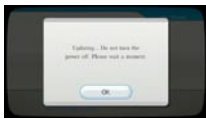
If your Wii console is on or is in standby mode, simply insert the Link's Crossbow Training Game Disc in the disc slot.

- 1 Once the power to the Wii console is turned on, the screen on the right will appear. Read the information on this screen and then press **A**.
 - 2 Point the cursor at the Disc Channel on the Wii Menu and press **A**.
 - 3 On the Channel Preview screen, point at Start and press **A**.
 - 4 The next screen shows you how to hold the Wii Zapper. Press **A** to exit this screen and move on to the title screen.
- Ⓜ If the power on the Wii console is already on, the screen on the right will appear after the disc is inserted.



SYSTEM MENU UPDATE

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



Title Screen

Press **B** on the title screen to bring up the following options:



- **Score Attack**
Improve your skills by playing through stage after stage, and shoot for the high score. When you first start playing, only levels 1-3 will be available.
- **Multiplayer**
Alternate turns with up to three friends, and see who has the best aim. Only levels you have played in Score Attack will be available in Multiplayer.
- **Practice**
Pick any stage and try a few practice rounds. Only levels you have played in Score Attack will be available in Practice.

Player Select Screen

Once you've chosen a game mode, the Player Select screen will appear. Select a profile to use. If you're playing a multiplayer match, you will first choose the number of players. When you're done, you'll move on to the Level Select screen.

- Ⓜ If you delete a Mii that is registered to a Link's Crossbow Training profile, the Mii will be replaced with a question mark. Point to the question mark and press **A** to register a new Mii for that profile.
- Ⓜ You can create Miis in the Mii Channel. Please see the Wii Operations Manual for more information.



Number of Players

Set the number of players. Point to the number of players and press **B**.




Select **NEW** to create a new profile, and then press **B**.



Delete a profile.

Level Select Screen

This screen will appear only in Score Attack. To begin playing, point at the level you want to play and press **B**. A target will appear. Point at it and press **B** to start. Each level is made up of three stages. To return to the Player Select screen, point at  and press **B**.



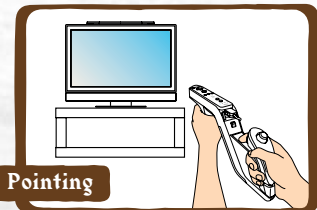
About Saving

Your game saves automatically when you clear all the stages in a level. Link's Crossbow Training requires 1 block of save space in your Wii system memory. If you do not have any free space in your Wii system memory, you will need to erase some data in order to play. To erase your save data, manage your data on the Wii system memory screen. Data that has been erased cannot be restored, so please be careful.

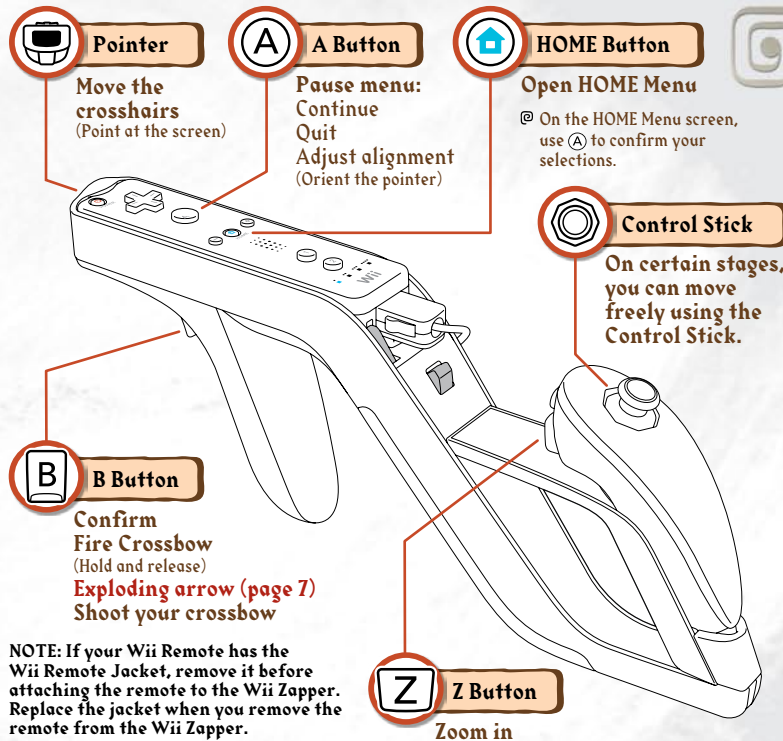
Ⓜ Please refer to the Wii Operations Manual for information on erasing data from your Wii system memory.

Controls

Make sure that the Wii Remote™ and Nunchuk™ are inserted in the Wii Zapper™ before playing. For information on how to set up the Wii Zapper, see the Wii Zapper Operations manual.



Aiming the Wii Zapper at the screen is called "pointing."



NOTE: If your Wii Remote has the Wii Remote Jacket, remove it before attaching the remote to the Wii Zapper. Replace the jacket when you remove the remote from the Wii Zapper.

Wii Zapper

Game Play

There are three stages in each level. If you complete each of the three stages with a high enough total score, you will clear the level and move on to the next.

Basic Rules

Hit bull's-eyes or enemies using the Wii Zapper, and see how many points you can earn before time runs out. You have a limited amount of time in each stage. When you complete a stage, you'll move on to the next. The level ends once you have completed all three stages. Once you finish the level, you will return to the Level Select screen (page 5).

About Your Weapon

➤ Crossbow

Press **B** to fire the crossbow. You have an unlimited number of arrows.



➤ Exploding Crossbow

Press and hold **B** until the crosshairs flash, and then release **B** to fire an exploding arrow. It has more power and does more damage, but it takes a little while to charge up, so you can't fire it as frequently.



➤ Automatic Crossbow

If you defeat an enemy that's flashing green, your weapon will turn into a rapid-fire crossbow, able to fire many shots in rapid succession. Once you run out of automatic arrows, your crossbow will revert to normal.



Game Screen

There are three different styles of play, but the screen remains the same in each.

Score

Score
2250

Time Limit

When time runs out, the stage ends.

Crosshairs

Press **B** to fire your crossbow wherever this is aiming.

Enemies

You earn points for shooting enemies. In some stages, you will shoot bull's-eyes instead of enemies.

Radar

The player is at the center, the red dots represent enemies, and the wedge between the lines represents the direction in which the player is looking. The radar does not appear in all rounds.

Stage Total

Results Screen

When you complete a stage, the Results screen will show you how many points you earned in that stage as well as your running total for the stage you are playing. When you're ready to continue, press **B** to start the next stage.

Playing with 2-4 Players

You can play Link's Crossbow Training with up to four players, taking turns using the Wii Zapper. Players take turns, starting with Player 1 and ending with Player 4. When you are done with your turn, hand the Wii Zapper to the next player.

Level Total

Target Score



Game Types

There are three basic types of stages.

A Target Shooting

Shoot the targets as they appear on-screen. You get more points for a bull's-eye, and consecutive hits earn you bonus points. Gold targets are worth more points. Don't shoot targets marked with the blue X, or you'll lose points—and your combo chain!



B Defender

Take out hordes of enemies as they attack. Turn to face in a different direction by aiming the Wii Zapper off screen in any direction. As with Target Shooting stages, consecutive hits earn you bonus points.



C Ranger

Seek out your enemies in a number of different settings. Move using the Control Stick, and change your facing by aiming the Wii Zapper off-screen in any direction. Again, consecutive hits earn you bonus points.



Advice

Attack Quickly and Accurately!

Some targets appear for only a short time, so be ready to take aim and fire as fast as you can. You'll earn a bonus for hitting every target or enemy in a stage.



Use Exploding Arrows

Exploding arrows can take out a lot of enemies in a single shot. When you have many enemies gathered in one area, take aim and blast the bunch of them. Be careful—you might accidentally hit a target that you don't want to.



Shoot Lots of Things

Enemies and targets aren't the only things you can shoot. See what else you can shoot for points. Some targets might even contain bonuses for you—if you see a floating Rupee, shoot it for bonus points. You'll lose points for shooting Cuccos and other living things.



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

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ: VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À VOS JEUX VIDÉO.

AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions Troubles de la vue	Tics oculaires ou musculaires Mouvements involontaires	Perte de conscience Désorientation
-----------------------------------	---	---------------------------------------

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

AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

- Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :
- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
 - Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
 - Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
 - Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou toute autre gêne pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

ATTENTION - Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour s'utiliser avec un appareil non-autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie de produit Nintendo. Toute copie d'un jeu Nintendo est illégale et strictement interdite par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de "sauvegarde" ou d'"archivage" ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN ET LA GARANTIE

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à www.nintendo.com ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de douze (12) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

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

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veillez visiter notre site Web, www.nintendo.com ou appeler la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTATEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SERAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIAUX OU DE MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES **GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE** ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.



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

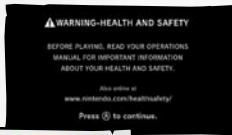
Este juego se presenta con sonido Dolby Pro Logic II. Para poder disfrutar del sonido envolvente en los juegos que llevan el logotipo de Dolby Pro Logic II, necesitarás un receptor Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic o Dolby Pro Logic IIx. Dichos receptores se venden por separado.

Commencer

Si votre console Wii est allumée ou en mode de veille, insérez simplement le disque de jeu Link's Crossbow Training dans la fente pour disque de jeu.

- 1 Quand la console Wii est allumée, l'écran à droite s'affichera. Lisez l'information sur cet écran et appuyez ensuite sur **A**.

Ⓜ Si la console Wii est déjà allumée, l'écran de droite s'affichera après que vous aurez inséré le disque.



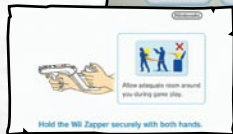
- 2 Pointez le curseur sur la Chaîne Disques sur le menu Wii et appuyez sur **A**.



- 3 Sur l'écran de prévisionnage de la chaîne, pointez sur Start, puis appuyez sur **A**.



- 4 Le prochain écran vous indiquera comment tenir le Wii Zapper. Appuyez sur **A** pour quitter cet écran et vous déplacerez vers l'écran titre.



MISE À JOUR DU MENU DU SYSTÈME

Notez bien que lorsque vous insérez le Disque de Jeu dans la console pour la première fois, la Wii vérifiera automatiquement que vous avez le menu du système le plus récent et, si nécessaire, un écran de Mise à Jour du Système Wii s'affichera. Appuyez sur OK pour continuer.



Écran titre

Appuyez sur **B** sur l'écran titre pour afficher les options suivantes :



Mode Solo

Améliorez vos aptitudes en jouant d'épreuve en épreuve et en essayant d'obtenir plus de points. Quand vous commencez à jouer, seuls les niveaux 1 à 3 seront disponibles.

Multijoueur

Vous pouvez alterner de tour avec un maximum de trois amis et découvrir qui vise le mieux. Les niveaux auxquels vous avez joué dans Mode Solo seront les seuls disponibles dans Multijoueur.

Entraînement

Choisissez n'importe quelle épreuve et faites quelques tours de pratique. Les niveaux auxquels vous avez joué dans Mode Solo seront les seuls disponibles dans Entraînement.

Écran de Sélection du Joueur

Quand vous aurez choisi un mode, l'écran de Sélection du Joueur s'affichera. Choisissez un profil que vous utiliserez. Si vous jouez des parties multijoueurs, vous choisirez d'abord le nombre de joueurs. Quand ce sera fait, vous vous déplacerez vers l'écran de Sélection du Niveau.

Ⓜ Si vous effacez un Mii qui est enregistré dans un profil Link's Crossbow Training, le Mii sera remplacé par un point d'interrogation. Pointez sur le point d'interrogation et appuyez sur **A** pour enregistrer un nouveau Mii pour ce profil.

Ⓜ Vous pouvez créer des Mii dans la chaîne Mii. Veuillez consulter le mode d'emploi Wii pour plus d'information.

Nombre de joueurs

Réglez le nombre de joueurs. Pointez sur le nombre de joueurs et appuyez sur **B**.



Choisissez NOUVEAU pour créer un nouveau profil, puis appuyez sur **B**.

Effacez un profil.

Écran de Sélection du Niveau

Cet écran s'affichera seulement dans Mode Solo. Pour commencer à jouer, pointez sur le niveau dans lequel vous voulez jouer, puis appuyez sur **B**. Une cible s'affichera. Pointez sur celle-ci et appuyez sur **B** pour commencer. Chaque niveau est composé de trois épreuves. Pour retourner à l'écran de Sélection du Joueur, pointez sur **2** et appuyez sur **B**.



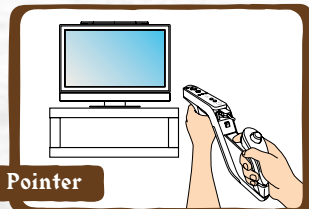
Au sujet de la sauvegarde

Votre partie se sauvegarde automatiquement quand vous complétez toutes les épreuves d'un niveau. Link's Crossbow Training nécessite 1 bloc de mémoire libre sur la mémoire de votre console Wii. Si vous n'avez pas d'espace libre sur votre mémoire, vous devrez effacer certaines données afin de pouvoir jouer. Pour effacer vos données de sauvegarde, gérez les données sur l'écran de la mémoire de votre Wii. Faites attention, car les données effacées sont irrécupérables.

Ⓜ Veuillez consulter le mode d'emploi Wii pour de l'information sur l'effacement des données sur la mémoire de votre console Wii.

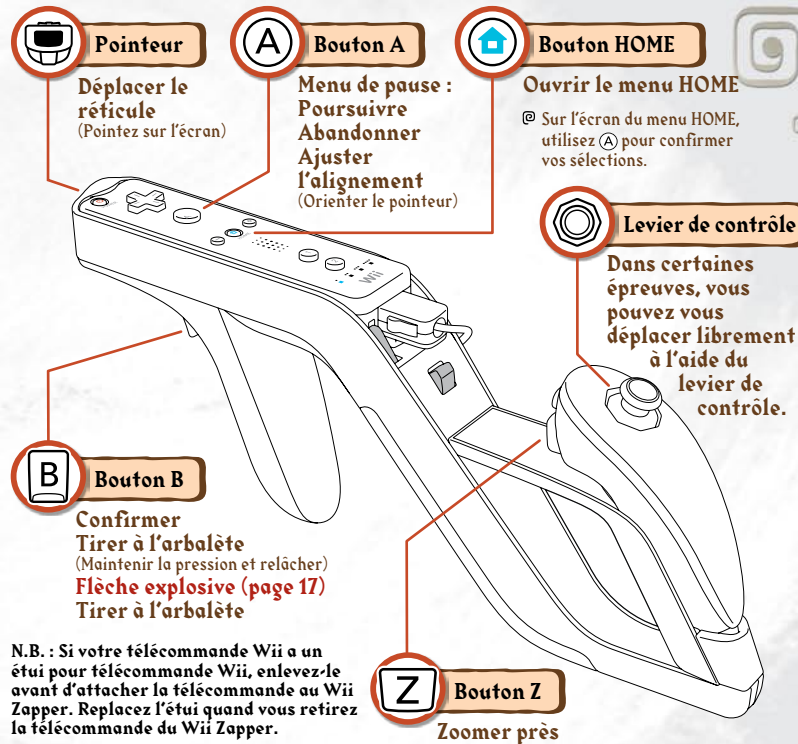
Commandes

Assurez-vous que la télécommande Wii et le Nunchuk™ sont insérés dans le Wii Zapper™ avant de jouer. Pour de l'information sur le Wii Zapper, veuillez consulter le mode d'emploi du Wii Zapper.



Pointer

Pointer est viser le Wii Zapper vers l'écran.



Ⓜ **Wii Zapper**

Jeu

Il y a trois épreuves dans chaque niveau. Si vous complétez chacune de ces trois épreuves avec un score total assez élevé, vous complétez le niveau et vous vous déplacerez au prochain.

Règles principales

Tirez sur le centre de la cible ou les ennemis à l'aide du Wii Zapper et découvrez combien de points vous pouvez ramasser avant que le temps ne s'écoule. Vous avez une période de temps limitée pour chaque épreuve. Quand vous complétez une épreuve, vous vous déplacerez à la prochaine. Le niveau se termine quand vous avez complété les trois épreuves. Quand vous aurez terminé le niveau, vous retournerez à l'écran de Sélection du Niveau (page 15).

Au sujet de votre arme

Arbalète

Appuyez sur **B** pour tirer à l'arbalète. Vous avez un nombre illimité de flèches.

Tir chargé

Appuyez et maintenez la pression sur **B** jusqu'à ce que le réticule clignote, puis relâchez **B** pour tirer une flèche explosive. Cette dernière est plus puissante et blesse plus, mais le chargement est un peu plus lent, alors vous ne pouvez pas tirer aussi fréquemment.

Mode Automatique

Si vous vainquez un ennemi qui clignote en vert, votre arme se changera en arbalète à tir rapide, capable de tirer plusieurs coups de suite. Quand vous n'avez plus de flèches automatiques, votre arbalète redeviendra à la normale.



Écran du jeu

Il y a trois styles de jeu différents, mais l'écran demeure le même dans chacun.

Score

2250

Limite de temps

Quand le temps est écoulé, l'épreuve se termine.

Réticule

Appuyez sur **B** pour tirer avec votre arbalète sur l'endroit visé par le réticule.

Ennemis

Vous ramasserez des points quand vous tirez sur des ennemis. Dans certaines épreuves, vous tirez sur le centre d'une cible au lieu des ennemis.

Radar

Le joueur est au centre, les points rouges représentent les ennemis et la partie ombragée en triangle représente la direction dans laquelle le joueur regarde. Le radar ne s'affiche pas chaque tour.

Score de l'épreuve

Écran des Résultats

Quand vous complétez une épreuve, l'écran des Résultats affichera le nombre de points que vous avez ramassé dans cette épreuve ainsi que votre total actuel pour l'épreuve dans laquelle vous jouez. Quand vous êtes prêt à poursuivre, appuyez sur **B** pour commencer l'épreuve suivante.

Jouer avec 2 à 4 joueurs

Vous pouvez jouer à Link's Crossbow Training avec un maximum de quatre joueurs, en utilisant le Wii Zapper à tour de rôle. Les joueurs jouent chacun leur tour, en commençant avec le Joueur 1 et en terminant avec le Joueur 4. Quand vous avez fini votre tour, donnez le Wii Zapper au joueur suivant.



Score total

Score requis

Types de jeux

Il y a trois types principaux d'épreuves.

A Tir sur Cible

Tirez sur les cibles à mesure qu'elles apparaissent à l'écran. Vous obtenez plus de points pour un tir sur le centre de la cible. Les coups consécutifs vous donneront aussi des points bonus. Les cibles or valent plus de points. Ne tirez pas sur les cibles avec un X bleu, sinon vous perdrez des points – et votre enchaînement!



B Défenseur

Éliminez des groupes d'ennemis à mesure qu'ils attaquent. Tournez-vous pour faire face à une direction différente en visant le Wii Zapper à l'extérieur de l'écran dans n'importe quelle direction. Tout comme pour les épreuves de Tir sur Cible, les coups consécutifs vous donneront des points bonus.



C Assaut

Allez chercher vos ennemis dans un nombre d'environnements différents. Déplacez-vous à l'aide du levier de contrôle et changez la direction dans laquelle vous faites face en visant votre Wii Zapper à l'extérieur de l'écran dans n'importe quelle direction. Encore une fois, les coups consécutifs vous donneront des points bonus.



Conseils

Attaquez rapidement et précisément!

Certaines cibles apparaissent pour une brève période de temps, alors préparez-vous à viser et tirer dessus aussi rapidement que possible. Vous obtiendrez un bonus si vous touchez à toutes les cibles ou tous les ennemis dans une épreuve.



Utilisez les flèches explosives

Les flèches explosives peuvent éliminer plusieurs ennemis avec un seul tir. Quand vous avez assez d'ennemis rassemblés dans un endroit, visez-les et tirez-les tous. Faites attention, car vous pourriez tirer accidentellement sur une cible que vous ne voulez pas toucher.



Tirez sur plusieurs choses

Les ennemis et les cibles ne sont pas les seules choses sur lesquelles vous pouvez tirer. Découvrez les autres choses sur lesquelles vous pouvez aussi tirer pour obtenir des points. Certaines cibles pourraient même contenir des bonus pour vous – si vous voyez un rubis flottant, tirez dessus pour obtenir des points bonus. Vous perdrez des points si vous tirez sur des Cuccos et d'autres choses vivantes.



POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE TODO EL MANUAL DE OPERACIONES DEL Wii ANTES DE USAR SU SISTEMA, DISCO DE JUEGO O ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE DE SALUD Y SEGURIDAD.

INFORMACIÓN IMPORTANTE DE SEGURIDAD: LEA LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE QUE USTED O SU HIJO JUEGUEN JUEGOS DE VIDEO.

⚠ AVISO - Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica, o con una historia de familia con dichos síntomas, debe consultar con un médico antes de jugar un videojuego.
- Los padres deben ver cómo sus hijos juegan videojuegos. Si su hijo o usted tienen alguno de los siguientes síntomas, detenga el juego y consulte con un médico:

Convulsiones
Alteración en la visión

Contorsión de ojos o músculos
Movimientos involuntarios

Pérdida de consciencia
Desorientación

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

⚠ AVISO - Lesiones por Movimiento Repetitivo y Vista Cansada

Jugar videojuegos puede causar dolor en sus músculos, articulaciones, piel u ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome carpal tunnel, irritación de piel o vista cansada:

- Evite el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando piense que no es necesario.
- Si al jugar siente cansancio en las manos, muñecas, ojos o brazos, o si tiene síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deje de jugar y descanse por varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúa teniendo alguno de estos síntomas o si siente otro malestar mientras o después de estar jugando, deje de jugar y consulte con un médico.

⚠ ATENCION - Enfermedad de Movimiento

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

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

Este juego de Nintendo no ha sido diseñado para uso con ningún aparato no autorizado. El uso de dicho aparato invalidará la garantía de su producto Nintendo. La duplicación de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual domésticas e internacionales. "Copias de respaldo" o "copias archivadas" no están autorizadas y no son necesarias para proteger su programa (software). Los transgresores serán enjuiciados.

INFORMACIÓN SOBRE GARANTÍA Y SERVICIO DE REPARACIÓN

Es posible que sólo necesite instrucciones sencillas para corregir un problema con su producto. En lugar de ir a la tienda, pruebe nuestra página de Internet www.nintendo.com, o llame a nuestra línea de Servicio al Consumidor al 1-800-255-3700. El horario de operación es: Lunes a Domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., Horario Pacífico (las horas pueden cambiar). Si el problema no se puede resolver con la información para localización de averías disponible por Internet o teléfono, se le ofrecerá servicio expreso de fábrica a través de Nintendo. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse primero con nosotros.

GARANTÍA DE SISTEMAS (HARDWARE)

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que el sistema será libre de defectos de material y fabricación por un periodo de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si durante este periodo de garantía ocurre un defecto cubierto bajo esta garantía, Nintendo reparará o reemplazará libre de costo el sistema o componente defectuoso. El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la venta o si el consumidor puede demostrar, a la satisfacción de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

GARANTÍA DE JUEGOS Y ACCESORIOS

Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) será libre de defectos de material y fabricación por un periodo de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este periodo de tres (3) meses de garantía, Nintendo reparará o reemplazará el producto defectuoso libre de costo.

SERVICIO DESPUÉS DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA

Por favor, pruebe nuestra página de Internet www.nintendo.com, o llame a nuestra línea de Servicio al Consumidor al 1-800-255-3700 para obtener información sobre localización de averías y reparación, u opciones para reemplazo y costos. En ciertos casos, puede ser necesario que nos envíe el producto completo. CON ENVÍO PREPAGADO Y ASEGURADO CONTRA PÉRDIDA O DAÑO. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse primero con nosotros.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ SI ESTE PRODUCTO: (A) ES USADO CON PRODUCTOS QUE NO SEAN VENDIDOS NI AUTORIZADOS POR NINTENDO (INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A, APARATOS PARA AUMENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, Y FUENTES DE ENERGÍA ELÉCTRICA); (B) ES USADO CON PROPOSITOS COMERCIALES (INCLUYENDO ALQUILERES); (C) ES MODIFICADO O FORZADO; (D) SE HA DAÑADO POR DESCUIDO, ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE, O POR OTRAS CAUSAS NO RELACIONADAS A MATERIALES DEFECTUOSOS O ARTESANÍA; O (E) TIENE EL NÚMERO DE SERIE ALTERADO, BORRADO O HA SIDO REMOVIDO.

CUALQUIERA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES (INCLUYENDO, **LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD** Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO, SON POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN DURACIÓN A LOS PERÍODOS DE GARANTÍA DESCRITOS ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, COMO APLIQUE). NINTENDO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGUNA OCASIÓN POR DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES DEBIDO A INFRINGIOS DE GARANTÍAS IMPLICADAS O EXPLÍCITAS. UNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES EN CUANTO DURA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES; POR LO TANTO, ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES ANTES CITADAS NO LE SEAN APLICABLES.

Esta garantía le da derechos legales específicos. Usted también puede tener otros derechos, los cuales pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra.

La dirección de Nintendo es: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A.

Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos y Canadá.



Ce jeu est compatible Dolby Pro Logic II. Afin de pleinement exploiter les effets sonores des jeux ayant le logo Dolby Pro Logic II, vous aurez besoin d'un récepteur Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic ou Dolby Pro Logic IIx. Ces récepteurs sont vendus séparément.

Cómo Empezar

Si tu consola Wii está en el modo de Espera (Standby), simplemente inserta el Disco de Juegos de Link's Crossbow Training dentro de la ranura para discos.

1 Cuando la energía de la consola Wii esté encendida, la pantalla hacia la derecha aparecerá. Lee la información en esta pantalla y luego oprime **A**.

@ Si la energía de la consola Wii ya está encendida, la pantalla hacia la derecha aparecerá después que hayas insertado el disco de juego.

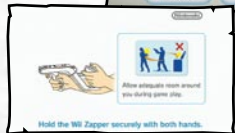
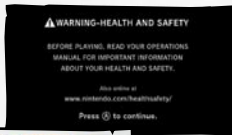
2 Señala el cursor hacia el Canal Disco en el Menú Wii y oprime **A**.

3 En la Pantalla Preliminar del Canal, señala hacia Comenzar y oprime **A**.

4 La siguiente pantalla te muestra cómo sujetar el Wii Zapper. Oprime **A** para cerrar esta pantalla y proceder a la pantalla de título.

ACTUALIZACIÓN DEL MENÚ DE SISTEMA

Por favor ten en cuenta que al colocar primero el Disco en la consola Wii, el sistema verificará si tienes el menú de sistema más reciente, y de ser necesario, aparecerá una pantalla de actualización del sistema Wii. Para continuar presiona ACEPTAR.



Pantalla de Título

Oprime **B** en la pantalla de título para mostrar las siguientes opciones:



Individual

Mejora tus habilidades al jugar a través de nivel tras nivel, y disparar hasta tener la puntuación más alta. Solamente tendrás los niveles 1-3 disponibles cuando comiences a jugar.

Multijugador

Juega en turnos con hasta tres otros amigos, y ve quién tiene la mejor puntería. Solamente los niveles que juegues en el modo de Individual serán disponibles en el modo de Multijugador.

Práctica

Elige el nivel y trata de practicar en algunas rondas de práctica. Solo los niveles que hayas jugado en el modo de Individual estarán disponibles a través del modo de Práctica.

Pantalla de Selección de Jugador

Cuando hayas elegido el modo de juego, la pantalla de Elegir el Jugador aparecerá. Selecciona un perfil para comenzar a jugar. Si estás jugando en un partido de multijugadores, primero tendrás que elegir la cantidad de jugadores. Cuando termines, procederás a la pantalla de Selección de Niveles.

@ Si borras un Mii que esté registrado a un perfil del juego de Link's Crossbow Training, el Mii será reemplazado con un signo de interrogación. Señala hacia el signo de interrogación y oprime **A** para registrar un nuevo Mii para ese perfil.

@ Podrás crear nuevos Mii a través del Canal Mii. Por favor revisa el Manual de Operaciones del Wii para información adicional.



Número de Jugadores

Fija la cantidad de jugadores. Apunta hacia el número de jugadores y oprime **B**.

Elige NUEVO para crear un perfil nuevo, y luego oprime **B**.

Borrar un Perfil

Pantalla de Selección de Nivel

Esta pantalla solamente aparecerá durante el modo de Individual. Para comenzar a jugar, señala hacia ella nivel que desees jugar y oprime **B**. Una diana aparecerá. Señala hacia este y oprime **B** para comenzar. Cada nivel consiste de tres etapas. Para regresar a la pantalla de Selección de Jugadores, señala hacia **2** y oprime **B**.



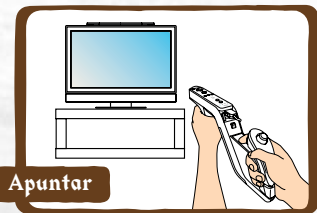
Acerca del Guardado de Datos

Tu juego se guardará automáticamente cada que completes todas las etapas de un nivel. El juego de Link's Crossbow Training requiere de 1 bloque de espacio de guardado en la memoria del sistema Wii. Si ya no tienes bloques de memoria libres en tu Wii, tendrás que borrar datos para poder jugar. Para borrar datos guardados, tendrás que administrar estos a través de la pantalla de Gestión de Datos del Wii. La data que se borre no podrá ser recuperada, así que adminístrala con cuidado.

Ⓜ Por favor consulta el Manual de Operaciones del Wii para información de cómo borrar datos de la memoria del sistema Wii.

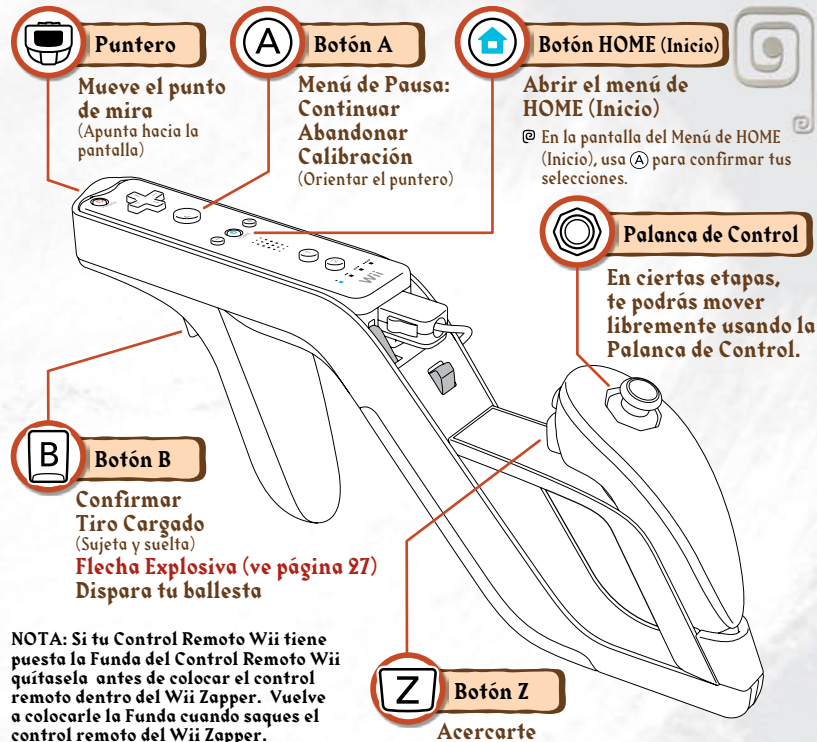
Controles

Asegúrate que el Control Remoto Wii™ y el Nunchuk™ estén insertados correctamente dentro del Wii Zapper™ antes de comenzar a jugar. Para información de cómo instalar el Wii Zapper, por favor consulta el Manual de Operaciones del Wii Zapper.



Apuntar

Señalar el Wii Zapper a la pantalla se le llama "apuntar".



NOTA: Si tu Control Remoto Wii tiene puesta la Funda del Control Remoto Wii quitasela antes de colocar el control remoto dentro del Wii Zapper. Vuelve a colocarle la Funda cuando saques el control remoto del Wii Zapper.

Ⓜ **Wii Zapper**

El Juego

Existen tres etapas por cada nivel. Si completas cada una de las tres etapas con una puntuación total lo suficientemente alto, completarás el nivel y procederás al siguiente.

Reglas Básicas

Afinale al tiro al blanco o al enemigo usando el Wii Zapper, y ve cuantos puntos te puedes ganar antes que el tiempo se acabe. En cada etapa tu cantidad de tiempo será limitado. Procederás a la siguiente etapa cada que completes una. El nivel termina cada que hayas completado las tres etapas. Una vez que termines el nivel, regresarás a la pantalla de Selección de Nivel (página 25).

Acerca de tu Arma

➤ Ballesta

Oprime **B** para disparar tu ballesta. Tienes una cantidad ilimitada de flechas.

➤ Tiro Cargado

Oprime y sujeta **B** hasta que el punto de mira comience a parpadear, y luego suelta **B** para disparar un tiro cargado. Este tiene mas poder y causa más daño, pero toma algún tiempo para cargarlo así que no lo puedes usar con frecuencia.

➤ Ballesta Automática

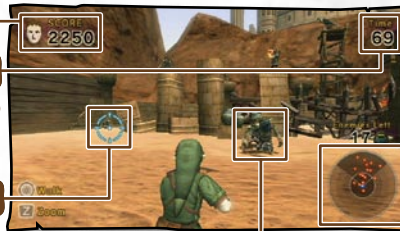
Si derrotas a un enemigo que esté parpadeando de color verde, tu arma se convertirá en una ballesta con fuerza de tiros rápidos, capaz de disparar tiros en rápida sucesión. Una vez que las flechas automáticas se agoten, tu ballesta regresará a lo normal.



Pantalla de Juego

Existen tres diferentes estilos de juego, pero la pantalla permanecerá igual para cada uno.

Puntuación



Límite de Tiempo

Cuando el tiempo se agote, la etapa se acabará.

Punto de Mira

Oprime **B** para disparar tu ballesta a donde el punto de mira esté señalando.

Enemigos

Ganarás puntos cada que le tires al enemigo. En algunas etapas, tendrás que tirarle a un tiro al blanco en vez de los enemigos.

Radar

El jugador está ubicado en el centro, los puntos rojos representan al enemigo, y los espacios entre las dos líneas representan la dirección en la cual el jugador tiene su mira. El radar no aparecerá en todas las rondas.

Total de la Etapa



Pantalla de Resultados

La pantalla de Resultados aparecerá cada que termines una etapa y mostrará la cantidad de puntos que ganaste en esa etapa al igual que el total de la etapa que estés jugando. Cuando estés listo(a) para continuar, oprime **B** para iniciar la próxima etapa.

Jugando con 2/4 Jugadores

Podrás jugar Link's Crossbow Training con hasta cuatro jugadores, tomando turnos usando el Wii Zapper. Jugadores tomarán turnos, comenzando con Jugador 1 y terminando con Jugador 4. Cuando tu turno termine, dale el Wii Zapper al próximo jugador.

Total del Nivel

Total de Tiro al Blanco

Tipos de Juego

Existen tres tipos de etapas básicas.

A Práctica

Dispárale a las dianas cuando aparezcan en la pantalla. Te ganarás más puntos por darle tiros al blanco, y puntos extras por tiros consecutivos. Dianas de oro valen más puntos. ¡No le dispires a las dianas marcadas con una X azul, o perderás puntos—y tu cadena de combos!



B Defensor

Derrota a la manada de enemigos cuando te ataquen. Voltéate para mirar hacia otra dirección al señalar el Wii Zapper fuera de la pantalla en cualquier dirección. Al igual que en el modo de Individual, tiros consecutivos te ganarán puntos extras.



C Asalto

Busca a tus enemigos a través de diferentes escenas. Mueve la Palanca de Control, y cambia tu dirección al señalar el Wii Zapper fuera de la pantalla en cualquier dirección. De nuevo, tiros consecutivos te ganarán puntos extras.



Consejos

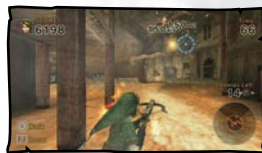
¡Ataca Rápida y Eficazmente!

Algunas dianas aparecerán solo por un corto tiempo, así que mantente listo(a) para ponerlas en mira y disparar lo más rápido posible. Te ganarás una bonificación por darle a todas las dianas y todos los enemigos en esta etapa.



Usa Flechas Explosivas

Flechas explosivas pueden derrotar a muchos enemigos con un solo tiro. Cuando tengas a varios enemigos concentrados en una área, apunta y dispara hacia su dirección para derrotarlos. Ten cuidado – ya que puedes tirarle a una diana que no quieras por accidente.



Dispárale a Muchas Cosas

Dianas y enemigos no son las únicas cosas a las que le podrás disparar. Descubre a qué otras cosas les puedes disparar para ganarte puntos. Algunas dianas hasta pueden contener bonificaciones – si ves un Rupia flotante, dispárale para ganarte puntos extras. Perderás puntos si le disparas a los Cuccos o a otras cosas vivientes.

