NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

NINTENDO CUSTOMER SERVICE
SUPPORT.NINTENDO.COM

or call 1-800-255-3700
MON.-SUN., 6:00 a.m. to 7:00 p.m., Pacific Time
(Times subject to change)

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

SERVICE À LA CLIENTÈLE DE NINTENDO
SUPPORT.NINTENDO.COM

ou composez le 1 800 255-3700
LUN.-DIM., entre 6 h 00 et 19 h 00, heure du Pacifique
(Heures sujettes à changement)

Nintendo

NINTENDO® GAME MANUAL

Nintendo of America Inc.
P.O. Box 957, Redmond,
WA 98073-0957 U.S.A.
www.nintendo.com

72353A

PRINTED IN USA
IMPRIMÉ AUX É.-U.

nintendo Wi-Fi connection

NINTENDO DS™

INSTRUCTION BOOKLET
MANUEL D'INSTRUCTIONS

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET 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**	**Loss of awareness**
Altered vision	**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 - Radio Frequency Interference

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

⚠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.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠WARNING - Battery Leakage

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS.

If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

Important Legal Information

REV-E

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.

NINTENDO® GAME MANUAL

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.

Official Nintendo Seal™

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEM.

1-2 Wireless DS Multi-Card Play

THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES WITH EACH DS SYSTEM CONTAINING A SEPARATE GAME CARD.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

NEED HELP PLAYING A GAME?

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.

If the information you need is not on the Power Line, you may want to try using your favorite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."

Nintendo

© 2010 Nintendo. Developed by Nintendo Software Technology Corporation.
This product uses the LC Font by Sharp Corporation. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.
™, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo.

FONT LC™

NINTENDO® GAME MANUAL

Table of Contents

Story and Characters 06
Starting the Game 08
Controls 10
Game Screen and Rules 14
Objects and Items 16
Hints 19
How to Play 20
Special Areas 22
Construction Zone 24
Create 26
Share 28
Online Share 30
Challenge Mode 32
Challenge Center 34
Manuel d'instructions en français 41

Story and Characters

Mario and Pauline are celebrating the grand opening of Mario's new outdoor theme park, Mini-Land. Everyone is looking forward to a wonderful day filled with fun toys and thrilling rides. The first one hundred customers get a brand-new Mini Pauline toy!

Donkey Kong arrives too late to get a new Mini Pauline toy—he's the 101st guest. This makes him furious! He decides to kidnap the real Pauline instead—and he carries her off into the depths of Mini-Land.

Mario and the Mini Marios jump aboard the park's train, the Super Mini Mario Express, in hot pursuit of Donkey Kong. But can they rescue Pauline?!

NINTENDO® GAME GUIDE

Pauline
Mario's glamorous friend and Mini-Land's special grand opening guest.

Donkey Kong™
Angry about not getting a Mini Pauline toy, he kidnapped the real Pauline instead!

Mario
Mini-Land's esteemed founder and owner.

Mini Marios
The Mario Toy Company's best-selling toys and the stars of Mini-Land!

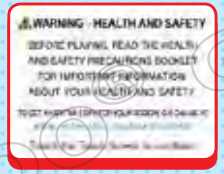
Starting the Game

Start the Game

Make sure your Nintendo DS system is powered off, then insert the Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem! Game Card into the Game Card slot until you hear it click.

1. Turn on the power to the system and read the information displayed on the Health and Safety Screen. When you're done, tap the Touch Screen.

2. When the menu screen appears, tap the Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem! icon to start the game.



- The image to the right is a screenshot taken using a Nintendo DSi™/Nintendo DSi XL™ system.
- If you are using a Nintendo DS/Nintendo DS Lite system set to Auto Mode, this step is not necessary.
- In this instruction booklet, the upper screen is marked with a blue border and the Touch Screen is marked with a red border.

Select a Mode from the Title Screen

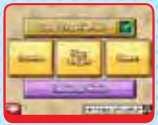
From the title screen, just tap the mode you'd like to play to make a selection.

Main Game ➪P.20

In this mode, your goal is to clear all of the areas to save Pauline.

Construction Zone ➪P.24

In this mode, you can design your own levels and share them with other players. You can also get new downloadable levels from Nintendo as well as participate in Challenge Mode over Nintendo Wi-Fi Connection.



Options

Here you can adjust your game options. Some of these options will become available later as you progress in the game.

Audio	Change output and volume settings. Also includes a sound test.
Gallery	View in-game movies you've seen.
Change User Name	Change the user name you will use in the Construction Zone.
Newsfeed	Turn the Newsfeed function on or off. This displays and updates the newsfeeds when going online for Online Share or Challenge Mode.
Erase All Data	Erase all saved data. **You can't restore erased data, so be careful!**

NINTENDO GAME MANUAL

Controls

Basic Controls

In this game, you will control your Mini Marios and objects using the stylus on the Touch Screen. (➡P. 12 for details on Mini Mario control.)

L Button
Display Help Mode ➡ P. 17

Touch Screen
Control objects ➡ P. 16
Make menu selections

Control Pad
Scroll around the area

R Button
Display Map ➡ P. 19

X Button
Scroll view up

Y Button
Scroll view to the left

A Button
Scroll view to the right

B Button
Scroll view down

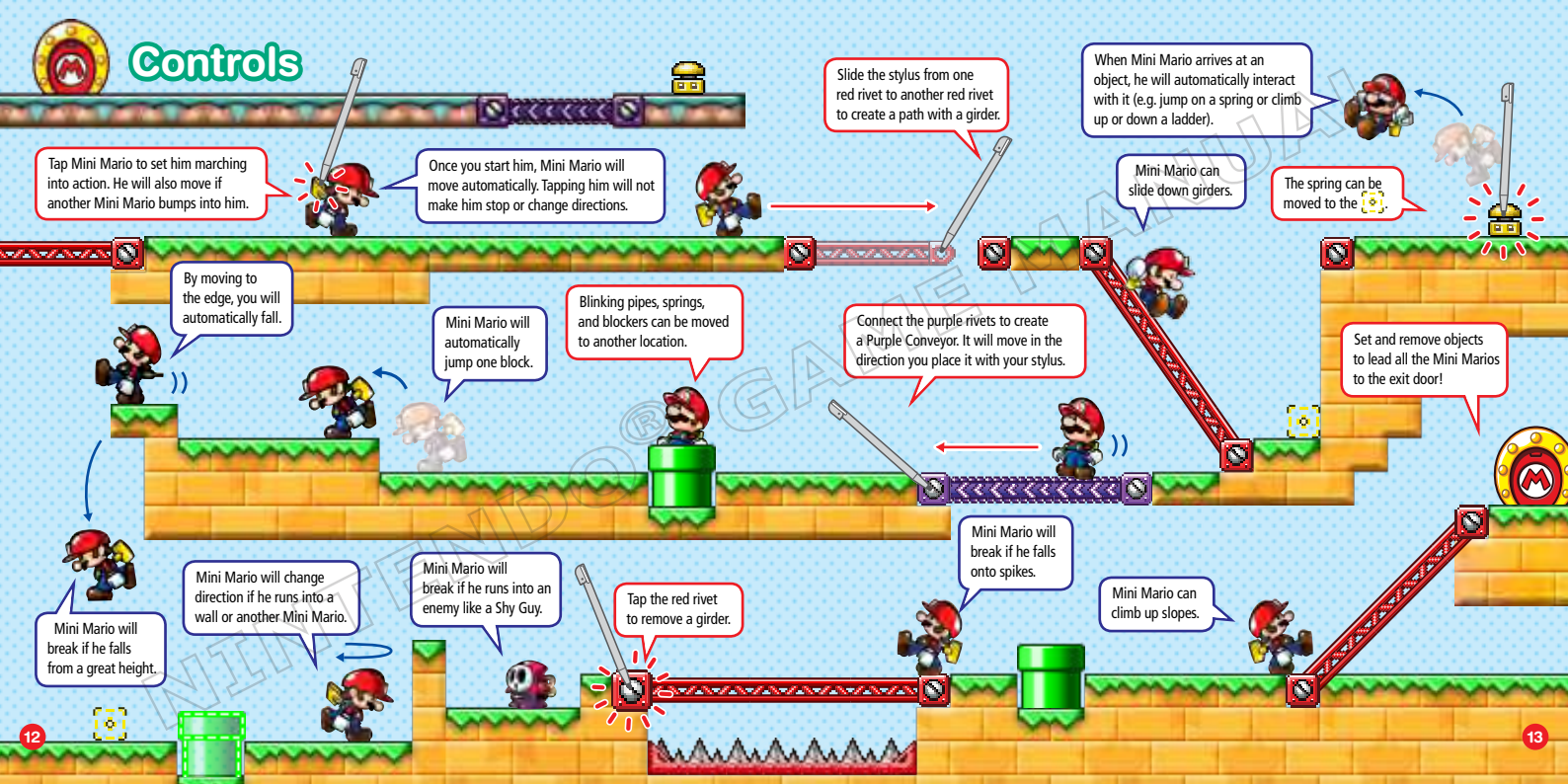
START
Display pause menu ➡ P. 15

• To put your Nintendo DS system into Sleep Mode and conserve battery power (when you are not transferring data), simply close it during play. Open it to exit Sleep Mode.

Be sure to also read the operations manual of your specific system.

NINTENDO® GAME MANUAL

Controls



NINTENDO® GAME MANUAL

Game Screen and Rules

Game Screen

Clearing an Area

Guide all the Mini Marios together to the exit door within the time limit to clear an area.

When a Mini Mario reaches the exit door, a short timer is activated. If you do not bring the next Mini Mario to the door before time runs out, all the remaining Mini Marios will be locked out and it's Game Over. Also, if even one of your Mini Marios breaks, it's Game Over. Doors with a lock on them can only be opened by a Mini Mario carrying a key.

In areas with toys other than Mini Marios (capsule toys), you must lead each toy to the corresponding exit door with their face on it (➡ P. 18). These toys behave just like Mini Mario, so if one of them breaks, it's Game Over.

Pause Menu

Press START during the game to pause the action and access the pause menu.

Continue	Return to the game.
Restart	Restart the current area over again.
Exit	Stop the game and return to the Mini-Land park map.

INSTRUCTION BOOKLET NINTENDO® GAME MANUAL

Objects and Items

Movable Objects

Red Girders

Red Girders are held in place by rivets. Tap and slide your stylus from one rivet to another to place a Red Girder. Tapping on a rivet connected to a placed Red Girder will remove all Red Girders that are connected there. You can't move the gray steel frame.

Purple Conveyors

Purple Conveyors will move in the direction you place them with your stylus. Tapping a conveyor switch will reverse the direction of all the conveyor belts in an area. You can't move Gray Conveyors.

Pink and Yellow Springs

When a Mini Mario marches up to a spring, he will automatically jump on it. Pink Springs will make him jump straight up. Yellow Springs will make him jump in the direction he is moving. You can tap a spring to remove or place it.

Rivets

Rivets hold Red Girders, Blue Ladders, and conveyors in place. Tapping on a rivet will remove the object held in the rivet.

Green Pipes

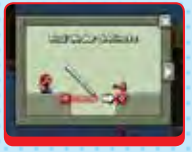
When Mini Mario enters a pipe, he'll exit out of the other side of the same-colored pipe. Some pipes can be moved like springs, and some are fixed in place.

Blue Ladders

When Mini Mario comes to a ladder, he will automatically climb up or down. You can tap a rivet to remove it.

Help Mode

Use Help Mode to learn about objects and items.
Press L to display the Help screen, and then tap the object or item you want to learn more about. A description will appear with helpful information. Anytime you see something new, be sure to check it out in Help Mode!



NINTENDO GAME MANUAL

Other Items

Coins and Large Coins

Each area is filled with coins.
Large coins are worth 5 coins.
Try to collect them all!

Mini Mario Cards

There are nine cards in each attraction. Collect them all to spell out the words "Mini Mario" and unlock the minigame (➡P. 23).

Hammers

Grab these to make your Mini Mario swing hammers around for a short time to defeat enemies such as Shy Guy and other toys left by Donkey Kong. The hammers will return to their original spot after a while.

Circus Kong

A Circus Kong is one type of Donkey Kong's robots. If a Mini Mario touches a Circus Kong, the Circus Kong will juggle the Mini Mario by tossing it high up in the air. It can be temporarily defeated with hammers, but it will come back to life after a while.

Capsule Toys and Special Exit Doors

These are toys trapped inside a capsule. When Mario bumps into a capsule toy, the toy inside will pop out and move just like a Mini Mario. Your goal is to get characters to the exit doors with their faces on them.

Hints

Scout out the level before you start!

The timer does not begin until a Mini starts moving. Be sure to scout out an area and look up unfamiliar objects and items in Help Mode before you make a move.
You can even position springs and other objects beforehand too!

Collect all coins, M-Tokens, and Mini Mario Cards!

You can return to levels you have already cleared. Keep trying until you can quickly save all the Mini Marios and find all the Mini Mario Cards, M-Tokens, and coins. You can earn a trophy!

Aim for a high score!

The more time you have remaining after completing an area, the higher your time bonus. If you get all the coins and Mini Mario Cards, you get a Perfect Bonus.

Use those handy features!

You can use Help Mode and the Map anytime during a game. If you get stuck, use Help Mode to check out an object or use the Map to view the entire area.

Clear tough areas using Mini Guide!

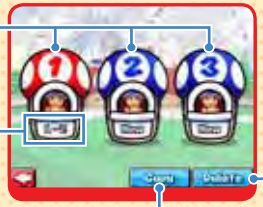
If you get Game Over on a stage multiple times in a row, a new option on the Game Over screen called Mini Guide will appear. If you select Mini Guide, the game will reload the same area and play itself, showing you how to complete the stage. The level will be marked complete, but you won't get credit for coins or Mini Mario Cards, and your score won't be recorded. You can always go back later and clear the level yourself!

NINTENDO® GAME MANUAL

How to Play

Select a File

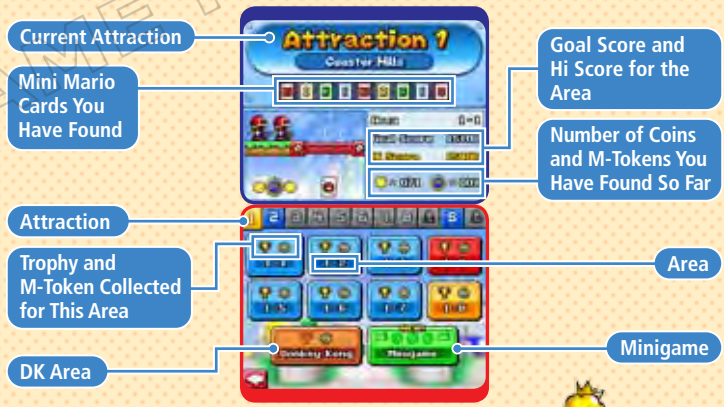
Select Main Game from the main menu to go to the file-selection screen. To start a new game, choose New. Tap a file with an area number displayed to continue a previously saved game.



While playing, areas cleared, coins collected, etc., will be automatically recorded to the save file you chose on the file-selection screen.

Choose an Attraction and Area

Select a save file to advance to the Mini-Land park map. Choose the attraction and area you would like to play. You can't choose attractions and areas that are grayed out. Each attraction has nine areas and one minigame. Clear each area to unlock the next in the series. Beat a Donkey Kong area to move on to the next attraction. To unlock a minigame, you have to collect all nine Mini Mario Cards from an attraction.



NINTENDO® GAME MANUAL

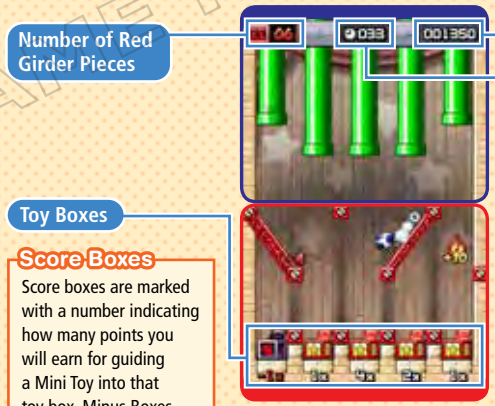
Special Areas

DK Levels

Once you have cleared all eight areas in an attraction, you can access a special Donkey Kong level. In a Donkey Kong level, your goal is to guide the Mini Marios that automatically appear one at a time to the switches or objects at the top of the screen and damage Donkey Kong. If you damage Donkey Kong using three different switches or objects, you clear the level. If you run out of time or Mini Marios, it's Game Over.
In Donkey Kong levels, you can't set movable objects before the level begins or display Help Mode or map screens.

Minigames

If you collect nine Mini Mario cards in each attraction, you can play a minigame.
In a minigame, you score points by guiding the toys that appear from the pipes into the toy boxes at the bottom of the screen. Place Red Girders to guide the toys into the toy boxes. When time runs out, the game ends. You get up to three M-Tokens based on how well you have done in the game.



Score Boxes

Score boxes are marked with a number indicating how many points you will earn for guiding a Mini Toy into that toy box. Minus Boxes decrease your score.

Toy Boxes

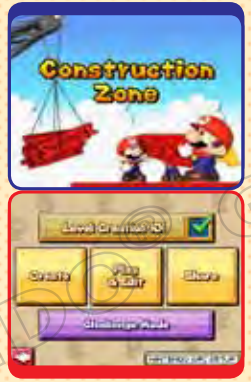
Put the Minis in their corresponding toy box. If you put the Minis in the wrong box, you don't score any points.

NINTENDO GAME MANUAL

Construction Zone

Construction Zone Menu

Select Construction Zone from the main menu to enter the Construction Zone.
When you first enter this mode, everything in Construction Zone except for Level Creation 101 will be locked. Once you have completed Level Creation 101, the other modes will be unlocked.



Level Creation 101

This quick tutorial series will teach you how to build levels by actually doing it. You'll start with the basics at the beginning.

Create ➡P. 26

Make your own level.

- In this instruction booklet, all modes that require a connection to Nintendo Wi-Fi Connection are marked with Wi-Fi. Before selecting modes with Wi-Fi, go to Wi-Fi Settings (➡P. 29).
- Some of these online services can be temporarily suspended or ended without warning at the discretion of Nintendo.

Play & Edit

Here you can view or play the levels you've created or downloaded. Wireless broadband Internet access and Nintendo Wi-Fi Connection are required for download.
Tap a level from the list to see it on the top screen. Tap it again to play, edit, or erase the level. If you have problems with a level you've downloaded, you can also report your issue here (➡P. 31).
You can save a maximum of 160 levels you have downloaded or created on one Game Card.

Share ➡P. 28

Share original levels with other players.

Wi-Fi Challenge Mode ➡P. 32

Participate in an online contest to create a level based on a theme.

Nintendo WFC Setup

Setup for connecting to Nintendo Wi-Fi Connection.

NINTENDO® GAME MANUAL

Create

Creating Levels

Select Create to build your own level.

Select Game-Rule and Template Type

First, select a Game-Rule and Template Type.
Game-Rule allows you to select different types of game rules; the Template Type determines the shape of the level you create.
As you progress through the game, more Game-Rules and Template Types will open up.

Editing Levels

Once you've chosen your Game-Rules and Template Type, you'll be able to create your level.

Menu

Place characters, movable objects, and regular objects using the Menu.
More regular and movable objects, items, characters, backgrounds, etc., will open up as you progress in the game.
Push START or tap when you're finished editing a level.

Object Menu	Select and place regular and movable objects.
Character / Item Menu	Select and place characters and items.
Background Menu	Select the background of the level.
Move	Move objects to a different place in the level. You can also move objects without the Mover by sliding them directly.
Erase	Remove items that have been placed in the level.
Flip	Change the direction a character or object is facing.

System Menu

Choose from the following commands:

Save Level	Save your level and name it.
Play Test	Play test your level.
Reset Level	Reset your level to its initial state.
Exit	Exit the Editor without saving your level.

You will have to name and save your level before you play test it for the first time.

NEW NINTENDO 3DS GAME MANUAL

Share

Share Menu

Choose from the following items in the Share menu.

Online Share ➡P.30

Using wireless broadband Internet access and Nintendo® Wi-Fi Connection (Nintendo WFC), you can connect and share levels with other players.
If you choose to turn on Newsfeed from the Options menu, you'll automatically receive information when you connect to Nintendo Wi-Fi Connection.

Local Share

Share levels with other nearby users using DS Wireless Communications. You can choose to broadcast or receive levels.

Friends & Favorites

Manage your Friends & Favorites. You can store up to 30 Friends or Favorite Creators. You can also add Friends through Friend Codes here, or remove any of your Friends or Favorite Creators.

NINTENDO® GAME MANUAL

Nintendo WFC Setup

You will need to properly configure your Wi-Fi Settings to connect to Nintendo Wi-Fi Connection. For questions on connecting to Nintendo WFC and information on who to contact for additional assistance when setting up your connection, see the separate Nintendo Wi-Fi Connection Instruction Manual, available at www.nintendo.com/consumer/manuals.

Please see the separate Nintendo Wi-Fi Connection Instruction Manual, available at www.nintendo.com/consumer/manuals, if you need directions on setting up your Nintendo Wi-Fi Connection.

If you're using a Nintendo DSi/Nintendo DSi XL, you cannot change settings from Nintendo WFC Setup. Use the Internet option in System Settings instead. For details, see the Nintendo DSi/Nintendo DSi XL operations manual.

Communications Error

If communications with Nintendo Wi-Fi Connection are interrupted, the screen at the right will be displayed.

Online Share

Online Share Menu

You can select the following items from the Online Share menu. You can play levels you've downloaded in the Play & Edit section of the Construction Zone (➡P. 25). Wireless broadband Internet access and Nintendo Wi-Fi Connection are required for dowload/online features.

Share My Levels

Here you can upload the levels you've created. If you upload using Public Upload, anyone can see your levels. If you use Private Upload, only your friends can see your levels. You can upload a maximum of 20 levels, and only two pending Public levels can be uploaded at a time.

When you upload a level, your creator name and the level name are made public. Do not include any personal information or offensive language in your creator name or level name.

View My Online Levels

Select this option to view the levels you've uploaded. You can see how many times your level has been downloaded or remove your levels from being available online.

Get Public Levels

Select this option to download levels that have been made public. If you find a level that you like, you can become a fan of that creator by following them. They will become one of your Favorite Creators in Friends & Favorites.

Get Nintendo Levels

Here you can download levels distributed by Nintendo.

Friends & Favorites

Choose this option to download levels from your Friends and levels made public from your Favorite Creators.

To Challenge Center ➡P. 34

Select this option to go to the Challenge Center menu.

If a problem has been reported with a public level by enough users, the level will be removed after the problem has been confirmed.

NINTENDO® GAME MANUAL

Challenge Mode

What is Challenge Mode?

In Challenge Mode, you can create a custom level based on special rules issued by Nintendo and submit it to an online competition judged by other players. The special rules or themes of level building are sometimes updated online. Challenge Mode schedules and topics can be checked on the Newsfeed.

- Publicized levels, challenge results, etc., can be taken down without notice at the discretion of Nintendo.
- Level names and user creator names are not displayed for levels that are currently under evaluation.
- When levels are published, creator names and level names are also published.
- Only one level per challenge may be submitted. Once submitted, a level cannot be edited.
- Up to 60 levels for Challenge Mode, both original creations and downloads, can be saved.

Challenge Mode Menu

You can choose from the following selections on the Challenge Mode menu.

Create Challenge Level

Create a level with a template corresponding to a Challenge theme. If the Challenge Mode template has not been downloaded, the game will connect to Nintendo Wi-Fi Connection and download the template.

Play & Judge Levels

Play levels you've created or downloaded for Challenge Mode. After you've played a level of the current Challenge that you've downloaded, you can judge it. You can only judge a level once. Your judging will be sent automatically the next time you connect to Nintendo Wi-Fi Connection.

Visit Challenge Center ➡P.34

Select this option to go to the Challenge Center.

NINTENDO® GAME MANUAL

Challenge Center

Challenge Center Menu

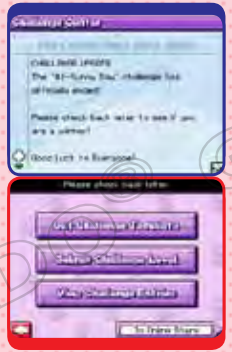
You can choose from the following options in the Challenge Center.

Get Challenge Template

Download the template for the latest running Challenge.

Submit Challenge Level

Choose this option to submit a level you've created for Challenge Mode. You can't submit a level you have not cleared in a Play Test. You can submit only one level per challenge. Once submitted, you can't edit a level. Also, you can't submit a level for a challenge once the submission deadline has passed or the Challenge itself has ended.



View Challenge Entries

Here you can download levels submitted for current challenges as well as the winners of past challenges. First choose a current or past challenge, then choose the level you want to download. You can play these Challenge levels you've downloaded, as well as judge levels of the current Challenge, in the Play & Judge Levels section of Challenge Mode (➡P. 33).

To Online Share ➡P. 30

Go to the Online Share menu.

NINTENDO GAME MANUAL

In this game, Nintendo Wi-Fi Connection allows multiple owners to interact over the Internet—even when separated by long distances.

- To play Nintendo DS games over the internet, you must first set up the Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) on your Nintendo DS system. Please see the separate Nintendo Wi-Fi Connection Instruction Manual, available at www.nintendo.com/consumer/manuals, if you need directions on setting up your Nintendo Wi-Fi Connection.
- To complete the Nintendo WFC setup, you will also need access to a PC that has a wireless network device installed (such as a wireless router) and an active broadband or DSL internet account.
- Nintendo Wi-Fi Connection game play uses more battery power than other game play. You may prefer to use the AC Adapter to prevent running out of power when using the Nintendo Wi-Fi Connection.
- You can also play Nintendo WFC compatible games at selected Internet hotspots without additional setup.
- See the Terms of Use Agreement (page 37) which governs Nintendo Wi-Fi Connection game play and is also available online at www.nintendo.com/games/wifi/ds.

For additional information on the Nintendo WFC, setting up your Nintendo DS, or a list of available internet hotspots, visit www.nintendo.com/games/wifi (USA, Canada and Latin America) or call 1-800-895-1672 (USA/Canada only).

The nickname you use will be seen by others when playing multiplayer games using Nintendo WFC.

To protect your privacy, do not give out personal information such as last name, phone number, birth date, age, school, e-mail or home address when communicating with others.

TERMS OF USE AGREEMENT

The Nintendo DS System ("DS") comes equipped with the ability for wireless game play through the use of the Nintendo Wi-Fi Connection service and access to the Internet through the use of the Nintendo DS Browser, which must be purchased separately, (collectively the "Service"). Such Service is provided by Nintendo of America Inc., together with its subsidiaries, affiliates, agents, licensors and licensees (collectively, "Nintendo," and sometimes referenced herein by "we" or "our"). Nintendo provides the Service to you subject to the terms of use set forth in this agreement ("Agreement").

PLEASE READ THIS AGREEMENT CAREFULLY BEFORE USING THE SERVICE AND/OR DS. BY USING THE SERVICE AND/OR DS, YOU ARE AGREEING TO BE BOUND BY THIS AGREEMENT.

The terms of use contained in this Agreement shall apply to you until you no longer use or access the Service, or until your use of the Service is terminated. If at any time you no longer agree to abide by these or any future terms of use, your only recourse is to immediately cease use of the Service. We reserve the right, at our sole discretion, to change, modify, add, or delete portions of this Agreement and to discontinue or modify the Service at any time without further notice. Your continued use of the Service after any such changes, constitutes your acceptance of the new terms of use. It is your responsibility to regularly review this Agreement. You can review the most current version of this Agreement at any time by visiting www.NintendoWiFi.com/terms.

USER CONDUCT

It is important that you do your part to keep the Service a friendly and clean environment. In particular, you may not use the Service to:

- Upload, transmit, or otherwise make available any content that is unlawful, harmful, harassing, or otherwise objectionable;
- harm minors in any way;
- misrepresent your identity or impersonate any person, including the use or attempt to use another's user ID, service or system;
- manipulate identifiers in order to disguise the origin of any content transmitted through the Service;
- upload, post, email, transmit or otherwise make available: (a) any content that you do not have a legal right to make available; (b) any content that infringes any patent, trademark, trade secret, copyright or other proprietary rights of any party; (c) any unsolicited or unauthorized advertising or promotional materials (e.g. "spam"); or (d) any material that contains software viruses or similar code or programs designed to interrupt, destroy or limit the functionality of any computer software or hardware or telecommunications equipment.
- use any portion of the Service for any unlawful purpose;
- engage in any activity that disrupts, diminishes the quality of, interferes with the performance of, or impairs the functionality of, the Services or networks connected to the Service; or
- undertake any other act that we determine to be harmful or disruptive to Nintendo, the Service, any user, or any other third party, as set forth in a revised version of this Agreement.

Further, you agree not to post, reveal or otherwise make available any personal information, such as your real name, birth date, age, location, e-mail address or any other personally identifiable information ("Personal Information"), on or through the Service, as any Personal Information provided by you may be visible to others.

NINTENDO® GAME MANUAL

TERMS OF USE AGREEMENT (cont.)

SUBMISSIONS

All User Content posted on, transmitted through, or linked from the Service, whether or not solicited by Nintendo (collectively, "Submissions"), is the sole responsibility of the person from whom such Submissions originated. Nintendo is not obligated: (a) to maintain any Submissions in confidence; (b) to store or maintain the Submissions, electronically or otherwise, (c) to pay any compensation for any Submissions or any use thereof; or (d) to respond to any user in connection with or to use any Submissions. Nintendo shall not be liable for any use or disclosure of any Submissions.

DISCLAIMER OF WARANTY; LIMITATION OF LIABILITY; INDEMNIFICATION

THE SERVICE AND THE NINTENDO CONTENT, USER CONTENT, DATA OR SOFTWARE AVAILABLE THROUGH IT (COLLECTIVELY, THE "CONTENT") ARE PROVIDED ON AN "AS IS" AND "AS AVAILABLE" BASIS. USE OF THE SERVICE, INCLUDING ALL CONTENT, DISTRIBUTED BY, DOWNLOADED OR ACCESSED FROM OR THROUGH IT, IS AT YOUR SOLE RISK AND NINTENDO ASSUMES NO RESPONSIBILITY FOR THE CONTENT OR YOUR USE OR INABILITY TO USE ANY OF THE FOREGOING. WE DO NOT GUARANTEE THE CONTENT ACCESSIBLE OR TRANSMITTED THROUGH, OR AVAILABLE FOR DOWNLOAD FROM THE SERVICE WILL REMAIN CONFIDENTIAL OR IS OR WILL REMAIN FREE OF INFECTION BY VIRUSES, WORMS, TROJAN HORSES OR OTHER CODE THAT MANIFESTS CONTAMINATING OR DESTRUCTIVE PROPERTIES. TO THE FULLEST EXTENT PERMISSIBLE PURSUANT TO APPLICABLE LAW, NINTENDO DISCLAIMS ALL WARRANTIES OF ANY KIND, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, WITH RESPECT TO THE SERVICE AND ALL CONTENT AVAILABLE THROUGH THE SERVICE, INCLUDING WITHOUT LIMITATION ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE OR NON-INFRINGEMENT.

NINTENDO ASSUMES NO RESPONSIBILITY FOR ANY DAMAGES SUFFERED BY A USER, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, LOSS OF DATA FROM DELAYS, NONDELIVERIES OF CONTENT, ERRORS, SYSTEM DOWN TIME, MISDELIVERIES OF CONTENT, NETWORK OR SYSTEM OUTAGES, FILE CORRUPTION, OR SERVICE INTERRUPTIONS CAUSED BY THE NEGLIGENCE OF NINTENDO OR A USER'S OWN ERRORS AND/OR OMISSIONS EXCEPT AS SPECIFICALLY PROVIDED HEREIN. YOU UNDERSTAND AND AGREE THAT YOU WILL BE SOLELY RESPONSIBLE FOR ANY DAMAGE TO YOUR DS OR LOSS OF DATA THAT RESULTS FROM THE DOWNLOAD OF ANY CONTENT.

UNDER NO CIRCUMSTANCES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, NEGLIGENCE, SHALL NINTENDO OR ITS OFFICERS, DIRECTORS, OR EMPLOYEES BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING FROM OR IN CONNECTION WITH THE USE OF OR THE INABILITY TO USE THE SERVICE OR ANY CONTENT CONTAINED THEREON, OR RESULTING FROM UNAUTHORIZED ACCESS TO OR ALTERATION OF YOUR TRANSMISSIONS OR CONTENT THAT IS SENT OR RECEIVED OR NOT SENT OR RECEIVED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO, DAMAGES FOR USE OR OTHER INTANGIBLES, EVEN IF NINTENDO HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

You agree to indemnify, defend and hold harmless Nintendo and its service providers from and against all liabilities, losses, expenses, damages and costs, including reasonable attorneys' fees, arising from: (1) any violation of this Agreement by you; (2) your violation of any rights of a third party; (3) your violation of any applicable law or regulation; (4) information or content that you submit, post, transmit or make available through the Service, or (5) your use of the Service or the DS.

TERMS OF USE AGREEMENT (cont.)

ACCESS TO THIRD PARTY CONTENT

Through your access to the Service, you may obtain, or third parties may provide, access to other World Wide Web resources where you may be able to upload or download content, data or software. Because Nintendo has no control over such sites and resources, we explicitly disclaim any responsibility for the accuracy, content, or availability of information found on such sites or through such resources. We do not make any representations or warranties as to the security of any information (including, without limitation, credit card and other Personal Information) you may provide to any third party, and you hereby irrevocably waive any claim against us with respect to such sites and third-party content.

FRIEND ROSTER

As part of the Service, Nintendo may provide you with access to and use of a friend roster where you may store user IDs provided to you by others ("Friend Roster"). We cannot and do not represent the security of the contents of such Friend Roster from unauthorized third parties. Transfer or disposal of your DS, or failure to safeguard your DS from loss or misuse, may lead to unauthorized access to and use of your Friend Roster. In addition, unauthorized persons may gain access to one or more Friend Rosters that contain your informationwithout your knowledge. Nintendo will not monitor use of or access to individual Friend Rosters and it is your responsibility to monitor your interactions with other users of the Service.

PRIVACY

Nintendo cares about the privacy of its users. By using the Service you agree to our Privacy Policy which is available at www.nintendo.com/privacy.

DISCLAIMER OF RESPONSIBILITY FOR USER CONTENT AND SUBMISSIONS

We have the right, but are not obligated, to strictly enforce this Agreement through self-help, active investigation, litigation and prosecution. Nintendo does not warrant, verify or guarantee, and is not liable for, the quality, accuracy or integrity of any User Content or Submissions that you may access. However, we reserve the right to, at our sole discretion, remove, take down, destroy or delete any User Content or Submissions at any time and for any reason. We may access, use and disclose any Submissions or User Content transmitted by you via or in connection with the Service, to the extent permitted by law, in order to comply with the law (e.g., a lawful subpoena); to protect our rights or property, or to protect users of the Service from fraudulent, abusive, or unlawful use of the Service. Any use of the Service in violation of the foregoing is in violation of these terms and may result in, among other things, the termination or suspension of your rights to use the Service.

GENERAL

This Agreement constitutes the entire agreement between you and Nintendo and governs your use of the Service, superseding any prior agreements between you and Nintendo with respect to use of the Service. You also may be subject to additional terms and conditions that may apply when you use affiliate services, third-party content or third-party software. Nintendo's failure to exercise or enforce any right or provision of this Agreement shall not constitute a waiver of such right or provision. By using the Service, you agree that the laws of the State of Washington, without regard to principles of conflict of laws, will govern this Agreement and any dispute of any sort that might arise between you and Nintendo. If any of the terms of this Agreement shall be deemed invalid, void or for any reason unenforceable, that term shall be deemed severable and shall not affect the validity and enforceability of any remaining terms. Nintendo may terminate this Agreement, or terminate or suspend your access to the Service at any time, with or without cause, with or without notice.

CONTACT US:

Nintendo of America Online Privacy Administrator, 4820 150th Ave NE, Redmond, WA 98052 or visit www.nintendowifi.com.

NINTENDO GAME MANUAL

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.

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

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

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

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

La présente garantie vous donne des droits légaux spécifiques. Vous pourriez également posséder d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

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

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

NTENDO® GAME MANUA

AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ — VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU 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 (environs 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous avez été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

  convulsions **tics oculaires ou musculaires** **perte de conscience**
  troubles de la vue **mouvements involontaires** **désorientation**

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

AVERTISSEMENT - Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques rapprochés, incluant les stimulateurs cardiaques.

- Ne pas jouer avec le Nintendo DS à moins de 9 pouces (22,9 cm) d'un stimulateur cardiaque, quand vous utilisez sa caractéristique de jeu sans fil.
- Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre mécanisme médical implanté, ne pas utiliser la caractéristique de jeu sans fil du Nintendo DS, avant d'avoir d'abord consulté votre médecin ou le manufacturier du mécanisme implanté.
- Observez tous les règlements concernant l'utilisation des mécanismes sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures corporelles ou des dommages matériels.

AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, 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. Il est recommandé aux parents de 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.
- Quand vous utilisez le stylet, ne le serrez pas trop fort et n'appuyez pas excessivement sur l'écran, ce qui peut causer fatigue et inconfort.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de jouer de nouveau.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, arrêtez de jouer et consultez votre médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide de la pile

Le Nintendo DS contient une pile au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la pile ou les éléments combustibles des ingrédients peuvent causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la pile, éviter tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez l'aire contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin. Pour éviter l'écoulement de la pile :

- N'exposez pas la pile à des vibrations ou à des chocs excessifs ; tenez-la au sec.
- Ne tentez pas de démonter, de réparer, ni de déformer la pile.
- Ne disposez jamais d'une pile dans les flammes.
- Ne touchez pas aux points de contact de la pile, ne causez pas de court-circuit en y touchant avec un objet métallique.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la pile.

Renseignements légaux importants

REV–R

Ce jeu de Nintendo n'est pas conçu pour une utilisation avec des appareils non autorisés. L'utilisation de tels appareils annulera votre garantie de produit Nintendo. La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre jeu. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

NINTENDO® GAME MANUAL

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

Official Nintendo Seal ™

Nintendo n'agrée pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le sceau officiel de Nintendo.

CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC LA CONSOLE DE JEUX VIDÉO NINTENDO DS™.

1-2 Jeu multi-cartes sans fil DS

CE JEU PERMET DE JOUER À PLUSIEURS, SANS FIL, CHAQUE DS UTILISANT SA PROPRE CARTE.

EVERYONE ENFANTS et ADULTES

E

CONTENT RATED BY CONTENU EVALUÉ PAR ESRB

BESOIN D'AIDE POUR JOUER?

Des conseils enregistrés sont disponibles sur la Power Line de Nintendo au 425 885-7529. Ce pourrait être un appel interurbain, alors veuillez demander la permission à la personne responsable du compte de téléphone.

Si l'information que vous recherchez n'est pas offerte sur la Power Line, vous pouvez utiliser votre moteur de recherche préféré sur Internet pour trouver des conseils du jeu auquel vous jouez. Quelques mots utiles à inclure dans votre recherche, ainsi que le nom du jeu, sont : « FAQ », « Foire aux questions », « codes » et « conseils ».

Nintendo

© 2010 Nintendo. Developed by Nintendo Software Technology Corporation.
This product uses the LC Font by Sharp Corporation. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.
™, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo.

FONT ™

NINTENDO® GAME MANUAL

Table des matières

Histoire et personnages 46
Commencer une partie 48
Commandes 50
Écran de jeu et règles 54
Objets 56
Astuces 59
Comment jouer 60
Zones spéciales 62
Mode construction 64
Créer 66
Partager 68
Partage en ligne 70
Mode défi 72
Centre des défis 74

Personnages et histoire

Mario et Pauline célèbrent la grande ouverture du tout nouveau parc d'attractions extérieur de Mario, le Pays des Mini. Tous les habitants ont bien hâte de s'amuser toute la journée avec de fabuleux jouets et d'incroyables attractions. Les cent premiers clients recevront même un tout nouveau jouet Mini Pauline!

Mais Donkey Kong arrive trop tard et n'a pas droit au jouet Mini Pauline gratuit : il est le 101e client. Fou de rage, il décide de kidnapper la vraie Pauline et s'enfuit avec elle dans les dédales du Pays des Mini.

Mario et les Mini Mario sautent aussitôt dans le train du parc d'attractions, le Super Mini Mario Express, et partent à la poursuite de Donkey Kong. Arriveront-ils à secourir Pauline?!

NINTENDO® GAME GUIDE

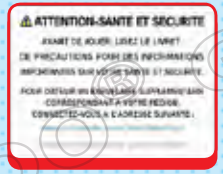
Commencer une partie

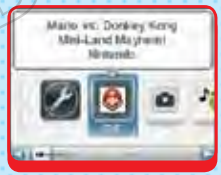
Démarrer le jeu

Assurez-vous que votre console Nintendo DS est éteinte, puis insérez la carte de jeu Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem! dans la fente pour carte de jeu jusqu'à ce que vous entendiez un déclic.

1. Allumez la console et lisez l'information affichée sur l'écran de santé et sécurité. Lorsque vous avez terminé, touchez l'écran tactile.

2. Lorsque le menu apparaît, touchez l'icône Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem! pour démarrer le jeu.





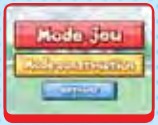
- L'image affichée à droite est une capture d'écran prise sur une console Nintendo DSi™/Nintendo DSi XL™.
- Si vous utilisez une console Nintendo DS/DS Lite réglée au mode automatique, cette étape n'est pas nécessaire.
- Dans ce mode d'emploi, l'écran du haut est indiqué par une bordure bleue, alors que l'écran du bas est indiqué par une bordure rouge.

Choisir un mode de jeu à l'écran titre

À l'écran titre, touchez le mode auquel vous voulez jouer pour le sélectionner.

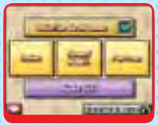
Mode jeu ➡ p.60

Dans ce mode, votre but est de réussir toutes les zones pour secourir Pauline.



Mode construction ➡ p.64

Dans ce mode, vous pouvez créer vos propres niveaux et les partager avec d'autres joueurs. Vous pouvez également télécharger de nouveaux niveaux créés par Nintendo et participer à des compétitions dans le Mode défi via la connexion Wi-Fi Nintendo.



Options

Dans cette section, vous pouvez ajuster les options du jeu. Certaines de ces options seront déverrouillées à mesure que vous progressez dans le jeu.

Audio	Modifiez les paramètres du volume et de la sortie du son. Cette section comprend également un test de son.
Galerie	Visionnez les vidéos du jeu que vous avez déjà vues.
Nom d'utilisateur	Changez le nom d'utilisateur que vous utilisez dans le Mode construction.
Fil de nouvelles	Activez ou désactivez la fonction Fil de nouvelles. Cette fonction affiche les actualités et les met à jour lorsque vous vous connectez pour accéder au mode Partage en ligne ou au Mode défi.
Effacer les données	Supprimez toutes les données sauvegardées. **Vous ne pouvez pas récupérer des données supprimées, alors faites bien attention!**

NINTENDO® GAME MANUAL

Commandes

Commandes de base

Dans ce jeu, vous contrôlez les Mini Mario et les objets en touchant l'écran tactile avec le stylet. (➡ p.52 pour plus de détails sur la façon de guider les Mini Mario.)

L Bouton L
Afficher le mode Aide ➡ p.57

Écran tactile
Contrôler les objets ➡ p.56
Choisir des options dans les menus

Croix directionnelle
Faire défiler l'écran pour observer aux alentours

R Bouton R
Afficher la carte ➡ p.59

X Bouton X
Faire défiler l'écran vers le haut

Y Bouton Y
Faire défiler l'écran vers la gauche

A Bouton A
Faire défiler l'écran vers la droite

B Bouton B
Faire défiler l'écran vers le bas

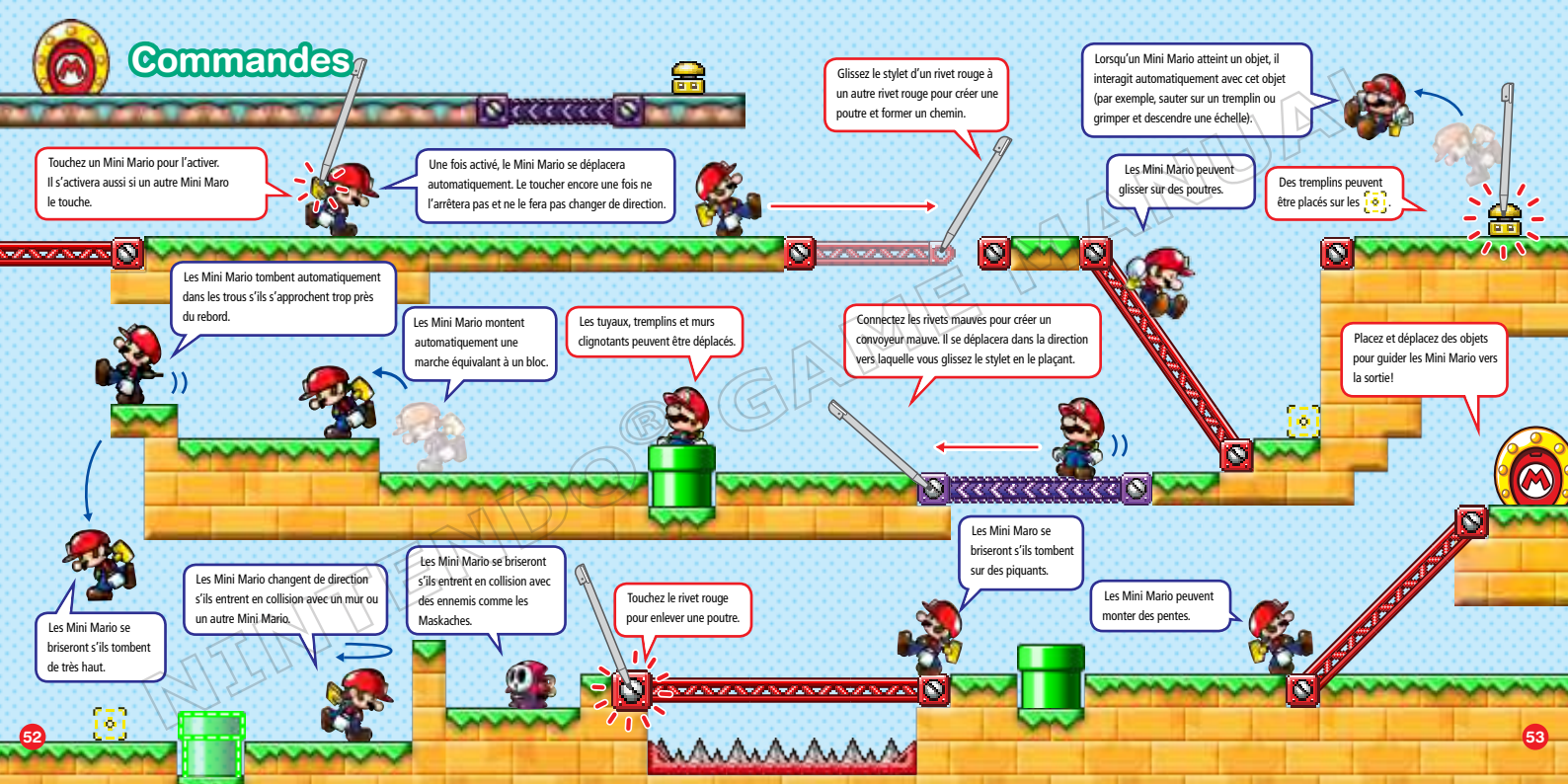
START
Afficher le menu pause ➡ p.55

- Pour activer le mode veille de votre console Nintendo DS et conserver l'énergie de la batterie (lorsque vous n'échangez pas de données via une connexion), rabattez simplement l'écran du haut. Rouvrez-le pour désactiver le mode veille.

Assurez-vous également de lire le mode d'emploi de votre console spécifique.

NINTENDO® GAME MANUAL

Commandes



NINTENDO® GAME MANUAL

Écran de jeu et règles

Écran de jeu

Réussir une zone

Pour réussir une zone, guidez tous les Mini Mario vers la sortie dans le temps alloué.

Lorsqu'un Mini Mario atteint la sortie, un chronomètre est activé. Si vous ne guidez pas le prochain Mini Mario à la sortie avant la fin du décompte, tous les Mini Mario restants ne pourront pas passer la porte et vous perdrez la partie. Vous perdez également la partie si l'un de vos Mini Mario se brise. Les portes de sortie avec une serrure peuvent être déverrouillées par un Mini Mario avec une clé.

Dans les zones où vous travaillez avec d'autres jouets que les Mini Mario (jouets capsules), vous devez guider chaque jouet à la porte de sortie affichant leur icône respective (➡ p.58). Ces jouets agissent exactement comme les Mini Mario, donc si l'un d'eux se brise, vous perdez la partie.

Menu pause

Appuyez sur START durant la partie pour mettre le jeu sur pause et accéder au menu pause.

Continuer	Retournez à la partie.
Recommencer	Recommencez la zone actuelle depuis le début.
Quitter	Arrêtez le jeu et retournez à la carte du Pays des Mini.

INSTRUCTION BOOKLET NINTENDO® GAME MANUAL

Objets

Objets mobiles

Poutres rouges

Les poutres rouges sont retenues par des rivets. Touchez et glissez votre stylet d'un rivet à l'autre pour placer une poutre rouge. Touchez un rivet pour faire disparaître toutes les poutres rouges connectées à ce rivet. Vous ne pouvez pas déplacer les poutres grises.

Convoyeurs mauves

Les convoyeurs mauves se déplaceront dans la direction vers laquelle vous glissez le stylet en les plaçant. Touchez l'interrupteur de convoyeur pour changer la direction vers laquelle tous les convoyeurs de la zone se déplacent. Vous ne pouvez pas déplacer les convoyeurs gris.

Tremplins roses et jaunes

Lorsqu'un Mini Mario atteint un tremplin, il saute automatiquement dessus. Les tremplins roses le feront sauter vers le haut, alors que les tremplins jaunes le feront sauter plus loin dans la direction où il se dirigeait. Touchez un tremplin pour le retirer ou le placer.

Rivets

Les rivets retiennent les poutres rouges, les échelles bleues et les convoyeurs en place. Touchez un rivet pour faire disparaître tout ce qui y est connecté.

Tuyaux verts

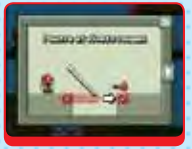
Lorsqu'un Mini Mario entre dans un tuyau, il ressort du tuyau de la même couleur de l'autre côté. Certains tuyaux peuvent être déplacés, tout comme les tremplins, alors que d'autres ne sont pas mobiles.

Échelles bleues

Lorsqu'un Mini Mario atteint une échelle, il l'utilisera automatiquement pour monter ou descendre. Touchez le rivet pour faire disparaître l'échelle.

Mode Aide

Utilisez le mode Aide pour obtenir des détails sur les objets. Appuyez sur L pour afficher l'écran Aide, puis touchez un objet pour en savoir plus. Une description contenant des informations utiles apparaîtra à l'écran. Chaque fois que vous découvrez un nouvel objet, n'oubliez pas de consulter sa description dans le mode Aide!



NINTENDO GAME MANUAL

Autres objets

Pièces et grosses pièces

Chaque zone est remplie de pièces. Les grosses pièces valent 5 pièces. Essayez de toutes les ramasser!

Cartes Mini Mario

Neuf cartes se cachent dans chaque attraction. Trouvez-les pour écrire le mot « Mini Mario » et déverrouiller un mini-jeu (➡ p.63).

Marteaux

Si un Mini Mario ramasse un marteau, il l'utilisera pendant un court laps de temps pour détruire des ennemis tels que les Maskaches et d'autres jouets placés sur son chemin par Donkey Kong. Après un certain temps, les marteaux réapparaîtront à l'endroit où ils ont été trouvés.

Cirque Kong

Un Cirque Kong est un type de robot Donkey Kong. Si un Mini Mario touche un Cirque Kong, ce dernier jonglera avec le Mini Mario en le lançant très haut dans les airs. Ce jouet peut être désactivé temporairement grâce à un marteau, mais il se réactivera automatiquement après un certain temps.

Jouets capsules et portes de sortie spéciales

Ces jouets sont emprisonnés dans des capsules. Lorsque Mario touche un jouet capsule, le jouet à l'intérieur en sort et se déplace exactement comme un Mini Mario. Votre but est de guider ces personnages aux portes de sortie affichant leur icône respective.

Astuces

Étudiez le niveau avant de commencer!

Le temps ne commence à s'écouler que lorsqu'un Mini Mario est activé. Profitez-en pour explorer la zone et obtenir des informations sur les objets que vous ne connaissez pas grâce au mode Aide avant de commencer. Vous pouvez même placer des tremplins et d'autres objets à l'avance!

Ramassez toutes les pièces, tous les jetons M et toutes les cartes Mini Mario!

Vous pouvez retourner aux niveaux que vous avez déjà réussis. Recommencez les niveaux jusqu'à ce que vous soyez capable de sauver tous les Mini Mario et de trouver toutes les cartes Mini Mario, tous les jetons M et toutes les pièces. Vous recevrez peut-être un trophée!

Essayez d'obtenir un haut pointage!

Plus il vous reste de temps après avoir réussi une zone, plus votre bonus de temps sera élevé. Si vous obtenez toutes les pièces et les cartes Mini Mario, vous recevrez également un bonus de perfection.

Servez-vous des fonctions pratiques!

Vous pouvez utiliser le mode Aide et la carte à tout moment durant le jeu. Si vous êtes mal pris ou mal prise, utilisez le mode Aide pour obtenir plus de détails sur un objet, ou utilisez la carte pour avoir un aperçu de la zone entière.

Utilisez le Mini guide pour réussir les zones!

Si vous perdez la partie plusieurs fois d'affilée dans un même niveau, une nouvelle option nommée « Mini guide » apparaîtra à l'écran. Si vous sélectionnez cette option, le jeu prendra le contrôle de la zone et vous montrera comment la réussir. Le niveau sera alors marqué « réussi », mais vous n'obtiendrez pas les pièces et les cartes Mini Mario ramassées par le jeu, et votre pointage ne sera pas sauvegardé. Vous pourrez toujours réessayer le niveau plus tard pour le réussir vous-même!

NINTENDO® GAME MANUAL

Comment jouer

Choisir un fichier

Choisissez le Mode jeu depuis le menu principal pour accéder à l'écran de sélection d'un fichier. Pour commencer une nouvelle partie, choisissez Nouv. Touchez un fichier comprenant le numéro d'une zone pour continuer une partie sauvegardée.

Données de sauvegarde

Numéro de la zone

Effac.

Effacez les données d'un fichier de sauvegarde. **Vous ne pourrez pas récupérer les données supprimées, alors faites bien attention.**

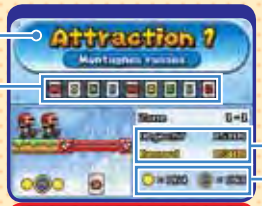
Copier

Copiez un fichier de sauvegarde dans un emplacement libre.

Pendant que vous jouez, les zones réussies, les pièces ramassées, etc. seront automatiquement sauvegardées sur le fichier de sauvegarde que vous avez choisi à l'écran de sélection du fichier.

Choisir une attraction et une zone

Choisissez un fichier de sauvegarde pour accéder à la carte du Pays des Mini. Choisissez l'attraction et la zone qui vous intéressent. Vous ne pouvez pas choisir les attractions et les zones en gris. Chaque attraction comprend neuf zones et un mini-jeu. Réussissez chaque zone pour déverrouiller la prochaine zone de la série. Réussissez une zone Donkey Kong pour passer à l'attraction suivante. Pour déverrouiller un mini-jeu, vous devez ramasser les neuf cartes Mini Mario de l'attraction.



Attraction actuelle

Cartes Mini Mario trouvées

Objectif et meilleur pointage de la zone

Nombre de pièces et de jetons M trouvés jusqu'à maintenant

Attraction

Trophées et jetons M trouvés dans cette zone

Zone

Zone DK

Mini-jeu

NINTENDO GAME MANUAL

Zones spéciales

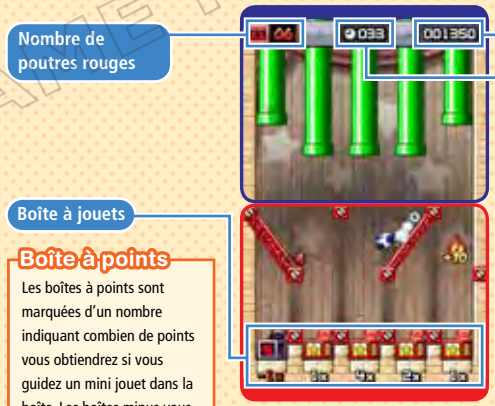
Niveaux DK

Une fois que vous avez réussi les huit zones d'une attraction, vous aurez accès à un niveau Donkey Kong spécial. Dans un niveau Donkey Kong, votre but est de guider les Mini Mario qui apparaissent automatiquement un à un vers les interrupteurs et les objets dans le haut de l'écran pour blesser Donkey Kong. Si vous blessez Donkey Kong à l'aide de trois interrupteurs ou objets différents, vous réussissez le niveau. Si vous manquez de temps ou de Mini Mario, vous perdez la partie. Dans les niveaux Donkey Kong, vous ne pouvez pas placer les objets mobiles avant de commencer ou consulter le mode Aide et la carte.

Ramassez ces objets pour ajouter du temps.

Mini-jeux

Si vous ramassez les neuf cartes Mini Mario de chaque attraction, vous pourrez jouer à un mini-jeu. Dans un mini-jeu, vous obtenez des points en guidant les jouets qui sortent des tuyaux jusqu'aux boîtes à jouets au bas de l'écran. Placez des poutres rouges pour guider les jouets jusqu'aux boîtes à jouets. Le jeu se termine lorsque le temps est écoulé. Vous pouvez obtenir jusqu'à trois jetons M selon votre performance durant le jeu.



Boîte à points

Les boîtes à points sont marquées d'un nombre indiquant combien de points vous obtiendrez si vous guidez un mini jouet dans la boîte. Les boîtes minus vous feront perdre des points.

Boîte à jouets

Placez les Mini dans les boîtes à jouets correspondantes. Si vous guidez les Mini dans la mauvaise boîte, vous n'obtiendrez pas de points.

NINTENDO GAME MANUAL

Menu du Mode construction

Menu du Mode construction

Choisissez le bouton Mode construction depuis le menu principal pour accéder au Mode construction. Lorsque vous accédez à ce mode pour la première fois, tous les niveaux seront verrouillés, sauf la série de tutoriels nommée Création de niveaux. Une fois que vous avez terminé ces tutoriels, d'autres niveaux seront déverrouillés.

Création de niveaux

Cette série de petits tutoriels vous apprendra à créer vos propres niveaux en mettant la main à la pâte. Vous débuterez avec les notions de base.

Créer ➡ p.66

Créez votre propre niveau.

- Dans ce mode d'emploi, tous les modes qui nécessitent un accès à la connexion Wi-Fi Nintendo sont marqués d'un (Wi-Fi). Avant de sélectionner les modes marqués d'un (Wi-Fi), accédez à la section Configuration CWF Nintendo (➡ p.69).
- Certains de ces services en ligne peuvent être temporairement ou définitivement interrompus sans préavis à la discrétion de Nintendo.

Jouer/Modif.

Dans cette section, vous pouvez voir et jouer aux niveaux que vous avez créés ou téléchargés. Un accès à Internet haute vitesse et à la connexion Wi-Fi Nintendo sont nécessaires pour télécharger des niveaux. Touchez un niveau dans la liste pour en voir un aperçu sur l'écran du haut. Touchez-le une seconde fois pour y jouer, pour le modifier ou pour le supprimer. Si vous avez des problèmes avec un niveau que vous avez téléchargé, vous pouvez également signaler ces problèmes dans cette section (➡ p.71).
Vous pouvez sauvegarder un maximum de 160 niveaux (créés ou téléchargés) sur une même carte de jeu.

Partager ➡ p.68

Partagez vos créations avec d'autres joueurs.

(Wi-Fi) Mode défi ➡ p.72

Participez à un concours dans lequel vous devez créer un niveau en respectant un thème donné.

Configuration CWF Nintendo

Configurez votre accès à la connexion Wi-Fi Nintendo.

NINTENDO GAME GUIDE MANUAL

Créer des niveaux

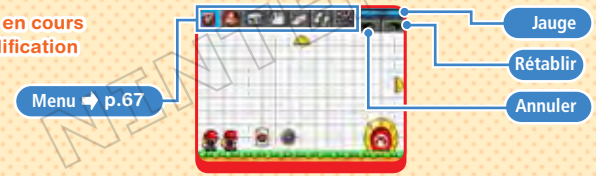
Sélectionnez l'option Créer pour construire vos propres niveaux.

Choisir le type de jeu et le type de modèle

Tout d'abord, choisissez le type de jeu et le type de modèle.
Le type de jeu vous permet de sélectionner différentes règles, alors que le type de modèle détermine la forme du niveau que vous créez.
À mesure que vous progressez, d'autres types de jeu et de modèle apparaîtront.

Modifier les niveaux

Une fois que vous avez choisi le type de jeu et le type de modèle, vous pourrez créer votre niveau.



Menu

Placez les personnages, les objets mobiles et les objets normaux depuis le menu. D'autres objets mobiles et normaux, personnages, fonds d'écran, etc. apparaîtront à mesure que vous progressez dans le jeu.
Appuyez sur le bouton START ou touchez lorsque vous avez terminé de modifier un niveau.

Menu des objets	Sélectionnez et placez des objets normaux ou mobiles.
Menu des personnages	Sélectionnez et placez des personnages et des objets.
Menu des fonds d'écran	Sélectionnez le fond d'écran du niveau.
Déplacer	Déplacez les objets dans le niveau. Vous pouvez également déplacer les objets en les glissant à l'endroit où vous voulez.
Supprimer	Enlevez des objets que vous avez placés dans le niveau.
Retourner	Changez la direction vers laquelle le personnage ou l'objet fait face.

Menu du système

Choisissez parmi les commandes suivantes :

Sauvegarder	Sauvegardez votre niveau et donnez-lui un nom.
Tester	Testez votre niveau.
Recommencer	Remettez votre niveau à son état initial.
Quitter	Quittez l'éditeur de niveau sans sauvegarder.

Vous devrez donner un nom à votre niveau et le sauvegarder avant de pouvoir le tester pour la première fois.

NINTENDO GAME MANUAL

Partager

Menu du Partage

Choisissez parmi les options suivantes dans le menu du Partage.

Partage en ligne ➡ p.70

Grâce à une connexion à Internet haute vitesse et à un accès à la connexion Wi-Fi Nintendo® (CWF Nintendo), vous pouvez partager les niveaux que vous avez créés avec d'autres joueurs. Si vous avez activé le Fil de nouvelles dans les options, vous recevrez automatiquement des informations lorsque vous accédez à la connexion Wi-Fi Nintendo.

Partage local

Partagez des niveaux avec des joueurs près de vous grâce à la communication sans fil DS. Vous pouvez choisir d'envoyer ou de recevoir des niveaux.

Amis et favoris

Organisez vos amis et vos favoris. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 30 amis ou créateurs préférés. Dans cette section, vous pouvez également ajouter des amis grâce à leur code ami ou retirer certains de vos amis ou créateurs favoris.

NINTENDO® GAME MANUAL

Configuration CWF Nintendo

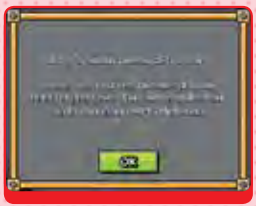
Vous devrez configurer correctement les paramètres Wi-Fi pour accéder à la connexion Wi-Fi Nintendo. Si vous avez des questions sur la connexion Wi-Fi Nintendo ou avez besoin d'information supplémentaire concernant l'aide technique pour vous connecter, veuillez consulter le mode d'emploi de la CWF Nintendo que vous trouverez à l'adresse www.nintendo.com/consumer/manuals/fr_na/.

> Si vous avez de la difficulté à accéder à la CWF Nintendo, consultez le mode d'emploi de la CWF Nintendo que vous trouverez à l'adresse www.nintendo.com/consumer/manuals/fr_na/.

> Si vous utilisez un Nintendo DSi/Nintendo DSi XL, vous ne pouvez pas configurer votre connexion depuis les paramètres CWF Nintendo. Rendez-vous plutôt dans la section Internet des paramètres de la console. Pour plus de détails, consultez le mode d'emploi du Nintendo DSi/Nintendo DSi XL.

Erreur de communication

Si la communication avec la connexion Wi-Fi Nintendo est interrompue, l'écran illustré à droite apparaîtra.



Partage en ligne

Menu du Partage en ligne

Vous pouvez choisir parmi les options suivantes depuis le menu du Partage en ligne. Pour jouer aux niveaux que vous avez téléchargés, rendez-vous dans la section Jouer/Modif. du Mode construction (➡ p.65). Un accès à Internet haute vitesse et à la connexion Wi-Fi Nintendo sont nécessaires pour accéder aux fonctions en ligne et pour télécharger des niveaux.

Partager mes niveaux

Dans cette section, vous pouvez publier les niveaux que vous avez créés. Si vous publiez en utilisant l'option Envoi public, tous les joueurs pourront voir vos niveaux. Si vous utilisez plutôt Envoi privé, seuls vos amis pourront voir vos niveaux. Vous pouvez publier un maximum de 20 niveaux, et seulement deux niveaux publics en attente de révision peuvent être publiés à la fois.

Lorsque vous téléversez un niveau, votre nom de créateur et le nom de votre niveau seront rendus publics. N'incluez pas d'informations personnelles ou de langage offensant dans votre nom de créateur ou dans le nom de votre niveau.

Voir mes niveaux publiés

Sélectionnez cette option pour voir les niveaux que vous avez publiés. Vous pouvez voir combien de fois vos niveaux ont été téléchargés, ou vous pouvez retirer des niveaux pour ne plus qu'ils apparaissent en ligne.

Télécharger des niveaux publics

Sélectionnez cette option pour télécharger des niveaux qui ont été publiés. Si vous aimez un niveau, vous pouvez devenir un fan de son créateur en l'ajoutant dans vos favoris. Il apparaîtra dans vos Amis et favoris.

Télécharger des niveaux Nintendo

Dans cette section, vous pouvez télécharger des niveaux distribués par Nintendo.

Amis et favoris

Choisissez cette option pour télécharger des niveaux de vos amis et des niveaux publics créés par vos créateurs favoris.

Centre des défis ➡ p.74

Sélectionnez cette option pour accéder au menu du Centre des défis.

Si un problème dans un niveau public est signalé par plusieurs utilisateurs, le niveau sera retiré une fois le problème confirmé.

NINTENDO® GAME MANUAL

Mode défi

Qu'est-ce que le Mode défi?

Dans le Mode défi, vous pouvez créer un niveau en respectant les règles spéciales choisies par Nintendo, puis le soumettre à une compétition en ligne, où il sera évalué par les autres joueurs. Les règles spéciales ou les thèmes seront parfois mis à jour en ligne. Vous pouvez consulter les dates et les sujets du Mode défi dans le Fil de nouvelles.

- Les niveaux publiés, les résultats des compétitions, etc. peuvent être retirés à tout moment sans préavis à la discrétion de Nintendo.
- Le nom des créateurs et des niveaux en attente d'évaluation ne seront pas affichés.
- Lorsque les niveaux sont publiés, le nom du créateur et du niveau seront aussi affichés.
- Vous ne pouvez soumettre qu'un seul niveau par compétition. Une fois envoyé, un niveau ne peut plus être modifié.
- Jusqu'à 60 niveaux du Mode défi (incluant vos créations et les niveaux que vous téléchargez) peuvent être sauvegardés.

Menu du Mode défi

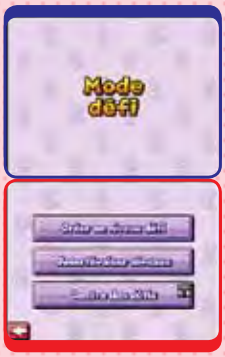
Dans le menu du Mode défi, vous pouvez choisir parmi les options suivantes.

Créer un niveau défi

Créez un niveau avec un modèle qui correspond au thème d'un défi. Si le modèle du Mode défi n'a pas encore été téléchargé, le jeu se connectera à la connexion Wi-Fi Nintendo et téléchargera le modèle.

Jouer/évaluer niveaux

Jouez aux niveaux que vous avez créés ou téléchargés dans le Mode défi. Après avoir joué à un niveau que vous avez téléchargé dans le défi en cours, vous pourrez l'évaluer. Vous ne pouvez évaluer un niveau qu'une seule fois. Votre opinion sera automatiquement envoyée la prochaine fois que vous accéderez à la connexion Wi-Fi Nintendo.



Centre des défis ➡ p.74

Sélectionnez cette option pour vous rendre au Centre des défis.

NINTENDO® GAME MANUAL

Centre des défis

Menu du Centre des défis

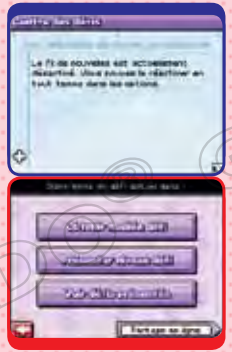
Dans le Centre des défis, vous pouvez choisir parmi les options suivantes.

Obtenir modèle défi

Téléchargez le modèle du défi en cours.

Présenter niveau défi

Choisissez cette option pour soumettre un niveau que vous avez créé dans le Mode défi. Vous ne pouvez pas soumettre un défi que vous n'avez pas préalablement réussi durant le test. Vous ne pouvez soumettre qu'un seul niveau par défi. Une fois envoyé, vous ne pouvez plus modifier le défi. De plus, vous ne pouvez pas soumettre un niveau pour un défi après la date limite indiquée ou si le défi est terminé.



Voir défis présentés

Dans cette section, vous pouvez télécharger les niveaux soumis à la compétition en cours ainsi que les niveaux gagnants des concours précédents. Tout d'abord, choisissez un concours en cours ou passé, puis choisissez le niveau qui vous intéresse. Vous pourrez jouer aux niveaux que vous avez téléchargés, puis évaluer les niveaux soumis à la compétition en cours dans la section Jouer/évaluer niveaux du Mode défi (➡ p.73).

Partage en ligne ➡ p.70

Accédez au menu du Partage en ligne.

NINTENDO® GAME MANUAL

Dans ce jeu, la connexion Wi-Fi Nintendo permet à plusieurs utilisateurs d'interagir via Internet, même s'ils habitent loin l'un de l'autre.

- Pour jouer à des jeux Nintendo DS sur Internet, vous devez tout d'abord configurer la connexion Wi-Fi Nintendo (CWF Nintendo) sur votre console Nintendo DS. Pour plus de détails sur la façon de configurer votre console Nintendo DS, consultez le mode d'emploi de la CWF Nintendo que vous trouverez à l'adresse www.nintendo.com/consumer/manuals/fr_na/.
- Pour terminer la configuration de la CWF Nintendo, vous devrez également accéder à un ordinateur possédant un appareil de réseau sans fil (par exemple, un routeur) et une connexion à Internet haute vitesse ou une connexion DSL (ligne d'abonné numérique) active.
- Les modes de jeu utilisant la connexion Wi-Fi Nintendo puisent plus d'énergie de la batterie que les autres modes de jeu. Vous préférerez peut-être brancher votre console à l'aide du bloc d'alimentation pour éviter de manquer d'énergie lorsque vous utilisez la connexion Wi-Fi Nintendo.
- Vous pouvez également jouer aux jeux compatibles avec la CWF Nintendo dans les points d'accès sans fil choisis, et ce, sans configuration additionnelle.
- Consultez le contrat d'utilisation (page 77) qui définit les règles d'utilisation de la connexion Wi-Fi Nintendo. Vous pouvez aussi le consulter au www.nintendo.com/games/wifi/ds.

Pour plus de détails sur la CWF Nintendo, sur la façon de configurer votre Nintendo DS ou pour une liste des points d'accès sans fil, visitez le site support.nintendo.com (États-Unis, Canada et Amérique latine) ou composez le 1 800 895-1672 (États-Unis et Canada seulement).

Le pseudo que vous utilisez sera vu par tous les autres joueurs lorsque vous jouez à des jeux en mode multijoueur via la CWF Nintendo.

Pour protéger votre vie privée, ne donnez aucune information personnelle telle que votre nom de famille, votre numéro de téléphone, votre date de naissance, votre âge, le nom de votre école, votre adresse courriel ou postale lorsque vous communiquez avec d'autres joueurs.

Termes d'entente d'utilisation

Le Nintendo DS («DS») est doté de la faculté d'offrir des parties de jeu sans fil en utilisant le service de fonction Connexion Wi-Fi Nintendo (le «Service») qui est un service fourni par Nintendo of America Inc., ainsi que ses filiales, partenaires, représentants, concédants et titulaires de licence (collectivement, «Nintendo» et auquel il est parfois fait référence sous les formes «nous» ou «notre» dans le présent texte). Nintendo vous fournit ce Service sujet aux termes établis dans ce contrat («Contrat»).

VEUILLEZ LIRE CE CONTRAT ATTENTIVEMENT AVANT D'UTILISER CE SERVICE ET/OU LE DS. EN UTILISANT CE SERVICE ET/OU LE DS, VOUS ACCEPTEZ DE VOUS SOUMETTRE AUX CONDITIONS DE CE CONTRAT.

Les conditions d'utilisation de ce Contrat s'appliqueront à votre personne jusqu'à ce que vous n'utilisiez plus le Service, ou que votre utilisation du Service soit terminée. Si, à tout moment, vous ne consentez plus à vous conformer aux conditions d'utilisation présentes ou futures, votre seul recours sera d'arrêter immédiatement votre utilisation du Service. Nous nous réservons le droit exclusif de changer, modifier, ajouter ou supprimer certaines portions de ce Contrat et d'interrompre le Service à tout moment sans avis supplémentaire. L'utilisation continue de ce Service après tout changement signifie que vous acceptez ces nouvelles conditions d'utilisation. Il est de votre responsabilité de consulter régulièrement ce Contrat. Vous pouvez consulter la version la plus récente de ce Contrat à tout moment en visitant www.NintendoWiFi.com/terms.

CONDUITE DE L'UTILISATEUR

Nous vous demandons de faire votre possible pour que ce Service reste un environnement sain et convivial. Plus spécifiquement, vous ne pouvez pas utiliser ce Service pour :

- Fournir en téléchargement, transmettre, ou rendre disponible du matériel illégal, nuisible, harcelant, ou autrement condamnable;
- nuire aux mineurs de manière quelconque;
- fausser votre identité ou imiter une personne quelconque, ce qui comprend l'utilisation ou la tentative d'utilisation d'identification ID, du Service ou de l'appareil de quelqu'un d'autre sans l'autorisation de Nintendo;
- manipuler les détails identifiants afin de masquer l'origine de tout contenu transmis par le biais de ce Service;
- fournir en téléchargement, afficher, envoyer par courriel, transmettre ou autrement rendre disponible: (a) tout contenu dont vous n'avez pas la permission légale de rendre disponible; (b) tout contenu qui empiète sur un brevet, une marque de commerce, un secret de fabrication, un droit de l'auteur ou tout autre droit de propriété de tout groupe; (c) tout matériel promotionnel ou publicitaire non autorisé ou non demandé (du pourriel par exemple); ou (d) tout autre contenu qui contient des virus de logiciels ou des codes similaires ou des programmes conçus pour interrompre, détruire ou limiter la fonctionnalité de tout logiciel ou matériel informatique ou équipement de télécommunication;
- utiliser une portion quelconque du Service à des fins illicites;
- vous livrer à une activité quelconque qui interrompt, affecte la qualité de, intervient dans la performance de, détériore la fonction des Services ou réseaux connectés au Service; ou
- vous livrer à tout autre acte que nous jugeons être nuisible ou dérangeant pour Nintendo, le Service, un autre utilisateur quelconque, tout autre tiers, tel que présenté dans une version révisée de ce Contrat.

De plus, vous acceptez de ne pas afficher, révéler ou autrement rendre disponible tout renseignement personnel, tel que votre vrai nom, date de naissance, âge, situation géographique, adresse courriel ou autre renseignement personnel identifiable («Renseignement Personnel»), sur le ou par le biais du Service, car tout Renseignement Personnel que vous fournirez peut être visible à d'autres personnes.

NINTENDO® GAME MANUAL

Termes d'entente d'utilisation (suite)

CONTRIBUTIONS

Tout Contenu créé par l'Utilisateur affiché sur le, transmis par le biais du, ou atteint par le biais de liens à partir du Service, qu'il ait été incité par Nintendo ou non (collectivement, les «Contributions»), est la responsabilité exclusive de la personne à l'origine de telles Contributions. Nintendo n'est aucunement contraint de (a) assurer la confidentialité de ces Contributions; (b) classer ou gérer ces Contributions, électroniquement ou de toute autre manière; (c) offrir une compensation monétaire pour toute Contribution, quelle que soit son utilisation; ou (d) répondre à un utilisateur concernant l'utilisation de toute Contribution. Nintendo ne pourra être tenu responsable de l'utilisation ou publication de toute Contribution.

DÉGAGEMENT CONCERNANT LA GARANTIE; LIMITATION DE RESPONSABILITÉ; INDEMNISATION

LE SERVICE ET LE CONTENU FOURNIS PAR NINTENDO, LE CONTENU FOURNI PAR L'UTILISATEUR, LES DONNÉES ET LES LOGICIELS DISPONIBLES PAR LE BIAIS DE CELUI-CI (COLLECTIVEMENT «LE CONTENU») SONT FOURNIS «EN L'ÉTAT» ET «À DISPOSITION.» L'UTILISATION DU SERVICE, Y COMPRIS TOUT LE CONTENU, DISTRIBUÉ PAR, TÉLÉCHARGÉ OU ACCÉDÉ SUR OU PAR LE BIAIS DE CELUI-CI, EST À VOTRE SEUL RISQUE ET NINTENDO N'ASSUME AUCUNE RESPONSABILITÉ POUR LE CONTENU OU VOTRE UTILISATION OU VOTRE INCAPACITÉ D'UTILISER N'IMPORTE QUEL DES BIENS CITÉS CI-DESSUS. NOUS NE GARANTISSONS AUCUNEMENT QUE LE CONTENU ACCESSIBLE OU TRANSMIS PAR LE BIAIS DU, OU DISPONIBLE POUR TÉLÉCHARGEMENT À PARTIR DU SERVICE RESTERA CONFIDENTIEL OU SERA À L'ABRI D'INFECTIONS PAR VIRUS, VER, CHEVAL DE TROIE OU AUTRE CODE QUI MANIFESTE DES PROPRIÉTÉS CONTAMINANTES OU DESTRUCTRICES. DANS LES MESURES LES PLUS VASTES AUX TERMES DE LA LOI APPLICABLE, NINTENDO SE DÉGAGE DE TOUTE GARANTIE DE TOUT TYPE, EXPRESSE OU IMPLICITE, CONCERNANT LE SERVICE ET TOUT CONTENU DISPONIBLE PAR LE BIAIS DU SERVICE, Y COMPRIS, SANS LIMITATION, TOUTE GARANTIE COMMERCIALE, POUR UNE APPLICATION PARTICULIÈRE, OU DE NON-VIOLATION D'UN DROIT D'AUTEUR.

NINTENDO N'ASSUME AUCUNE RESPONSABILITÉ POUR TOUT DOMMAGE SUBIT PAR L'UTILISATEUR Y COMPRIS, MAIS NON-LIMITÉ À, PERTE DE DONNÉES DUE AUX RETARDS, NON-LIVRAISON DE CONTENU, ERREURS, PANNES DE SYSTÈME, MAUVAISE LIVRAISON DE CONTENU, ARRÊT TEMPORAIRE DE RÉSEAU OU DE SYSTÈME, CORRUPTION DE FICHIER, OU INTERRUPTION DE SERVICE DUE À LA NÉGLIGENCE DE NINTENDO OU D'ERREURS ET/OU OMISSIONS DE LA PART DE L'UTILISATEUR EXCEPTÉ DANS LES CAS CITÉS DANS LE PRÉSENT CONTRAT. VOUS COMPRENEZ ET CONSENTEZ AU FAIT QUE VOUS ÊTES SEUL RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE CAUSÉ À VOTRE DS OU DE PERTE DE DONNÉES RÉSULTANT DU TÉLÉCHARGEMENT DE TOUT CONTENU.

NINTENDO, SES PRÉPOSÉS, DIRECTEURS, OU EMPLOYÉS NE SERONT EN AUCUN CAS, Y COMPRIS, SANS LIMITATION, DANS LE CAS DE NÉGLIGENCE, RESPONSABLES DE DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCIDENTAUX, SPÉCIAUX, CAUSÉS PAR UN CONCOURS DE CIRCONSTANCES RÉSULTANT DE OU EN RAPPORT AVEC L'UTILISATION OU L'IMPOSSIBILITÉ D'UTILISER LE SERVICE OU TOUT CONTENU CITÉ ICI, OU RÉSULTANT DE L'ACCÈS NON-AUTORISÉ À OU LA MODIFICATION DE VOS TRANSMISSIONS OU CONTENU TRANSMIS OU REÇUS, NON-TRANSMIS OU NON-REÇUS, Y COMPRIS, MAIS NON LIMITÉ À, TOUS DOMMAGES POUR UTILISATION OU AUTRES BUTS INTANGIBLES, MÊME SI NINTENDO A ÉTÉ AVISÉ DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES.

Vous consentez à indemniser, défendre, innocenter Nintendo et ses fournisseurs de service de et contre tous dommages, responsabilités, pertes, dépenses et coûts, y compris les frais raisonnables d'avocat, résultant de: (1) toute violation de ce contrat par votre personne; (2) votre violation des droits d'un tiers; (3) votre violation de toute loi ou régulation applicable; (4) informations ou contenu que vous contribuez, affichez, ou rendez disponible par le biais du Service, ou (5) votre utilisation du Service ou du DS.

Termes d'entente d'utilisation (suite)

ACCÈS AU CONTENU D'UN TIERS

Par le biais de votre accès au Service, vous pouvez obtenir, ou des tiers peuvent fournir, l'accès à d'autres ressources sur Internet où il est possible de transmettre en téléchargement ou de télécharger du contenu, des données ou des logiciels. Parce que Nintendo n'a aucun contrôle sur ces sites ou ressources, nous nous dégageons explicitement de toute responsabilité pour l'exactitude, le contenu, ou la disponibilité des informations trouvées sur ces sites ou par le biais de ces ressources. Nous n'offrons pas aucune représentation ou garantie quant à la sécurité de toute information (y compris, sans limitation, les informations de carte de crédit ou autre Renseignement Personnel) que vous fournissez à tout tiers, et vous déclarez irrévocablement par la présente que vous renoncez à toute réclamation contre nous concernant ces sites et le contenu de tiers partis.

LISTE D'AMIS (FRIEND ROSTER)

Dans le cadre du Service, Nintendo peut vous fournir accès a une liste d'amis (friend roster) où vous pouvez sauvegarder des numéros d'identification d'utilisateurs fournis par d'autres listes d'amis («Liste d'Amis»). Nous ne garantissons et ne pouvons pas garantir la sécurité du contenu d'une telle Liste d'Amis reçue de la part de tiers non-autorisés. Le transfert ou le don de votre DS, ou votre incapacité à protéger le DS de perte ou d'abus peut entraîner l'accès à et l'utilisation non-autorisés de votre Liste d'Amis.

CONFIDENTIALITÉ

Nintendo se soucie de la confidentialité de ses utilisateurs. En utilisant le service, vous consentez à notre Politique de Confidentialité qui est disponible sur www.nintendo.com/privacy.

DÉGAGEMENT DE RESPONSABILITÉ CONCERNANT LE CONTENU ET LES CONTRIBUTIONS DES UTILISATEURS

Nous avons le droit, mais pas l'obligation, de mettre ce Contrat en application pour notre propre bien, dans le cadre d'enquêtes actives, de disputes légales et de poursuites. Nintendo n'autorise pas, ne vérifie pas ou ne garantit pas, et n'est pas responsable de, la qualité, l'exactitude ou l'intégrité de tout Contenu d'Utilisateur ou Contribution auxquels vous pouvez accéder. Par contre, nous nous réservons le droit exclusif de retirer, de détruire ou de supprimer tout Contenu d'Utilisateur ou Contribution à tout moment, pour toute raison. Nous pouvons accéder à, utiliser et divulguer tout Contenu d'Utilisateur ou Contribution transmis par le biais de ou en rapport avec le Service, dans les mesures permises par la loi, afin de nous conformer à la loi (par exemple, une citation à comparaître); pour protéger nos droits ou notre propriété, ou pour protéger les utilisateurs du Service d'un usage frauduleux, abusif ou illicite du Service. Toute utilisation du Service qui enfreindrait les conditions citées ci-dessus est une infraction à ces conditions et peut entraîner, entre autres, l'annulation ou la suspension de vos droits d'utiliser le Service.

GÉNÉRAL

Ce Contrat constitue le contrat complet entre vous et Nintendo et régit votre utilisation du Service, remplaçant tout contrat précédent entre vous et Nintendo concernant l'utilisation de ce service. Vous pouvez, en plus, être sujet à des conditions qui peuvent s'appliquer quand vous utilisez des services affiliés, du contenu ou des logiciels d'un tiers. L'incapacité de Nintendo à exécuter ou à exercer tout droit ou provision de ce Contrat ne constituera pas un renoncement à ces droits ou provisions. En utilisant ce service, vous consentez à ce que les lois de l'État de Washington, indépendamment des principes de conflit entre lois, gouvernent ce Contrat et tout type de dispute qui pourrait survenir entre vous et Nintendo. Si toute condition de ce Contrat est jugée invalide, nulle ou, pour une raison quelconque, impossible à appliquer, cette condition sera considérée comme détachable et n'affectera pas la validité ou l'applicabilité de toutes les autres conditions subsistantes. Nintendo peut mettre fin à ce Contrat, ou mettre fin à ou suspendre votre accès au Service à tout moment, avec ou sans cause, avec ou sans préavis.

Contactez-nous : Nintendo of America Online Privacy Administrator, 4820 150th Ave NE, Redmond, WA 98052 ou www.nintendowifi.com.

NINTENDO GAME MANUAL