

NINTENDO DS™

NTR-A2DP-FHG



SPIELANLEITUNG MODE D'EMPLOI HANDLEIDING

(ENTHÄLT WICHTIGE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSHINWEISE)

(CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES

SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ)

(BEVAT BELANGRIJKE GEZONDHEIDS- EN VEILIGHEIDSINFORMATIE)

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Thank you for selecting the NEW SUPER MARIO BROS.™ Game Card for the Nintendo DS™ system.

Merci d'avoir choisi NEW SUPER MARIO BROS.™ pour les consoles de jeu Nintendo DS™.

WICHTIG: Bitte lies die in dieser Spielanleitung enthaltenen Gesundheits- und Sicherheitshinweise genau durch, bevor du das Nintendo DS-System, eine Nintendo DS-Karte, ein Spielmodul oder sonstiges Zubehör verwendest. Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Wichtige Gewährleistungs- und Service-Informationen findest du in dem Falblatt für Altersbeschränkungen, Software-Gewährleistungen und Kontaktinformationen. Hebe diese Dokumente zum Nachschlagen gut auf.

IMPORTANT : lisez attentivement les informations importantes sur la santé et la sécurité incluses dans ce mode d'emploi avant toute utilisation de votre Nintendo DS, d'une carte DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu! Des informations importantes sur la garantie et le service consommateurs se trouvent dans le dépliant de classification par âge, garantie du logiciel et coordonnées inclus avec ce logiciel. Conservez ces documents pour référence ultérieure.

BELANGRIJK: lees de gezondheids- en veiligheidsinformatie in deze handleiding zorgvuldig door voordat je het Nintendo DS-systeem, de Game Card, de spelcassette of het accessoire gebruikt. Lees de handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier aan dit spel te beleven. In de aparte folder 'Leeftijdsclassificatie, softwaregarantie en contactgegevens' vind je belangrijke informatie over de garantie en de Nintendo Helpdesk. Bewaar deze documenten om er later nog iets in op te kunnen zoeken.

Diese Nintendo DS-Karte funktioniert ausschließlich mit den Nintendo DS-Systemen.

Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec les consoles de jeu Nintendo DS.

Deze Game Card werkt alleen met Nintendo DS-systemen.

WICHTIG: Die Verwendung von illegalen Peripheriegeräten in Zusammenhang mit deinem Nintendo DS-System kann zum Funktionsausfall bei diesem Spiel führen.

IMPORTANT : utiliser un appareil illégal avec votre Nintendo DS peut rendre ce jeu inutilisable.

BELANGRIJK: het gebruik van een illegaal apparaat met het Nintendo DS-systeem kan ervoor zorgen dat dit spel niet kan worden gespeeld.

© 2006 NINTENDO.

ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. / TOUS DROITS, Y COMPRIS LES COPYRIGHTS DU JEU, SCENARIO, MUSIQUE ET PROGRAMME, RESERVES PAR NINTENDO. TM, ® ET LE LOGO NINTENDO DS SONT DES MARQUES DE NINTENDO. © 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED. / TOUS DROITS RESERVES.



This product uses the LC Font by Sharp Corporation, except some characters. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.

Ce produit utilise la fonte LC de Sharp Corporation, à l'exception de certains caractères. LCFONT, LC Font et le logo LC sont des marques de commerce de Sharp Corporation.

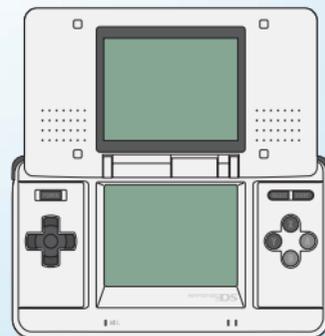
CONTENTS / SOMMAIRE

Deutsch	6
Français	40
Nederlands	76

Sommaire

• Contrôles	42	Méga Mario	59
• Avant de jouer	44	Mini-Mario	60
Choix du jeu	45	Mario Koopa	60
• Options	46	Mario Vs Luigi (deux joueurs)	61
Mario (un joueur)	47	• Mario Vs Luigi : avant de jouer	61
• Sauver Peach	47	Connexion	61
• Mario : avant de jouer	48	Choix des règles de jeu	63
Choisir un fichier	48	Visualiser les écrans de jeux	64
• Visualiser les écrans de jeux	49	Mini-jeux (un à quatre joueurs)	65
Ecran de carte	49	• Mini-jeux	65
Ecran d'action	51	Combat Vs	65
Points de mi-parcours et arrivées	52	Un joueur	67
Erreurs et Game Over	52	• Communication sans fil DS	
Menu de pause	53	(jeu une carte)	68
Sauvegarde et mode veille	53	• Communication sans fil DS	
Objets et gadgets	54	(jeu multi-cartes)	69
• Explications sur les actions	55		
Principales actions de Mario	55		
Transformations de Mario	58		

Ecran supérieur



Ecran inférieur

Dans ce manuel d'instructions, l'écran supérieur de la Nintendo DS™ est entouré par un cadre de couleur **verte**, et l'écran tactile par un cadre de couleur **jaune**.



Contrôles

Écran tactile

Contrôles tactiles

- Choisir le monde à explorer (voir page 49)
- Utiliser les objets en votre possession (voir page 51)
- Contrôles des mini-jeux (voir page 65)



Manette +

- Se déplacer
- Entrer dans les tuyaux et ouvrir les portes
- Grimper à la corde et aux plantes

Microphone



Contrôles du menu

- | | |
|-----------|--|
| Choisir | Écran tactile (ceci confirme automatiquement votre sélection) ou manette + |
| Confirmer | Bouton A ou écran tactile |
| Annuler | Bouton B ou touchez  avec le stylet |

Les principaux contrôles utilisés dans les mini-jeux sont ceux de l'écran tactile et du microphone. (Voir page 65)

Pour plus d'informations sur les actions, voir les pages 55 à 60.

Boutons L et R



Vous pouvez faire défiler l'écran de **carte** (voir page 49) ainsi que l'**écran d'action** (voir page 51) au moyen des boutons L et R.

START

- Ouvrir et fermer le **menu de pause** (voir page 53)
- Ouvrir et fermer le **menu de pause** des mini-jeux (voir page 66)

Boutons A, B, X ou Y

- Bouton Y ou bouton X + gauche ou droite sur la manette + : courir
 - Bouton B ou bouton A : sauter/nager (dans l'eau)
- Voir page 46 pour changer la configuration des boutons.

Arrêter de jouer

En mode un joueur, vous pouvez activer le **mode veille** (page 53) à n'importe quel moment de la partie en refermant votre console. (Le **mode veille** ne fonctionne pas lors des parties en multi-joueurs.) Il suffit d'ouvrir la console à nouveau pour continuer à jouer. Si les batteries de la console se vident alors que la console est en **mode veille**, vous devrez recommencer à jouer à partir de votre dernière sauvegarde.

La console peut rester en **mode veille** pendant environ une semaine lorsque sa batterie est pleine. Si la couleur du témoin de charge passe du vert au rouge, cela signifie que la batterie de la console est presque à plat et doit être rechargée immédiatement. La durée d'utilisation de la batterie dépend de son niveau de charge, du type de jeu et de la température de la console. Si la console s'éteint alors qu'elle est en **mode veille**, vous perdrez les données non sauvegardées.

Avant de jouer

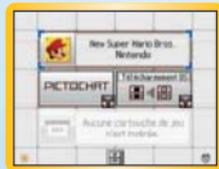
Vérifiez que votre console Nintendo DS est éteinte, puis insérez la carte de jeu **NEW SUPER MARIO BROS.™** dans le port carte de la Nintendo DS jusqu'à entendre un clic. Mettez ensuite la console sous tension.

Lisez l'**écran d'avertissement sur la santé et la sécurité** puis touchez l'écran tactile ou appuyez sur un bouton pour accéder au **menu principal Nintendo DS**.

Depuis le **menu principal Nintendo DS**, touchez le panneau **NEW SUPER MARIO BROS.**

Le **menu principal Nintendo DS** n'apparaît pas si le mode de démarrage de votre Nintendo DS est réglé sur automatique. Consultez le mode d'emploi de votre Nintendo DS pour de plus amples informations.

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la console Nintendo DS. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si la console Nintendo DS est déjà réglée sur l'une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Dans le cas contraire, l'anglais est la langue par défaut. Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de la console Nintendo DS. Reportez-vous au mode d'emploi de la console Nintendo DS pour de plus amples informations.



CHOIX DU JEU

A l'**écran de menu**, choisissez parmi les quatre modes proposés celui auquel vous voulez jouer. Appuyez sur haut ou bas sur la manette **+** pour choisir un mode et appuyez ensuite sur le bouton A pour confirmer votre choix. Vous pouvez également effectuer votre sélection au moyen de l'écran tactile. Appuyez sur le bouton B pour revenir à l'écran précédent.

MARIO VS LUIGI (deux joueurs)

Incarnez Mario ou Luigi dans ce jeu pour deux joueurs où le but est de récupérer plus de grandes étoiles que l'autre. (Voir page 61)

OPTIONS

Changer la configuration des boutons et régler les paramètres sonores. (Voir page 46)



MARIO (un joueur)

Incarnez Mario dans ce jeu un joueur où vous devez terminer les niveaux pour sauver la Princesse Peach. (Voir page 48)

MINI-JEUX (un à quatre joueurs)

Un large choix de mini-jeux pour un à quatre joueurs. (Voir page 65)

Options

Depuis cet écran vous pouvez changer la configuration des boutons et régler les paramètres sonores. Utilisez le stylet ou la manette **+** pour faire votre choix parmi les éléments du menu et effectuer les changements. Appuyez sur le bouton B pour confirmer vos changements et retourner au **menu principal**.

SON

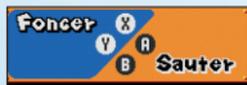
Régler les paramètres sonores.



Touchez OK sur l'écran tactile ou appuyez sur le bouton B pour sauvegarder vos paramètres et retourner au **menu principal**.

CONTROLES

Choisissez la configuration de boutons qui vous convient.



Dans ce manuel, les boutons SAUTER et FONCER, sont ceux désignés dans la rubrique Contrôles.

MARIO (un joueur)

Sauver Peach

Bulletin d'information !

La Princesse Peach a disparu ! Alors qu'elle se promenait en compagnie de Mario, la souveraine bien-aimée du Royaume Champignon a été enlevée par une personne inconnue. Comment Mario a-t-il pu laisser ceci se produire ?



Princesse Peach

Selon des témoins, Mario et la Princesse se promenaient tranquillement lorsqu'ils remarquèrent que de la fumée montait du château. N'écoutant que son courage, notre héros moustachu se précipita vers l'origine des flammes. A peine était-il parti que la princesse disparaissait !

Qui est derrière l'enlèvement de la Princesse Peach ?
Qui est à l'origine de l'incendie ?
Les deux incidents sont-ils liés ?
Bowser Jr. ne croyait-il pas autrefois que la Princesse Peach était sa mère ?

Mario aura sans doute besoin de tous les Méga Champis qu'il pourra trouver pour résoudre cette terrible affaire !



Mario



Bowser Jr.

Mario : avant de jouer

CHOISIR UN FICHER

Pour commencer une nouvelle partie, sélectionnez un fichier marqué NOUVEAU à l'aide du stylet ou bien utilisez la manette **+** et appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix. Pour continuer une partie en cours, choisissez un fichier contenant des données sauvegardées. (Voir page 53)

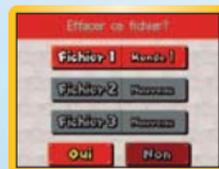
COPIER

Sélectionnez le fichier à copier, puis choisissez le fichier où vous souhaitez effectuer la copie.



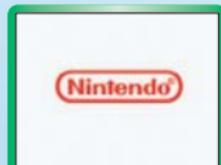
EFFACER

Sélectionnez le fichier à effacer.



Lorsque les écrans de droite s'affichent, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y, L et R pour effacer toutes les données sauvegardées sur la carte de jeu.

ATTENTION ! Les données effacées ne peuvent plus être récupérées.



Visualiser les écrans de jeu

1 Ecran de carte

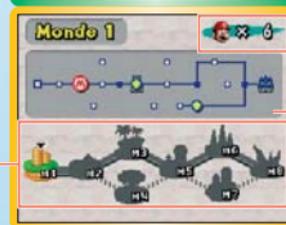
Utilisez la manette **+** pour déplacer Mario sur la carte. Appuyez sur le bouton A pour commencer le niveau sur lequel se tient Mario. Terminez un niveau pour passer au suivant, et terminez le château à la fin d'un monde pour accéder au monde suivant.

Nom du niveau et pièces étoile

Le nom du niveau et le nombre de pièces étoile récupérées sur le niveau. Les symboles clignotants indiquent que Mario a récupéré les pièces mais pas encore atteint l'arrivée. (Voir page 52)



Nombre total de pièces étoile (voir page 54) que Mario a récupérées sur l'ensemble des niveaux.



Carte du monde

Sur cette carte, touchez un monde à l'aide du stylet pour y accéder. Les mondes en noir ne sont pas accessibles pour l'instant.

Niveaux

-  Niveaux ouverts
-  Niveaux terminés
-  Niveaux fermés

Objets récupérés

(voir page 51)

Vies restantes

(voir page 51)

Barre de progression

(voir page 51)

Tours / Châteaux



Mario doit affronter Bowser Jr. à la fin de chaque niveau marqué par une tour et il doit combattre différents boss à la fin de chaque niveau marqué par un château. Vous pourrez sauvegarder votre progression (voir page 53) après avoir terminé un niveau marqué par une tour ou par un château pour la première fois.



Blocs ? / Frères Marto



Sur l'**écran de carte**, si vous apercevez un bloc ? ou un Frère Marto sur un marqueur de niveau, cela signifie que vous rencontrerez ce bloc ou Frère Marto dans le niveau. Cherchez sur votre barre de progression la marque  pour voir où cela peut se trouver.



Maison de Toad



Au cours du jeu vous rencontrerez plusieurs maisons de Toad dans lesquelles vous pourrez obtenir des objets. Frappez les blocs ou panneaux à l'écran pour obtenir les objets. Dans les maisons de Toad vertes, vous pouvez obtenir plein de vies supplémentaires (1-Up), mais attention si vous touchez le bloc représentant Bowser, le mini-jeu s'arrête. Vous conserverez vos vies supplémentaires, mais vous ne pourrez plus toucher de blocs.



Panneaux pièces étoile



Payez le nombre de pièces étoile indiqué sur ces panneaux pour qu'ils disparaissent et vous ouvrent de nouvelles voies. Une fois que vous avez payé, vous pouvez sauvegarder votre progression. (Voir page 53)

2

Écran d'action

Pièces ramassées

(voir page 54)

Nom du niveau

Barre de progression

La tête de Mario indique où vous vous trouvez dans le niveau. Plus vous allez vers la droite, plus vous vous rapprochez de l'arrivée.

SCORE

C'est le nombre de points que vous avez obtenu jusqu'ici. Vous obtenez des points en cassant des blocs et en battant des ennemis.



Pièces étoile

Indique le nombre de pièces étoile que vous avez récupérées dans le niveau actuel. Tous les niveaux ont trois pièces étoile.

Temps restant

Si vous ne terminez pas le niveau avant la fin du temps imparti, vous perdez une vie. (Voir page 52)

Vies restantes

Quand Mario tombe, qu'il est touché par un ennemi, etc. vous perdez une vie. Lorsque toutes vos vies sont épuisées, la partie est finie. (Voir page 52)

Objets

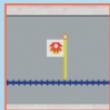
Si Mario ramasse un objet lorsqu'il a changé d'apparence (voir page 58), l'objet va directement dans votre réserve sur l'écran tactile. Pour utiliser un objet, il suffit de le toucher et de le faire glisser sur l'**écran d'action**.

3 Points de mi-parcours et arrivées

Points de mi-parcours



Lorsque vous atteignez ce point dans un niveau, un drapeau apparaît sur l'écran d'action, et le point s'affiche sur votre barre de progression. Si vous recommencez le niveau, vous recommencerez à partir de ce point. Toutefois, si vous décidez d'explorer un autre niveau et ensuite de revenir à celui-ci, il vous faudra recommencer depuis le début.



Note : ce point de mi-parcours n'existe pas dans tous les niveaux.

Arrivées



L'arrivée se trouve à la fin de chaque niveau. Lorsque vous y êtes, faites face au poteau et sautez dessus aussi haut que vous le pouvez. Plus Mario saute haut sur le poteau, plus vous marquez de points.

4 Erreurs et Game Over



Quand Mario tombe ou qu'il est touché par un ennemi, il perd une vie. Si Mario perd toutes ses vies, votre partie s'arrête et vous devrez recommencer à partir de votre dernière sauvegarde. Lorsque cela se produit, choisissez soit CONTINUER soit QUITTER.



5 Menu de pause

Appuyez sur START à l'écran de carte ou d'action pour arrêter le jeu et ouvrir le menu de pause. Utilisez la manette + pour sélectionner les éléments du menu et confirmez avec le bouton A.

CONTINUER

Fermer le menu de pause et revenir au jeu.

OPTIONS

Régler les paramètres sonores et changer la configuration des boutons. (Voir page 46)



REVENIR A LA CARTE

Quitter l'écran d'action et revenir à l'écran de carte. Cette option n'apparaît que dans le menu de pause de l'écran d'action.

QUITTER

Quitter sans sauvegarder et revenir à l'écran titre.

6 Sauvegarde et mode veille

Cet écran apparaît quand vous terminez un niveau marqué par une tour ou par un château ou que vous payez des pièces étoile devant un panneau pièces étoile. (Voir page 50) Choisissez OUI pour sauvegarder votre progression. Lorsque vous ne pouvez pas sauvegarder, vous pouvez arrêter de jouer en mettant votre console en mode veille. (Voir page 43)



Chaque niveau regorge d'objets et de gadgets. En voici quelques-uns :

Bloc ?



Touchez un bloc ? pour obtenir des pièces ou des objets.

Pièce



Récupérez 100 pièces pour gagner une vie supplémentaire.

Etoile



Attrapez-la pour devenir invincible pendant une courte période. Vos capacités de saut et d'accélération seront également bien meilleures.

Champignon 1-Up



Chacun de ces champignons vous donne une vie supplémentaire.

Bloc toupie



Montez sur ces blocs et sautez pour effectuer un saut toupie. Appuyez sur bas sur la manette + pour redescendre dans un tourbillon destructeur !

Brique



Cassez-les et vous trouverez peut-être des pièces.

Pièce étoile



Récupérez suffisamment de pièces étoile pour accéder à de nouveaux niveaux. (Voir page 50)

Anneau rouge & pièces



Traversez cet anneau pour faire apparaître huit pièces rouges pendant quelques instants. Si vous récupérez les huit pièces rouges, un objet apparaîtra à l'écran.



Interrupteurs



Sautez sur un interrupteur marqué d'un P pour changer les briques en pièces et inversement.



Les interrupteurs marqués d'un ! font apparaître les murs de briques invisibles, et ceux marqués d'un ? ont des effets différents suivant les niveaux.



Marcher



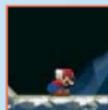
Appuyez sur droite ou gauche sur la manette + pour que Mario marche dans cette direction.

Foncer



Maintenez enfoncé le bouton « Foncer » tout en appuyant sur droite ou gauche sur la manette + pour que Mario se mette à courir. A cette vitesse, Mario peut passer au-dessus de trous d'une largeur d'un bloc sans tomber.

Se baisser



Appuyez sur bas sur la manette + pour que Mario se baisse. Faites-le en courant pour que Mario réalise une glissade tout en se baissant.

Saut et attaque



Appuyez sur le bouton de saut pour sauter : appuyez et relâchez rapidement le bouton pour effectuer un saut court. Appuyez et maintenez le bouton enfoncé pour effectuer un saut plus long. Sauter sur les ennemis constitue l'attaque de base. Appuyez sur le bouton de saut au moment où vous atterrissez sur un ennemi pour sauter encore plus haut.

Fraper les blocs par en dessous



Sautez lorsque vous êtes sous un bloc pour le toucher (et parfois le casser). Frapper un bloc par en dessous permet de se débarrasser des ennemis qui se trouvent dessus.

Attaque rodéo



Sautez puis appuyez sur bas sur la manette **+** lorsque Mario est en l'air pour effectuer l'attaque rodéo. Utilisez cette attaque pour vous débarrasser de vos ennemis.

Cette attaque permet aussi de casser des briques lorsque Mario a quitté sa taille normale.

Saut mural



Lorsque Mario glisse le long d'un mur, appuyez sur la manette **+** dans la direction du mur, appuyez ensuite sur le bouton de saut pour prendre appui sur le mur et sauter en l'air.

Double saut



En courant, effectuez un saut puis appuyez encore sur le bouton de saut au moment où Mario touche le sol pour effectuer un double ou un triple saut.

Glissade



Appuyez sur bas sur la manette **+** lorsque Mario est en haut d'une pente pour vous mettre à glisser. Mario renverse tous les ennemis qu'il rencontre en glissant.

Entrer dans les tuyaux et ouvrir les portes

Appuyez sur la manette **+** dans la direction d'un tuyau pour y entrer.



Appuyez sur haut sur la manette **+** pour ouvrir les portes.

Nager



Dans l'eau, maintenez enfoncé droite ou gauche sur la manette **+** et appuyez sur le bouton de saut pour nager.

Prendre & jeter des objets



Frappez les ennemis dotés d'une carapace pour qu'ils se réfugient à l'intérieur de cette dernière. Appuyez ensuite sur le bouton « Foncer » pour les ramasser. Relâchez ensuite le bouton « Foncer » pour les jeter. Les ennemis disposant d'une carapace ne sont pas les seuls que vous puissiez ramasser.

Escalader les grillages



Appuyez sur haut sur la manette **+** pour vous agripper aux grillages. Appuyez ensuite sur haut, bas, droite ou gauche sur la manette **+** pour vous déplacer. Appuyez sur le bouton de saut pour lâcher.

Longer les murs



Appuyez sur gauche ou sur droite sur la manette **+** pour avancer doucement le long des falaises. Dans cette situation, Mario peut continuer à effectuer de petits sauts.

Se suspendre



Appuyez sur gauche ou sur droite sur la manette **+** pour avancer en étant suspendu à un rebord. Appuyez sur haut sur la manette **+** pour remonter.

Se balancer à une corde



Appuyez sur haut sur la manette **+** pour vous agripper aux cordes ou aux plantes. Appuyez ensuite sur gauche puis sur droite sur la manette **+** pour vous balancer d'avant en arrière. Appuyez sur le bouton de saut pour lâcher.

Frapper les grillages



Appuyez sur le bouton « Foncer » lorsque vous escaladez un grillage pour frapper ce dernier et attaquer les ennemis se trouvant de l'autre côté.

Faire tourner les panneaux pivotants



Appuyez sur le bouton « Foncer » sur les panneaux pivotants pour les faire tourner et passer de l'autre côté.

2

Transformations de Mario

Super Mario

Mario devient plus grand et plus costaud lorsqu'il prend un Super Champi. Quand un ennemi le touche, il reprend sa taille normale.



Mario

Mario dans sa forme standard. S'il tombe ou qu'un ennemi le touche, il perdra une vie.

Mario Feu

Appuyez sur le bouton « Foncer » pour jeter des boules de feu.

3

Méga Mario



Vous trouverez des Méga Champis dans certains blocs ? (qu'ils volent ou non). Vous en trouverez également dans certaines maisons de Toad. Lorsque Mario prend un Méga Champi, il devient géant pendant quelques temps. Méga Mario écrase tout sur son passage : tuyaux, ennemis, blocs etc.



Barre Méga

Cette barre montre les dégâts que Méga Mario inflige aux blocs, briques, etc. Si cette barre dépasse un certain niveau lorsque l'effet du Méga Champi se dissipe, vous obtiendrez des champis 1-Up. Le nombre de champis obtenus dépend de votre progression sur la barre.

4

Mini-Mario

Lorsque Mario prend un Mini Champi, il devient tout petit. Dans cet état il peut explorer les tuyaux et passages étroits. De plus, il est tellement léger qu'il reste encore plus longtemps en l'air quand il saute et qu'il peut même courir sur l'eau ! Toutefois, si un ennemi le touche, c'est fini !



5

Mario Koopa

Lorsque Mario ramasse une carapace bleue de Koopa, il se transforme en Mario Koopa. Appuyez sur gauche ou sur droite sur la manette **+** tout en maintenant le bouton « Foncer » pour effectuer une glissade Koopa et renverser tous vos ennemis. Si Mario est touché par un ennemi alors qu'il n'effectue pas de glissade, il perd sa carapace et redevient Super Mario.

Glissade Koopa

Percutez les ennemis en effectuant une glissade Koopa pour les renverser. Si Mario rencontre un mur ou un bloc, il repart dans la direction opposée. Pour arrêter la glissade, relâchez simplement le bouton « Foncer ».

**MARIO VS LUIGI (Deux joueurs)****Mario Vs Luigi : avant de jouer**

De grandes étoiles apparaissent de manière aléatoire tout au long du niveau. Déplacez-vous rapidement pour récupérer les étoiles avant votre adversaire.

1

Connexion

Consultez les pages 68 - 70 avant de lancer une communication sans fil.

Joueurs possédant des cartes de jeu DS

Jouer avec quelqu'un qui dispose de la carte de jeu NEW SUPER MARIO BROS. (jeu multi-cartes DS : J1, J2)

Sélectionnez le panneau du haut en le touchant avec le stylet ou en utilisant la manette **+** puis en confirmant votre choix avec le bouton A.

MARIO, est le joueur 1 et LUIGI le joueur 2.



Jouer avec quelqu'un qui ne dispose pas de la carte de jeu NEW SUPER MARIO BROS. (Téléchargement DS : J1)

Sélectionnez le panneau du bas en le touchant avec le stylet ou en utilisant la manette **+** puis en confirmant votre choix avec le bouton A.

Peu importe le personnage que vous choisissez, vous serez le joueur 1.





Les deux joueurs ne peuvent pas choisir le même personnage.

Une fois la communication établie et qu'un adversaire a été trouvé, choisissez OUI.

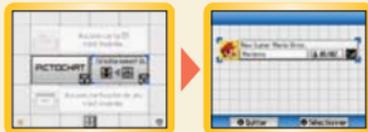


Passez à la page suivante. (A partir de ce point et jusqu'au début du jeu, c'est le joueur 1 qui prend les commandes).

Joueurs ne disposant pas de la carte de jeu DS

Jeu en téléchargement DS : J2

Dans le **menu principal Nintendo DS**, choisissez Téléchargement DS puis touchez le panneau NEW SUPER MARIO BROS. à l'aide du stylet.



2

Choix des règles de jeu

Personnaliser les règles de votre jeu VS. Utilisez le stylet ou la manette **+** pour effectuer vos sélections dans le menu et confirmer vos choix.

VICTOIRES

Définissez le nombre de victoires nécessaires pour gagner.



GRANDES ÉTOILES

Définissez le nombre de grandes étoiles (voir page 64) nécessaires pour gagner.

NOMBRE DE VIES MARIO

Définissez le nombre de vies dont disposeront Mario et Luigi pendant le jeu.

NIVEAU

Sélectionnez CHOISIR A CHAQUE FOIS pour choisir le niveau ou ALEATOIRE.

Touchez OK avec le stylet lorsque vous avez déterminé les règles pour votre jeu.



Choisissez un niveau avant chaque partie ou réglez ce choix sur ALEATOIRE.

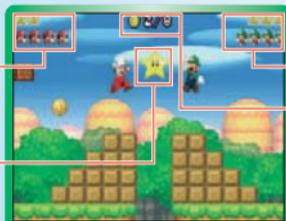
Que le meilleur gagne !

3 Visualiser les écrans de jeu

Le nombre de grandes étoiles récupérées par Mario et le nombre de vies qu'il lui reste.

Grandes étoiles

Ramassez-les pour gagner.



Le nombre de grandes étoiles récupérées par Luigi et le nombre de vies qu'il lui reste.

Pièces

Indique combien de pièces vous avez récupérées. Lorsque vous avez récupéré huit pièces, un objet apparaît et le compteur se remet à zéro.

Barre de progression

Indique l'emplacement de Mario, Luigi et des grandes étoiles dans le niveau.



Les contrôles principaux sont les mêmes que ceux du mode un joueur.

Comment piquer les grandes étoiles



Voici plusieurs façons de faire tomber les grandes étoiles de votre adversaire. Ce dernier peut évidemment vous rendre la pareille, alors attention ! Les étoiles qui sont tombées peuvent être ramassées par n'importe quel joueur.

- Sautez sur votre adversaire.
- Touchez-le avec une boule de feu ou renversez-le avec une glissade Koopa.
- Si votre adversaire est touché par un ennemi, s'il tombe, s'il est écrasé par des murs, etc.

Mini-jeux (un à quatre joueurs)

Mini-jeux

NEW SUPER MARIO BROS. propose deux types de mini-jeux : COMBAT VS et 1 JOUEUR. Touchez l'icône  pour y accéder. Les mini-jeux utilisent le stylet et le microphone. Pour plus d'informations sur les communications sans fil, consultez les pages 68 - 70.



1

COMBAT VS

Joueurs munis de carte de jeu DS

Joueur fixant les règles du mode Combat VS (jeu multi-cartes DS : J1)

Si vous choisissez
CREER GROUPE



Lorsque les joueurs
2 à 4 apparaissent,
sélectionnez
COMMENCER UNE
PARTIE



Joueur qui ne fixe pas les règles (jeu sans fil DS : J2 - J4)

Si vous choisissez
REJOINDRE GROUPE



Choisissez le groupe
à rejoindre (nom du
joueur 1)

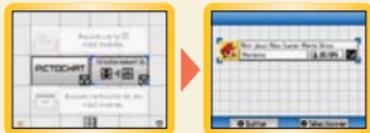


Passez à la page suivante. (Joueur 1 définit les règles de jeu.)

Joueurs n'ayant pas de carte de jeu DS

Téléchargement DS : J2 - J4

À l'écran principal Nintendo DS, sélectionnez TELECHARGEMENT DS. Puis touchez le panneau MINI-JEUX NEW SUPER MARIO BROS.



JEU ALEATOIRE

Ceci effectue une sélection aléatoire de jeux du genre que vous avez choisi. Les joueurs reçoivent leurs points à la fin de chaque jeu. Une fois les jeux terminés, le joueur ayant le plus de points gagne.

Définissez le type et le nombre de jeux. Puis appuyez sur START pour ouvrir le **menu de modification des paramètres**.

Il est possible d'ajuster la difficulté de certains jeux. Modifiez les paramètres ici.



Touchez ce panneau pour commencer à jouer !

JEU LIBRE

En jeu libre, les jeux sont joués l'un après l'autre, et à la fin de chaque jeu, le perdant choisit le jeu suivant. Les points sont attribués à la fin de chaque jeu et le premier joueur à marquer 200 points a gagné.

Sélectionnez le type et les mini-jeux à jouer.



Définissez ici le nombre de points étoile et pour certains jeux la difficulté.

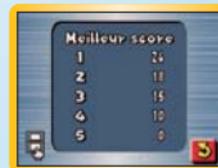
2

UN JOUEUR

Touchez l'icône d'un mini-jeu pour voir comment y jouer et les meilleurs scores réalisés. (Les meilleurs scores sont enregistrés automatiquement.) Touchez l'icône  pour revenir à l'écran de sélection du jeu ou touchez ailleurs sur l'écran tactile pour commencer à jouer.



Appuyez sur START pour changer les paramètres.



C'EST PARTI !

Communication sans fil DS (jeu une carte)

Instructions sur le jeu une carte.

Équipement nécessaire

Nintendo DS	1 par joueur
Cartes DS NEW SUPER MARIO BROS.	1

Connexion

Console hôte :

1. Assurez-vous que toutes les consoles sont éteintes avant d'insérer la carte DS.
2. Mettez la console sous tension. Si le **mode de démarrage** de votre console est réglé sur MODE MANUEL, le **menu principal Nintendo DS** s'affiche. Si le MODE AUTOMATIQUE est activé, ignorez l'étape suivante et passez à l'étape 4.
3. Touchez le panneau NEW SUPER MARIO BROS.
4. Suivez les instructions de la page 61 et 65.

Console cliente :

1. Allumez la console. Le **menu principal Nintendo DS** s'affiche.
*NOTE : Vérifiez que le **mode de démarrage** de votre console est en MODE MANUEL. Pour savoir comment régler le **mode de démarrage**, veuillez vous référer au mode d'emploi de votre console Nintendo DS.*
2. Touchez le panneau TELECHARGEMENT DS. L'**écran de sélection du jeu** s'affiche.
3. Touchez le panneau NEW SUPER MARIO BROS.
4. Un message de confirmation apparaît. Touchez OUI pour télécharger les données du jeu depuis la console hôte.
5. Suivez les instructions de la page 61 et 65.

Communication sans fil DS (jeu multi-cartes)

Instructions sur le jeu multi-cartes.

Équipement nécessaire

Nintendo DS	1 par joueur
Cartes DS NEW SUPER MARIO BROS.	1 par joueur

Connexion

1. Assurez-vous que les consoles sont éteintes avant d'insérer les cartes DS.
2. Mettez les consoles sous tension. Si le **mode de démarrage** de votre console est réglé sur MODE MANUEL, le **menu principal Nintendo DS** s'affiche. Si le MODE AUTOMATIQUE est activé, ignorez l'étape suivante et passez à l'étape 4.
3. Touchez le panneau NEW SUPER MARIO BROS.
4. Suivez les instructions de la page 61 et 65.

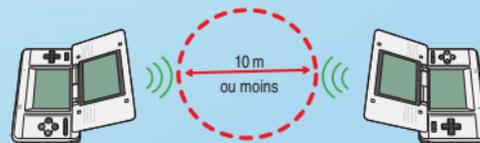
Précautions à suivre

Pour obtenir de meilleurs résultats lors de la communication sans fil, veuillez suivre les recommandations suivantes :

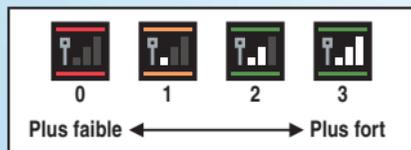
L'icône  à l'écran indique la fonction de communication sans fil. Elle apparaît sur le **menu principal Nintendo DS** ou sur l'**écran de jeu**.

Lorsque l'icône de communication sans fil est affichée, cela signifie que l'option qui lui est associée démarre une communication sans fil.

N'UTILISEZ PAS la fonction de communication sans fil dans les endroits où celle-ci est interdite (comme les hôpitaux, les avions, etc.). Pour de plus amples informations concernant la fonction de communication sans fil, veuillez vous référer au livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne votre console Nintendo DS.



Pendant un jeu utilisant la communication sans fil, l'icône  apparaît pour indiquer la puissance du signal. L'icône a quatre affichages différents, tels qu'indiqués ci-dessous, en fonction de la puissance du signal. Plus le signal est fort, plus le jeu en communication sans fil est fluide.



Le témoin d'alimentation clignote rapidement pour indiquer qu'une communication sans fil est en cours.

Pour obtenir de meilleurs résultats, reportez-vous aux conseils suivants :

- Commencez avec une distance entre les consoles d'environ 10 mètres au plus et rapprochez-vous ou éloignez-vous en fonction de vos désirs, tout en gardant la puissance du signal à deux barres ou plus pour obtenir les meilleurs résultats.
- Gardez une distance inférieure à 20 mètres entre les consoles.
- Les consoles doivent être orientées les unes vers les autres de la manière la plus directe possible.
- Évitez que des personnes ou des obstacles se trouvent entre les consoles Nintendo DS.
- Évitez les interférences créées par d'autres appareils. Si les communications semblent affectées par d'autres appareils (réseau sans fil, four à micro-ondes, appareils sans fil, ordinateurs), déplacez-vous à un autre endroit ou éteignez l'appareil créant les interférences.

Notes



PRINTED IN THE EU
IMPRIME DANS L'UE