

SUPER MARIO 3D WORLD™

1 Informations importantes

Paramètres

2 Manettes

3 Fonctions en ligne

4 Contrôle parental

Commencer à jouer

5 Pour commencer

6 Choisir un personnage

Évoluer sur l'écran de sélection du stage

7 Écran de sélection du stage

8 Commandes de l'écran de sélection du stage

Partir à l'aventure

9 Écran de stage

10 Déroulement du jeu

11 Stages spéciaux

12 Objets

13 Partager l'aventure

14 Le GamePad en renfort

15 Mii fantômes

16 Miiverse

Actions

17 Actions de base

18 Actions spéciales

19 Transformations

20 Capacités spéciales

Informations sur le produit


21 Informations légales

22 Informations de contact

Merci d'avoir choisi SUPER MARIO 3D WORLD™ pour Wii U™.


Ce logiciel est destiné à être utilisé uniquement avec la version européenne ou australienne de la console Wii U.

Avant d'utiliser ce logiciel, lisez attentivement ce mode d'emploi. Si ce logiciel est destiné à être utilisé par de jeunes enfants, un adulte doit leur expliquer en détail le contenu de ce mode d'emploi.

Lisez également le contenu de l'application Informations sur la santé et la sécurité , accessible depuis le menu Wii U. Elle contient des informations importantes qui vous permettront de profiter au mieux de vos logiciels.

Choix de la langue

La langue utilisée dans le logiciel dépend de celle de votre console. Huit langues sont disponibles pour ce logiciel : anglais, français, italien, allemand, espagnol, néerlandais, russe et portugais.

Vous pouvez changer la langue utilisée dans le logiciel en changeant la langue de votre console, dans les paramètres de la console .

Classification par âge

Pour des informations relatives à la classification par âge des logiciels, visitez le site correspondant à la classification en vigueur dans votre région.

PEGI (Europe) :

www.pegi.info

USK (Allemagne) :

www.usk.de

Classification Operations Branch (Australie) :

www.classification.gov.au

OFLC (Nouvelle-Zélande) :

www.censorship.govt.nz

Les manettes et accessoires ci-dessous peuvent être synchronisés avec la console et utilisés avec ce logiciel.



- ◆ Jusqu'à quatre personnes peuvent jouer en même temps. Pour cela, un Wii U GamePad est nécessaire.



- ◆ Vous ne pouvez utiliser qu'un seul Wii U GamePad.
- ◆ Une télécommande Wii Plus peut être utilisée à la place d'une télécommande Wii.
- ◆ La manette classique peut être utilisée à la place de la manette classique pro.

Synchroniser une manette


Pour synchroniser une manette avec la console, ouvrez le menu HOME, sélectionnez



PARAMÈTRES DES MANETTES =>

SYNCHRONISER, puis suivez les instructions à l'écran.




Mode surround


Ce logiciel est compatible avec le mode surround Linear PCM 5.1. Pour utiliser ce mode audio, sélectionnez TÉLÉVISEUR puis SURROUND dans les paramètres de la console .


- ◆ Pour utiliser le mode audio surround avec ce logiciel,

connectez la console Wii U à un appareil audio compatible en utilisant un câble HDMI™.

- ◆ Consultez la documentation de votre appareil audio pour plus d'informations sur sa compatibilité et sur les paramètres appropriés.

Connectez la console à Internet pour accéder au Nintendo Network™ , le service en ligne de Nintendo. Une fois que vous aurez avancé un peu dans le jeu, vous pourrez activer la fonction Mii™ fantômes  et utiliser Miiverse™ .

- ◆ Vous pouvez ajuster les paramètres Nintendo Network depuis le menu ⊕, à partir de l'écran de sélection du stage.
- ◆ Pour connecter votre console à Internet, consultez le guide de démarrage rapide Wii U et la section Internet des paramètres de la console .

La fonction de contrôle parental , accessible depuis le menu Wii U, permet aux parents et tuteurs de restreindre l'accès à certaines fonctions de la console.

L'accès aux fonctions ci-dessous peut être restreint :

Fonction	Description
Interactions en ligne dans les jeux	Restreint l'utilisation des fonctions Miiverse et l'échange de données relatives aux Mii fantômes.
Miiverse	Restreint la publication de messages sur Miiverse et/ou l'affichage de messages provenant de Miiverse.

Pour commencer une nouvelle partie, sélectionnez

NOUVEAU. Pour

reprendre une partie

en cours, sélectionnez le fichier de sauvegarde correspondant.



- ◆ Dans les pages suivantes, si aucune manette spécifique n'est mentionnée, les commandes indiquées sont celles du Wii U GamePad.



: Nombre de vies restantes



: Nombre d'étoiles vertes → 12

accumulées



: Nombre de sceaux → 12 accumulés

Copier et effacer des données de sauvegarde



Appuyez sur ⊕ puis sélectionnez un fichier pour le copier. Appuyez sur ⊖ puis sélectionnez un fichier pour l'effacer.

- ◆ Attention, les données effacées ne peuvent pas être récupérées.

Sauvegarder

Votre progression est sauvegardée automatiquement lorsque vous retournez à

l'écran de sélection du stage → 7

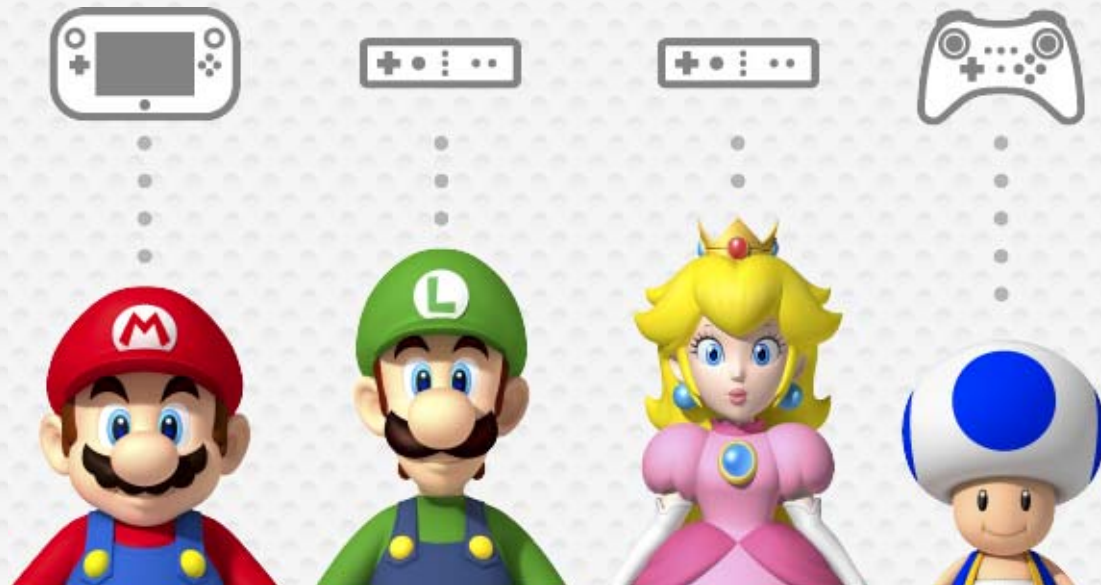
après avoir terminé un stage → 10 .



Jusqu'à quatre joueurs peuvent jouer simultanément. Chaque joueur choisit le personnage qu'il souhaite incarner.

Les manettes autres que le GamePad sont ajoutées dans l'ordre de leur connexion.

◆ Chaque joueur utilise une manette.



Commandes des menus



Naviguer



Confirmer



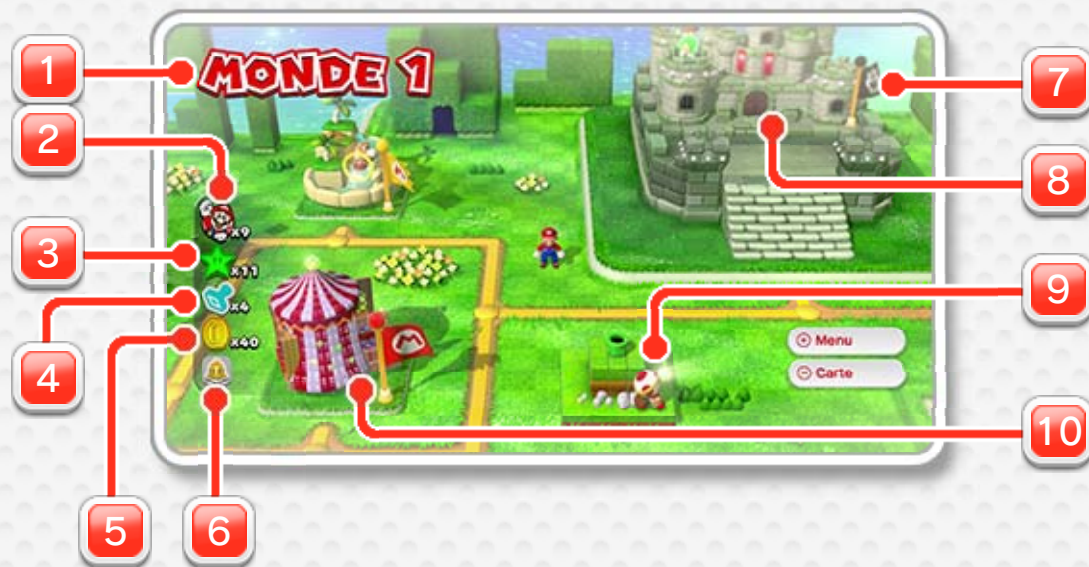
Annuler



◆ Les commandes de la manette classique pro sont identiques à celles du GamePad et de la manette

Wii U Pro.

Vous pouvez vous déplacer à loisir et choisir les stages dans lesquels vous voulez jouer. Lorsque vous jouez à plusieurs, celui qui avance en tête du groupe sélectionne les stages.



1 Monde et stage actuels

2 Nombre de vies restantes

3 Nombre d'étoiles vertes accumulées

4 Nombre de sceaux accumulés

5 Nombre de pièces → 12 accumulées

6 Réserve → 9

7 Drapeau

Il indique si vous avez terminé le stage ou non.

 : Stage non terminé

 : Stage terminé

 : Stage terminé en attrapant le haut du mât

→ 10

8 Château

Un redoutable boss vous attend à la fin de chacun de ces stages. Faites-lui mordre la poussière pour accéder au monde suivant.

9 Le capitaine Toad part à l'aventure

→ 11

10 Stage

Autres endroits



En dehors des stages et des châteaux, il existe un certain nombre d'autres endroits dans lesquels vous pouvez affronter des ennemis ou obtenir des objets.



Barrage

Éliminez vos adversaires pour accéder à de nouveaux stages.



Maison de Toad

Ouvrez la petite ou la grosse boîte et profitez de son contenu.



Maison de Libella

Obtenez de nouveaux sceaux.

◆ Vous découvrirez d'autres endroits à explorer au cours du jeu.



Se déplacer



Turbo (en se déplaçant)



Sauter



Afficher le menu




Afficher la carte



- ◆ Les boutons **B** et **A** du GamePad et de la manette Wii U Pro (**b** et **a** de la manette classique pro) ont tous deux la même fonction. De même, les boutons **Y** et **X** (**y** et **x** de la manette classique pro) ont tous deux la même fonction.



Écran de carte




Depuis la carte, vous pouvez vous rendre dans un autre monde, voir les résultats  que vous

avez obtenus dans les différents stages et accéder à votre collection de sceaux .



Menu

Depuis le menu, vous pouvez quitter la partie et retourner à l'écran titre.

Vous pouvez également ajuster les paramètres liés aux fonctions Miiverse et aux Mii fantômes , changer de manette  et paramétrer le contrôle de la caméra .

Contrôle de la caméra


Vous pouvez changer d'angle de vue sur l'écran de sélection du stage ou à l'intérieur d'un stage avec le GamePad, une manette Wii U Pro, ou une télécommande Wii reliée à un Nunchuk.




Déplacer la caméra horizontalement



Zoomer

 depuis l'écran de sélection du stage

 depuis l'écran de sélection du stage

Ajuster la hauteur de la caméra

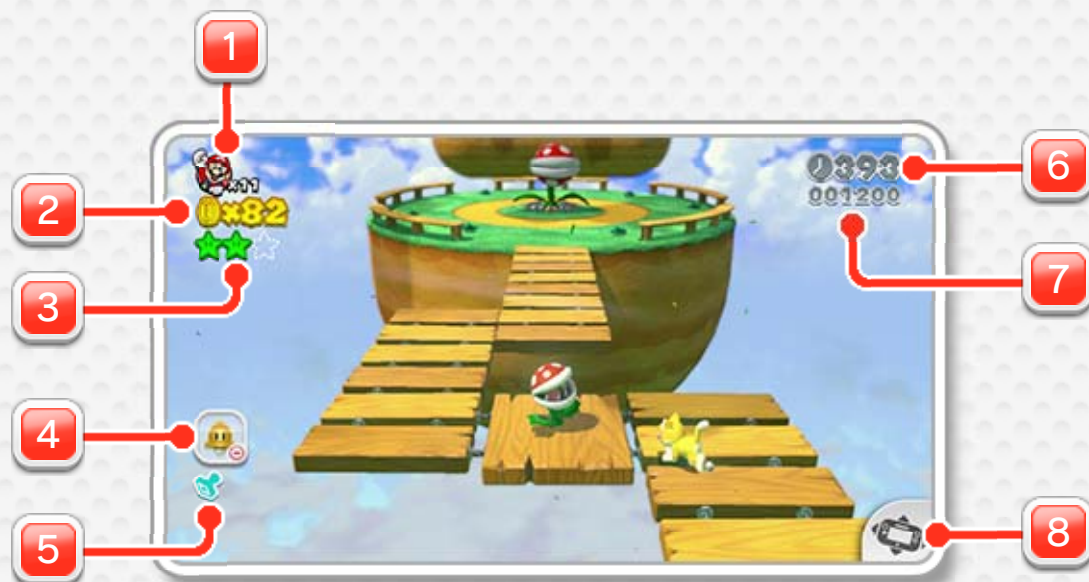
 à l'intérieur
d'un stage

 à l'intérieur
d'un stage

Recentrer la caméra



Surmontez les embûches et affrontez vos adversaires pour parvenir jusqu'à l'arrivée !



1 Nombre de vies restantes

2 Nombre de pièces accumulées

3 Étoiles vertes

★ : Étoiles vertes déjà trouvées

☆ : Étoiles vertes à trouver

4 Réserve

Pour utiliser un objet en réserve, touchez-le sur le GamePad ou appuyez sur ⊖.

5 Icône Sceau

Elle s'affiche lorsque vous avez trouvé le sceau caché dans le stage.

6 Temps restant

7 Score

Mode vue libre

Touchez cette icône pour déplacer la caméra en inclinant le Wii U GamePad. Touchez-la à nouveau pour réinitialiser la caméra.

- ◆ Dans certaines zones, le mode vue libre ne peut pas être utilisé.


La plupart des stages comportent un drapeau relais et un drapeau d'arrivée.



Drapeau relais

Touchez un drapeau relais pour recommencer à son emplacement en cas d'échec.



- ◆ Si vous changez de stage après avoir touché un drapeau relais, celui-ci ne sera plus pris en compte. Si vous reprenez ce stage par la suite, vous devrez recommencer depuis le début.
- ◆ Petit Mario devient Super Mario  19 lorsqu'il touche un drapeau relais.



Drapeau d'arrivée

Accrochez-vous au mât du drapeau pour terminer le stage et retourner à l'écran de sélection du stage. Votre score variera en fonction de la hauteur à laquelle vous parvenez à vous accrocher et du temps restant.



En cas d'échec



Mario perd une vie dans les cas suivants :

- s'il subit des dégâts en tant que Petit Mario ;
- s'il tombe dans un trou ou entre en contact avec un élément dangereux ;
- si le temps imparti est écoulé.



Game Over

La partie prend fin si Mario perd sa dernière vie. Sélectionnez alors CONTINUER pour reprendre l'aventure. Votre progression dans le stage où vous avez perdu votre dernière vie ne sera pas prise en compte.

- ◆ Lorsque vous reprenez la partie après un Game Over, le nombre de vies dont vous disposez est égal au nombre de joueurs multiplié par cinq.

Dans SUPER MARIO 3D WORLD, vous trouverez des stages spéciaux d'un genre nouveau en plus des stages habituels.

Les aventures du capitaine Toad



Guidez le capitaine Toad dans sa quête ! Dans chacun de ces stages, vous devrez jouer avec l'angle de vue et interagir avec les différents éléments du terrain pour retrouver cinq étoiles vertes.




Diriger le capitaine Toad

Vous devez utiliser le Wii U GamePad pour diriger le capitaine Toad.

Se déplacer



Turbo

Maintenir  enfoncé
en se déplaçant

◆ Soyez prévenu : le capitaine Toad ne peut pas sauter !



En cas d'échec

Vous perdez une vie dans les cas suivants :

- si vous subissez des dégâts une fois devenu petit ;

- si le temps imparti est écoulé.

Glissades à dos de Plessie



Dans certains stages, vous chevauchez Plessie. Attention aux éclaboussures !



Diriger Plessie



Se déplacer



Ajuster la vitesse



Sauter



- ◆ Les boutons **B** et **A** du GamePad et de la manette Wii U Pro (**b** et **a** de la manette classique pro) ont tous deux la même fonction.

Maisons mystère



Chaque pièce d'une maison mystère renferme une étoile verte. Essayez de les obtenir toutes avant la fin du temps imparti !

◆ Vous découvrirez d'autres stages spéciaux au cours du jeu !





Pièce

Vous obtenez une vie supplémentaire pour 100 pièces ramassées.



Champignon 1UP

Vous donne une vie supplémentaire.



Chrono +

Vous donne plus de temps pour finir le stage.



Super étoile

Vous rend invincible quelques secondes.



Étoile verte

Trouvez-en le plus possible et utilisez-les pour accéder à de nouveaux stages.



Sceau

Utilisez-les pour décorer vos messages Miiverse

→ 16 .





Super champignon

Transforme Petit Mario en Super Mario.



Super clochette

Transforme Mario en Mario chat

→ 20 .



Super feuille

Transforme Mario en Mario tanuki

→ 20 .



Fleur boomerang

Transforme Mario en Mario boomerang

→ 20 .



Fleur de feu

Transforme Mario en Mario de feu

→ 20 .



Double cerise

Transforme Mario en Double Mario.



Méga champignon

Transforme Mario en Méga Mario.




Boîte à hélice

Permet à Mario de s'envoler verticalement


→ 20 .



Boîte canon

Permet à Mario de tirer des boulets de canon  .

- ◆ Il se peut que vous trouviez d'autres objets en cours de jeu...
- ◆ Luigi, Peach et Toad peuvent se transformer comme Mario.

Jouez à plusieurs (quatre joueurs maximum) et découvrez de nouvelles possibilités , telles que l'utilisation des bulles.

Ajouter des joueurs


Rejoignez la partie à tout moment en appuyant sur **A** ou **2** sur la manette que vous voulez utiliser. Vous pouvez prendre part à l'aventure aussi bien depuis l'écran de sélection du stage qu'à l'intérieur d'un stage.



Entrer dans une bulle

Appuyez sur **L** ou **R** pour entrer dans une bulle qui vous permettra de ne pas subir de dégâts.



La bulle éclatera si vous appuyez sur **B** ou **A**, ou si elle est touchée par un autre joueur .

◆ Vous ne pouvez pas entrer dans une bulle si tous les autres joueurs sont déjà dans des bulles.

Fin de stage



Les joueurs sont classés à la fin de chaque stage et celui qui décroche la première place obtient une couronne. Finir le stage suivant avec la couronne sur la tête permet d'obtenir un bonus de points !



En cas d'échec



Lorsqu'un joueur perd une vie, il réapparaît dans une bulle tant qu'il reste au moins une vie en stock. Dans les situations suivantes, il vous faudra recommencer le stage depuis le début :

- tous les joueurs perdent une vie en même temps ;
- alors que les autres joueurs ont perdu une vie ou sont dans des bulles, le dernier joueur encore à l'écran perd une vie ;
- le temps imparti est écoulé.

Le Wii U GamePad peut être utilisé de bien des manières pour faciliter votre progression.



Casser des blocs

Vous pouvez casser certains blocs en les touchant.



Interagir avec le décor

Vous pouvez interagir avec certains éléments du décor en touchant l'écran tactile ou en soufflant dans le micro.



Voir des éléments cachés

Vous pouvez faire apparaître des pièces ou des blocs transparents, entre autres, en les touchant.





Gêner les ennemis

Vous pouvez stopper, vaincre ou même balayer au loin certains ennemis en touchant l'écran tactile ou en soufflant dans le micro.





◆ Cela ne marche pas avec tous les ennemis !

Ce n'est pas tout ! Le GamePad recèle encore d'autres secrets. Essayez de toucher l'écran tactile, ou de souffler dans le micro ici et là !

Une fois que vous aurez avancé un peu dans le jeu, vous pourrez activer les fonctions Nintendo Network   . Des Mii fantômes feront alors leur apparition dans les stages que vous aurez terminés.

Qu'est-ce qu'un Mii fantôme ?

Un Mii fantôme est un personnage qui parcourt un stage en reproduisant exactement la manière dont il a été parcouru par un autre joueur.

- ◆ Un Mii fantôme est créé la première fois que vous terminez un stage  sans perdre de vie après avoir démarré le jeu.
- ◆ L'échange des données relatives aux Mii fantômes est automatique.
- ◆ La fonction Mii fantômes peut être restreinte par le contrôle parental  .

Jouer en compagnie d'un Mii fantôme








Vous pouvez parcourir les stages aux côtés des Mii fantômes que vous y rencontrez.

Certains d'entre eux portent des objets qui pourraient vous être utiles !





Si vous choisissez d'activer les fonctions Nintendo Network   lorsqu'elles deviendront accessibles, vous pourrez publier des messages sur Miiverse  et utiliser vos sceaux  pour les décorer. Vous pourrez également voir les messages des autres joueurs connectés à Miiverse .

- ◆ Vous devez avoir préalablement paramétré Miiverse.
- ◆ Pour plus d'informations, démarrez Miiverse et sélectionnez MENU DE L'UTILISATEUR ⇒ PARAMÈTRES/AUTRES ⇒ MODE D'EMPLOI.

Publier des messages et voir ceux des autres joueurs



Une fois que vous aurez avancé un peu dans le jeu, vous pourrez voir s'afficher des messages Miiverse d'autres joueurs sur



Icône Publier

l'écran des résultats de fin de stage. Vous pourrez également croiser des Mii porteurs de messages sur l'écran de sélection du stage. Pour publier vos propres messages sur Miiverse, touchez PUBLIER.

Sceaux

Trouvez-les dans les maisons de Libella ou cachés à l'intérieur des stages. Utilisez vos sceaux pour donner du sel aux messages manuscrits que vous publiez sur Miiverse !





Se déplacer



Turbo (en se déplaçant)



Sauter



S'accroupir



Charge au sol (dans les airs)



Roulade avant



Saut en longueur (en se déplaçant)



Saut en longueur roulé (pendant une roulade)


Ⓑ

②

Ⓐ


Saut accroupi


Maintenir 
enfoncé + Ⓑ


Maintenir 
enfoncé + ②

Maintenir 
enfoncé + Ⓐ


Roue

Quand le
turbo est
activé : 
(direction
opposée) +
Ⓑ


Quand le
turbo est
activé : 
(direction
opposée) +
②

Quand le
turbo est
activé : 
(direction
opposée) +
Ⓐ

Saisir un objet

Maintenir 
enfoncé et
toucher
l'objet

Maintenir ①
enfoncé et
toucher
l'objet

Maintenir 
enfoncé et
toucher
l'objet

Jeter un objet

Relâcher 
pour jeter
l'objet porté

Relâcher ①
pour jeter
l'objet porté

Relâcher 
pour jeter
l'objet porté

À propos des sauts

Maintenez **B** enfoncé pour sauter plus haut. Vous pouvez sauter plus haut et plus loin lorsque le turbo est activé. Quand vous sautez sur un ennemi pour l'éliminer, maintenez **B** enfoncé lors de l'impact pour sauter encore plus haut.



- ◆ De nombreuses autres actions sont possibles.
- ◆ Les boutons **B** et **A** du GamePad et de la manette Wii U Pro (**b** et **a** de la manette classique pro) ont tous deux la même fonction. De même, les boutons **Y** et **X** (**y** et **x** de la manette classique pro), **L** et **R**, **ZL** et **ZR** ont la même fonction.
- ◆ Si vous utilisez une télécommande Wii sans Nunchuk, la secouer produit le même effet qu'appuyer sur **B**.



Saut mural

En glissant
sur un mur :

Ⓑ

En glissant
sur un mur :

②

En glissant
sur un mur :

Ⓐ

Entrer dans un tuyau horizontal

Incliner Ⓛ en
direction de
l'entrée

Appuyer sur
⊕ en
direction de
l'entrée

Incliner Ⓞ en
direction de
l'entrée

Descendre dans un tuyau vertical

Ⓩ (sur un
tuyau)

ⓑ (sur un
tuyau)

Ⓩ (sur un
tuyau)

Glissade

Dans une
pente : Ⓩ

Dans une
pente : ⓑ

Dans une
pente : Ⓩ

Nager

Sous l'eau :

Ⓑ

Sous l'eau :

②

Sous l'eau :

Ⓐ

Actions multijoueur



Entrer dans une bulle

L

A

C

Sortir d'une bulle

B

2

A

Soulever un joueur

Maintenir Y
enfoncé à
côté d'un
joueur

Maintenir 1
enfoncé à
côté d'un
joueur

Maintenir B
enfoncé à
côté d'un
joueur

Lancer un joueur porté

Relâcher Y

Relâcher 1

Relâcher B

Charge au sol synchronisée (en l'air)

ZL en même
temps que
les autres
joueurs

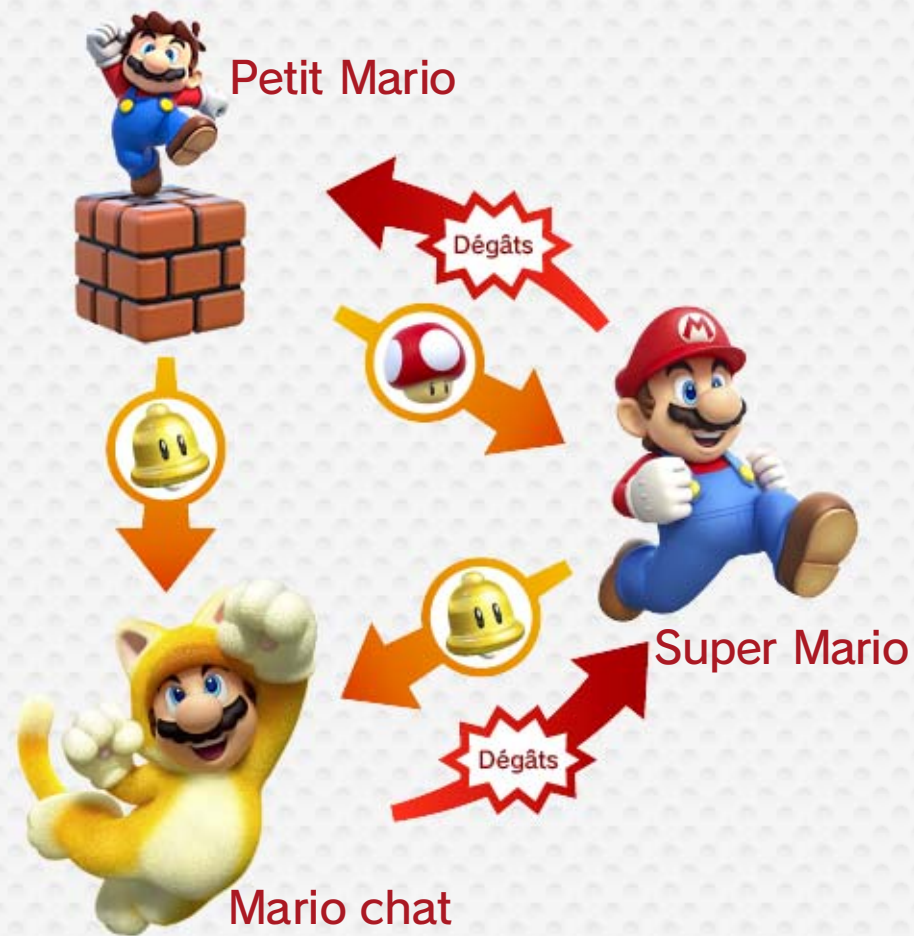
B en même
temps que
les autres
joueurs

Z en même
temps que
les autres
joueurs

- ◆ Utilisez la charge au sol synchronisée pour éliminer d'un coup plusieurs ennemis situés à proximité.
- ◆ La liste d'actions spéciales présentée précédemment n'est pas exhaustive.

- ◆ Les boutons **B** et **A** du GamePad et de la manette Wii U Pro (**b** et **a** de la manette classique pro) ont tous deux la même fonction. De même, les boutons **Y** et **X** (**y** et **x** de la manette classique pro), **L** et **R**, **ZL** et **ZR** ont la même fonction.
- ◆ Si vous utilisez une télécommande Wii sans Nunchuk, la secouer produit le même effet qu'appuyer sur **B**.

Lorsqu'il ramasse certains objets, par exemple une super clochette, Mario se transforme et acquiert des capacités spéciales ➔ 20 .



• Lorsque Mario subit des dégâts, il perd ses capacités spéciales.

• Il existe peut-être des endroits auxquels seule l'utilisation de capacités spéciales permet d'accéder...

◆ Luigi, Peach et Toad peuvent se transformer comme Mario.



Mario chat

Nécessite l'utilisation d'une super clochette.

Mario chat peut grimper aux murs et donner des coups de pattes aux ennemis.



Coup de pattes



Attaque féline




Plongeon félin (en l'air)


Maintenir 
enfoncé


Maintenir 
enfoncé

Maintenir 
enfoncé

Grimper à un mur

 après
avoir sauté
sur un mur

 après
avoir sauté
sur un mur

 après
avoir sauté
sur un mur



Mario tanuki

Nécessite l'utilisation d'une super feuille.

Mario tanuki peut donner des coups de queue aux ennemis et planer un peu dans les airs.



Coup de queue

Y

1

B

Coup de queue circulaire

ZL + Y

B + 1

Z + B

Planer en retombant (en l'air)

Maintenir B
enfoncé

Maintenir 2
enfoncé

Maintenir A
enfoncé



Mario boomerang

Nécessite l'utilisation d'une fleur boomerang.

Mario boomerang peut attaquer ses ennemis à l'aide d'un boomerang.



Lancer le boomerang

Y

1

B



Mario de feu

Nécessite l'utilisation d'une fleur de feu.

Mario de feu peut lancer des boules de feu sur ses ennemis.



Lancer des boules de feu

Y

1

B



Boîte à hélice

Placez-vous sous une boîte à hélice et sautez pour vous glisser à l'intérieur.

Après s'être glissé dans une boîte à hélice, Mario peut s'envoler dans les airs.



S'envoler

Maintenir B
enfoncé

Maintenir 2
enfoncé

Maintenir A
enfoncé



Boîte canon

Placez-vous sous une boîte canon et sautez pour vous glisser à l'intérieur.

Après s'être glissé dans une boîte canon, Mario tire des boulets en continu.



Tir chargé

Maintenir Y enfonce puis relâcher	Maintenir 1 enfonce puis relâcher	Maintenir B enfonce puis relâcher
--	--	--

- ◆ Il existe un certain nombre d'autres capacités spéciales.
- ◆ Les boutons **B** et **A** du GamePad et de la manette Wii U Pro (**b** et **a** de la manette classique pro) ont tous deux la même fonction. De même, les boutons **Y** et **X** (**y** et **x** de la manette classique pro), **L** et **R**, **ZL** et **ZR** ont la même fonction.
- ◆ Si vous utilisez une télécommande Wii sans Nunchuk, la secouer produit le même effet qu'appuyer sur **B**.

IMPORTANT : ce logiciel, son mode d'emploi et toute documentation l'accompagnant sont protégés par le code de la propriété intellectuelle. Toute copie et/ou distribution non autorisée de ce logiciel peut donner lieu à des poursuites pénales et/ou civiles.

L'utilisation d'un appareil ou d'un logiciel non autorisés permettant des modifications techniques de la console Wii U ou de ses logiciels pourrait rendre ce logiciel inutilisable. Une mise à jour de la console peut être nécessaire pour utiliser ce logiciel.

Ne peut être utilisé qu'avec la version européenne ou australienne de la console Wii U.

Nintendo est l'auteur de ce logiciel au regard du droit d'auteur. Tous droits réservés.

© 2013 Nintendo Co., Ltd.

Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Wii U est une marque de Nintendo.

Assistance

Pour plus d'informations sur ce logiciel, visitez le site Nintendo :

www.nintendo.com

Pour obtenir de l'aide technique, consultez le mode d'emploi de votre console Wii U ou visitez le site :

support.nintendo.com