

NINTENDO DS™

NTR-ASMP-FHG

# SUPER MARIO 64 DS™

The image is the cover art for the video game Super Mario 64 DS. It features the main characters Mario, Luigi, and Yoshi running joyfully across a green field under a blue sky with white clouds. Mario is in the center foreground, Luigi is to his right, and Yoshi is behind them. Wario is also present, running from the left. A red question mark block is visible on the ground. In the background, there is a small red-roofed building with a steeple. The title 'SUPER MARIO 64 DS' is prominently displayed in the upper left, and the Nintendo DS logo is at the top. A warning label in multiple languages is at the bottom.

**SPIELANLEITUNG MODE D'EMPLOI HANDLEIDING**  
(ENTHÄLT WICHTIGE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSHINWEISE)  
(CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SANTE ET LA SECURITE)  
(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 SUPER MARIO™ 64 DS Game Card for Nintendo DS™ systems.

Merci d'avoir choisi SUPER MARIO™ 64 DS 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 Faltblatt 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.

## ★ SOMMAIRE

★ Histoire .....	43	★ Déplacer la caméra .....	64
★ Commencer à jouer .....	44	★ Changer de casquette .....	66
★ Contrôles .....	46	★ Changer de personnage .....	67
★ Mouvements de base .....	52	★ Objets .....	68
★ Mouvements spécifiques à certains personnages .....	56	★ Mini-jeux .....	70
★ Mode aventure .....	60	★ Combat VS .....	72
★ Double écran .....	61	★ Peach répond à vos questions! .....	74



Dans ce manuel, les captures d'écran ayant une **bordure rouge** concernent l'écran supérieur et celles ayant une **bordure bleue** se réfèrent à l'écran tactile.

## ★ HISTOIRE

### "VENEZ AU CHATEAU, JE VOUS AI PREPARE UN DELICIEUX GATEAU. PEACH"

Répondant à l'invitation de la Princesse Peach, Mario, accompagné des trouble-fête Luigi et Wario, pénètre dans le château.

Mais après un long moment, Yoshi, qui n'a vu aucun de ses trois amis sortir du château, décide de partir à leur recherche.

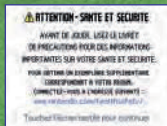
A l'intérieur, Yoshi découvre qu'ils ont disparu. Selon Toad, Bowser s'est emparé des étoiles de puissance qui protègent le château et il retient la Princesse Peach prisonnière à l'intérieur des murs et des peintures, Mario et ses amis sont-ils eux aussi prisonniers des peintures ?

Seul Yoshi peut libérer la Princesse Peach, Mario, Luigi, et Wario des peintures et murs du château.



## ★ COMMENCER A JOUER

Insérez la carte de jeu SUPER MARIO™ 64 DS dans la console Nintendo DS et mettez-la sous tension. Touchez l'écran tactile pour continuer. Lorsque le **menu principal Nintendo DS** apparaît, touchez l'icône SUPER MARIO 64 DS NINTENDO pour charger le jeu.



Si la console Nintendo DS est réglée sur le **mode auto**, le jeu se charge automatiquement. Veuillez lire le manuel d'utilisation de la Nintendo DS pour de plus amples détails. La langue utilisée pour le jeu dépend de celle utilisée pour la Nintendo DS.

### Toucher pour sélectionner un élément du menu

Lorsque le **menu titre** apparaît sur l'écran tactile, touchez l'écran pour choisir l'un des trois modes de jeu disponibles. Vous pouvez également choisir un mode de jeu en appuyant sur la manette **+** pour choisir et sur le bouton **A** pour confirmer votre choix.

Ce manuel décrit les instructions d'utilisation du **MODE STANDARD**.



Changer les paramètres sonores et l'éclairage.

Toucher le visage de Mario pour déformer et manipuler des images sur l'écran tactile.

Combat VS  
(voir page 72)

Mini-jeux  
(voir page 70)

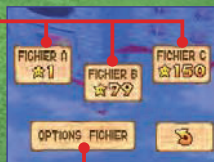
Mode aventure (voir page 60)



## Ecran de sélection des fichiers

Au **menu titre**, choisissez AVENTURE pour que trois fichiers apparaissent à l'écran. Sélectionnez un de ces trois fichiers pour commencer à jouer. Si le fichier que vous choisissez contient déjà une sauvegarde, vous recommencerez à jouer là où vous vous étiez arrêté. Toute nouvelle progression effacera votre sauvegarde précédente.

Touchez un fichier pour commencer à jouer (voir page 60).



### OPTIONS FICHIER

#### SCORE

Sélectionnez un fichier pour voir le nombre d'étoiles et de pièces obtenues dans chaque niveau.

FICHIER B #150		
NIVEAU	SCORE	
1 SILENCE BOB-ONS	#17	0x1000
2 FORTERESSE DE WEDOP	#17	0x1000
3 BAMBES DES PONTONS	#17	0x1000
4 MONTAGNE BLEU-BLE	#17	0x1000
5 MANGER DU RIZ BOO	#17	0x1000
6 SOUVENIR BRUNISE	#17	0x1000
7 LAISSE FICHIER	#17	0x1000
8 SABLETTE PRODIGEANTE	#17	0x1000
9 AFFRÉTER BASSIN	#16	0x1000

#### COPIER

Copiez les données d'un fichier vers un autre fichier. Ceci vous permet de continuer une partie commencée par quelqu'un d'autre sans effacer la sauvegarde d'origine.



#### EFFACER

Efface un fichier pour recommencer à jouer au début du jeu. Attention : une fois effacés, les données ne pourront plus être récupérées.



Pour effacer toutes les données sauvegardées, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y, L et R, lorsque le logo Nintendo apparaît sur l'écran supérieur, avant d'accéder à l'écran titre.

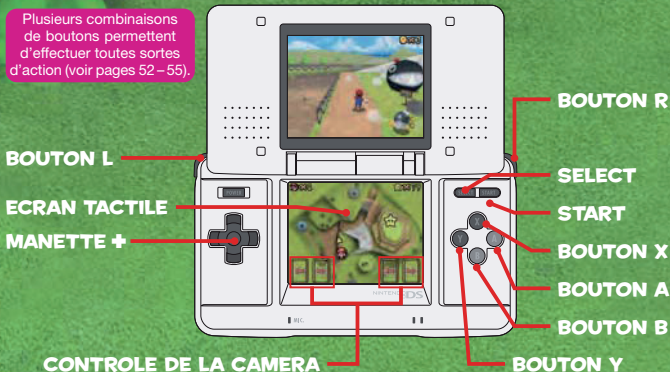
## ★ CONTROLES

Trois types de contrôles différents peuvent être utilisés pour jouer aux modes AVENTURE et VS. Reportez-vous aux pages 52 – 55 pour plus d'informations sur les actions.

### MODE STANDARD



Plusieurs combinaisons de boutons permettent d'effectuer toutes sortes d'action (voir pages 52 – 55).



## BOUTON L

- Centrer la caméra



## BOUTON R

- Attaque Rodéo (appuyer une fois en l'air)

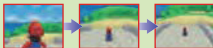


- S'accroupir



## BOUTON X

- Zoomer



## BOUTON A

- Parler aux personnages
- Lire les panneaux
- Attaquer
- Ramasser et jeter les objets



## SELECT

- Types de contrôles

## START

- Pause

## CONTROLE DE LA CAMERA

- Faire tourner la caméra

## BOUTON B

- Sauter
- Nager



## MANETTE +

- Marcher



- Courir  
Maintenez le bouton Y enfoncé tout en vous déplaçant avec la manette + pour courir!



Voir page 74 pour de plus amples informations sur les différentes réponses possibles pendant une conversation.

## ECRAN TACTILE

L'écran tactile permet de se déplacer plus facilement sur les chemins sinueux et les ponts étroits.

- Marcher ou courir





## MODE TACTILE

Allez où vous voulez et à la vitesse que vous voulez grâce au contrôle analogique.

Effectuez des actions avec les boutons A, B et R. Utilisez les boutons X et Y pour changer l'angle de la caméra. L'extension de courroie est idéale pour le MODE TACTILE.



Plusieurs combinaisons de boutons permettent d'effectuer toutes sortes d'action (voir pages 52 – 55).

**BOUTON L**

**ECRAN TACTILE**

**MANETTE +**

**BOUTON R**

**SELECT**

**START**

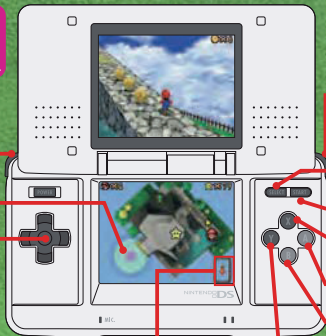
**BOUTON X**

**BOUTON A**

**BOUTON B**

**CONTROLE DE LA CAMERA**

**BOUTON Y**



## BOUTON L

- Centrer la caméra
- Vous pouvez également centrer la caméra en appuyant simultanément sur les boutons X et Y.



## BOUTON R

- Attaque Rodéo (appuyer une fois en l'air)



- S'accroupir



## BOUTON X

- Rotation de la caméra vers la droite

## BOUTON Y

- Rotation de la caméra vers la gauche

## BOUTON A

- Parler aux personnages
- Lire les panneaux
- Attaquer
- Ramasser et jeter les objets



## SELECT

- Types de contrôles

## START

- Pause

## CONTROLE DE LA CAMERA

- Zoomer

## BOUTON B

- Sauter
- Nager



## MANETTE +

- La manette + n'est pas utilisable avec le mode tactile.

## ECRAN TACTILE

Changez de vitesse en douceur en faisant glisser le stylet sur l'écran tactile.

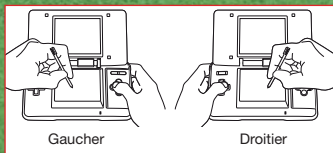
- Marcher ou courir



Voir page 74 pour de plus amples informations sur les différentes réponses possibles pendant une conversation.

## MODE A 2 MAINS

Utilisez votre main droite ou votre main gauche pour vous servir de l'écran tactile.



Plusieurs combinaisons de boutons permettent d'effectuer toutes sortes d'action (voir pages 52 – 55).

**ECRAN TACTILE**

**MANETTE +**

**CONTROLE DE LA CAMERA**

**SELECT**

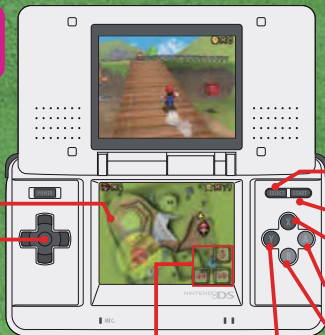
**START**

**BOUTON X**

**BOUTON A**

**BOUTON B**

**BOUTON Y**



## CONTROLE DE LA CAMERA

- Zoom avec



- Rotation avec



## SELECT

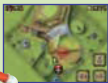
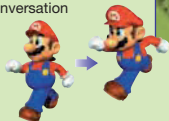
- Types de contrôles

## START

- Pause

## ECRAN TACTILE

- Marcher ou courir
- Parcourir les menus de conversation



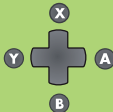
Voir page 74 pour de plus amples informations sur les différentes réponses possibles pendant une conversation.



- Sauter
- Nager



- Centrer la caméra



- Parler aux personnages
- Lire les panneaux
- Attaquer
- Ramasser et jeter les objets



- Attaque Rodéo (appuyer une fois en l'air)
- S'accroupir



## ★ MOUVEMENTS DE BASE

Ce sont les actions de base de chaque personnage. Ces combinaisons de boutons sont celles du MODE STANDARD.

### Symbole



Actions que Yoshi ne peut pas effectuer.



Manette +

=



Ecran tactile

Actions pouvant être effectuées au moyen de l'écran tactile ou de la manette +.

### Ramasser un objet



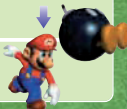
Approchez-vous de l'objet et appuyez sur le bouton A.



### Jeter



Ramassez un objet puis appuyez sur le bouton A.



### B Sauter



### A Attaquer



**Frapper** (pour Mario, Wario et Luigi)  
**Avaler** (pour Yoshi – voir page 57)

### R S'accroupir

Appuyez sur le bouton R tout en vous déplaçant pour glisser.





## Nager

Maintenez le bouton B enfoncé pour nager à un rythme régulier. Appuyez de manière répétée sur le bouton B pour nager plus vite.



Plonger

Virer à gauche  Virer à droite

Remonter à la surface

## Attaque Rodéo

 ➔ 



## Saut Périlleux arrière

 ➔ 



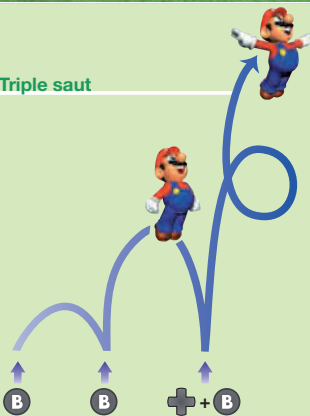
 + **Marcher**

 +  **Courir**

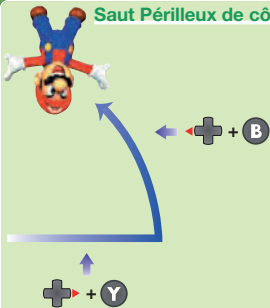


## Triple saut

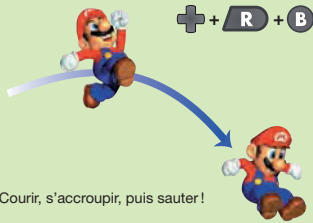
   + 



## Saut Périlleux de côté



## Saut en Longueur



## Ramper



## Coup de pied



## Coup de pied sauté



## Se plaquer

Avancez-vous près d'un mur, puis utilisez la manette  $\oplus$  pour vous déplacer le long d'un mur dans la direction que vous souhaitez.



## Tacle



Courir, s'accroupir,  
et faucher l'ennemi !

## Coup de pied circulaire



## Grimper rapidement



Appuyez sur le bouton B  
lorsque vous êtes face  
à un rebord ou suspendu  
en l'air pour remonter  
rapidement.

## Grimper

Lorsque vous êtes face à un  
rebord ou suspendu en l'air,  
appuyez sur la manette **+** dans  
la direction où vous voulez  
monter.



## Attaque glissée



Appuyez sur  
le bouton A en  
courant.



## Monter aux arbres



Pour s'accrocher à un arbre ou à  
un poteau, mettez-vous face à  
celui-ci et appuyez sur le bouton B.

- Montez ou descendez en appuyant sur haut ou sur bas sur la manette **+**.
- Tournez en appuyant sur droite ou gauche sur la manette **+**.

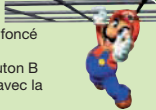
## Poirier

Montez en haut d'un arbre ou  
d'un poteau puis appuyez sur  
haut sur la manette **+**.



## Grillages

Maintenez le bouton B enfoncé  
pour rester accroché.  
Tout en maintenant le bouton B  
enfoncé, déplacez-vous avec la  
manette **+**.



## ★ MOUVEMENTS SPECIFIQUES A CERTAINS PERSONNAGES

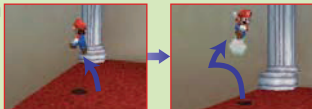
### MARIO

Mario dispose d'un éventail de mouvements assez complet. Si Luigi et Yoshi ont de meilleures capacités de saut, Mario compense cette lacune par sa capacité à flotter en l'air...

Puissance	★	★	☆
Vitesse	★	★	☆
Saut	★	★	☆



### Saut Mural

**B + B**


Pour effectuer un SAUT MURAL, sautez d'abord sur un mur et sautez à nouveau quand vous touchez le mur.

### Baudruche



Lorsque Mario trouve une FLEUR DE PUISSANCE, il se transforme en ballon et peut atteindre les endroits élevés en flottant dans les airs. Pour monter, appuyez plusieurs fois sur le bouton B. Contrôlez votre direction avec la manette **+**.

### Ailes

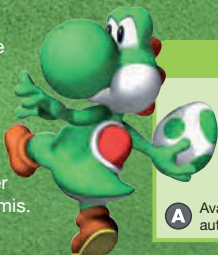


Descendre  
 Tourner à gauche  Tourner à droite  
 Monter

Lorsque Mario obtient des ailes il peut voler comme un oiseau ! Effectuez un TRIPLE SAUT pour décoller.

## YOSHI

Le fait que Yoshi ne puisse pas frapper ses ennemis le rend moins puissant que les autres. Il peut néanmoins transformer en œufs la plupart des choses qu'il avale et lancer ces œufs contre ses ennemis. En outre, sa capacité de saut est impressionnante.



### Avaler



**A** Avaler des ennemis et certains autres objets.

Puissance	☆	☆	☆
Vitesse	★	★	☆
Saut	★	★	★

### Rester en l'air



Maintenez le bouton B enfoncé.

### Souffle de feu



Lorsque Yoshi trouve une FLEUR DE PUISSANCE, il peut cracher du feu si vous appuyez sur le bouton A.

### Œufs



Quand Yoshi avale un objet, appuyez sur le bouton R pour pondre un œuf. Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton A pour cracher l'objet avalé.



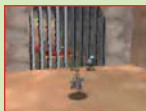
## LUIGI

La plus grande force de Luigi, c'est son agilité. Son manque de puissance, l'empêche d'effectuer les travaux réclamant une trop grande force physique.

<b>Puissance</b>	★ ☆ ☆
<b>Vitesse</b>	★ ★ ☆
<b>Saut</b>	★ ★ ★

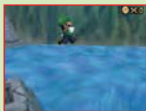


### Don d'invisibilité



Lorsque Luigi trouve une FLEUR DE PUISSANCE, il devient invisible pendant une courte période. Lorsqu'il est invisible, Luigi peut traverser de nombreuses choses et même des ennemis.

### Fuite



Maintenez le bouton B enfoncé.

### Saut Périlleux arrière



Appuyez sur le bouton R, puis sur le bouton B pour effectuer un Saut Périlleux arrière.

### Courir sur l'eau



Luigi peut marcher sur l'eau pendant quelques instants. Pour cela, il doit courir vers l'eau.

## WARIO

S'il n'est pas aussi rapide et agile que certains personnages (sans parler de l'intelligence), il sait se servir de ses muscles ! Ses coups puissants lui permettent de venir à bout de certains objets et ennemis.



Puissance	★	★	★
Vitesse	★	☆	☆
Saut	★	☆	☆

### Super baffe

A



Utilisez ce coup puissant pour casser les objets que les autres personnages ne peuvent pas casser.

### Wario métal



Lorsque Wario trouve une FLEUR DE PUISSANCE, il devient Wario métal. Dans cet état il est invincible aux attaques ennemies, et il peut marcher au fond de l'eau.

### Tourniquet

A + + A

Ce coup spécial ne peut être utilisé contre vos adversaires qu'en **mode VS**.



Faire tourner

A

Jeter l'ennemi

## ★ MODE AVENTURE

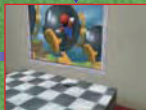
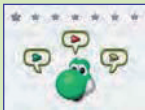
### Trouver les étoiles et les clés du château

Pour ouvrir une porte, il faut d'abord récupérer suffisamment d'★s. Si la porte est dotée d'une serrure, il vous faudra en trouver la clé.



### Sauter dans les peintures

Sautez dans une PEINTURE pour commencer un NIVEAU. Mais ouvrez l'œil ! L'entrée de certains niveaux est bien cachée. Si vous commencez un niveau avec Yoshi, vous pourrez choisir de porter différentes CASQUETTES avec l'écran tactile (voir page 66).



### Récupérer les étoiles de puissance !

Trouvez l'★ pour terminer le NIVEAU : une fois l'★ récupérée, vous reviendrez dans le hall du château. Récupérez des ★s pour ouvrir les portes des autres niveaux.



Répétez ces trois étapes pour progresser dans le jeu.

## ★ DOUBLE ECRAN

### Ecran du niveau

#### Jauge d'énergie

Chaque fois qu'un ennemi vous touche ou quand vous tombez de haut, vous perdez de l'énergie. Lorsque votre jauge d'énergie est vide, vous perdez une vie et quittez le niveau automatiquement.

#### Etoiles d'argent et pièces rouges

Indique le nombre d'étoiles d'argent et de pièces rouges que vous avez ramassées dans un niveau.

#### Pièces

Les pièces remplissent votre jauge d'énergie. Ramassez-en beaucoup pour obtenir quelque chose de bien !

#### Compteur de vies

La partie se termine quand votre compteur de vies est à zéro.

#### Etoiles de puissance

Chaque niveau abrite sept étoiles de puissance. Récupérez le plus possible d'★s pour ouvrir de nouvelles portes.

#### Casquette

Cet icône indique l'emplacement d'une casquette dans un niveau. Les casquettes permettent de changer de personnage (voir page 66).

#### Carte

La carte vous permet de voir le plan du niveau et l'endroit où vous vous trouvez.

#### Rotation de la caméra

Ces flèches permettent de changer l'angle de la caméra. L'icône de la caméra change suivant le type de contrôle que vous utilisez (voir pages 46-51).





## Menu de pause

Appuyez sur START pour accéder au **menu de pause**. Le **menu de pause** permet de changer de type de contrôle ainsi que de régler les paramètres sonores et l'éclairage. Vous pouvez également modifier le type de contrôle que vous utilisez en appuyant sur SELECT. Touchez un élément du menu pour y accéder. Lorsque vous n'êtes pas dans un niveau, vous pouvez sauvegarder votre partie à partir du **menu de pause**.

Le nombre d'👑s et de pièces que vous avez ramassées dans le niveau.



## CONTINUER

Permet de quitter le **menu de pause** et de reprendre la partie.

## CONTROLES

Permet de choisir entre les types de contrôle suivants : MODE STANDARD, MODE TACTILE, MODE A 2 MAINS.

## OPTIONS

Permet de régler les paramètres du SON et de l'ECLAIRAGE. Le son SURROUND ne fonctionne pas correctement lorsque les écouteurs sont connectés à la console.



## En dehors d'un niveau

---

### QUITTER

Permet d'afficher le **menu de sauvegarde** avant de quitter le jeu. Choisissez SAUVER, pour enregistrer votre progression avant de quitter le jeu.

Touchez ◀▶ pour voir le nombre d' ⭐ s et de pièces que vous avez obtenues dans chaque niveau.



## Dans un niveau

---

### QUITTER NIVEAU

Permet de quitter un niveau et de revenir au hall du château.

Utilisez l'écran tactile pour naviguer à l'intérieur du **menu de pause**.

## Sauvegarder une partie

---

Pour sauvegarder une partie, quittez d'abord le niveau dans lequel vous êtes et appuyez sur START. Choisissez QUITTER, puis touchez SAUVER dans le menu suivant. Vous pouvez également sauvegarder après avoir récupéré une ⭐. Lorsque vous sauvegardez une partie sur un fichier, vous remplacez les données de votre sauvegarde précédente.



## Eteindre la console

---


Pour éteindre la console ; maintenez le bouton POWER enfoncé.

## ★ DEPLACER LA CAMERA

La caméra reste en principe centrée derrière votre personnage. Si votre personnage se déplace, la caméra le suit. Toutefois, il est possible de changer l'angle de la caméra en utilisant les boutons ou en touchant les flèches de l'écran tactile.

Le bouton X permet de zoomer vers l'avant comme vers l'arrière. Touchez   sur l'écran tactile pour changer l'angle de la caméra.

Touchez  pour zoomer vers l'avant en MODE TACTILE et en MODE A 2 MAINS.

Déplacer la caméra avec la manette  ou en touchant les flèches de l'écran tactile.

**La vue de près n'est pas disponible en mode VS.**

Regarder vers le bas

Regarder vers  
la gauche



Regarder vers  
la droite

Regarder vers le haut



Vue de près

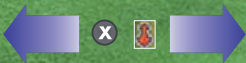





Vue à mi-distance



Touchez  pour déplacer la caméra vers la droite.



Touchez  pour déplacer la caméra vers la gauche.



Vue de loin

Voir pages 48–51 pour déplacer la caméra en MODE TACTILE et en MODE A 2 MAINS.

### Centrer la caméra

Appuyez sur le bouton L pour centrer la caméra derrière votre personnage.

## ★ CHANGER DE CASQUETTE

Les CASQUETTES permettent à Yoshi de se changer en Mario, Luigi ou Wario. Dans cet état, Yoshi peut effectuer tous les coups propres au personnage qu'il incarne.



Pour obtenir une casquette, vous devez battre l'ennemi qui la porte.



Le fait de porter une casquette permet d'effectuer tous les coups propres au personnage qu'elle représente (voir pages 56 – 59) !



Si un ennemi vous touche, vous perdez la casquette et redevenez Yoshi. Mais...



Lorsque vous perdez votre casquette, elle clignote quelques instants avant de disparaître. Si vous parvenez à la récupérer avant qu'elle ne disparaisse, vous incarnerez à nouveau le personnage qu'elle représente. Si la casquette disparaît, cherchez-la sur la carte.

Casquettes :



Casquette  
de Mario



Casquette  
de Luigi



Casquette  
de Wario



## ★ CHANGER DE PERSONNAGE

Pour changer de personnage, il faut se rendre là où il est enfermé. Mais bien sûr avant de pouvoir changer de personnage il faut d'abord le libérer. Si un niveau est trop difficile pour Yoshi, essayez avec un autre personnage.



### Commencer un niveau

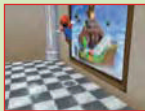
#### Avec Yoshi



Après avoir libéré Mario, sa casquette apparaît sur l'écran tactile quand vous commencez un niveau. Touchez l'icône représentant la casquette, pour jouer avec Mario.

Commencer un niveau

#### Avec un autre personnage



Une fois que Mario, Luigi ou Wario sont libérés, vous pouvez commencer un niveau avec ces personnages.



## ★ OBJETS

### Blocs ?

Si vous marchez sur l'INTERRUPTEUR ? qui est caché quelque part dans le château, les BLOCS ? deviendront solides. Cassez ces blocs pour obtenir des objets spéciaux, comme les fleurs de puissance. L'effet des fleurs de puissance change suivant la personnalité des héros.



### Blocs

Selon le personnage avec lequel vous jouez, vous pouvez les pousser ou les casser.



Caisses



Briques

Briques  
noires

Glace

### Pièces-étoiles

Une pièce bleue vaut cinq pièces jaunes.  
Une pièce rouge vaut deux pièces jaunes.  
Les pièces vous redonnent de l'énergie et, si vous en récupérez suffisamment, vous aurez une surprise.



Pièce jaune



Pièce bleue



Pièce rouge

## Objets utiles

### Cœur-toupie

Faites tourner le cœur pour récupérer de l'énergie. Plus vous le faites tourner vite, plus il vous donnera d'énergie.



### Carapace Koopa

Sautez sur une carapace Koopa pour vous déplacer dans un niveau. Tant que vous restez sur la carapace, vous êtes invincible !



### Champignon 1-UP

Ces champignons vous donnent une vie supplémentaire. Ils sont souvent cachés quelque part dans les niveaux, mais ils peuvent également apparaître dans d'autres circonstances.



### Champignon

Mangez un champignon pour devenir gigantesque pendant quelques instants. Battre les ennemis devient un jeu d'enfant quand on est aussi grand.



### Mais ce n'est pas tout !

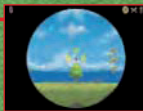
#### Blocs !

Les blocs ! contiennent des pièces jaunes, des carapaces Koopa et même parfois une étoile.



#### Canons

Les canons permettent d'aller loin et vite ! Pour décoller, sautez dans le canon, ajustez votre trajectoire avec la manette **+**, puis appuyez sur le bouton A.



## ★ MINI-JEUX

Vous pouvez jouer à de nombreux mini-jeux. Tous les mini-jeux se jouent avec l'écran tactile. Appuyez sur START ou sur le bouton A lorsque vous commencez un mini-jeu pour en afficher les règles sur l'écran supérieur.

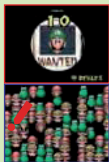


Retourner à l'écran titre

### Comment obtenir plus de mini-jeux ?

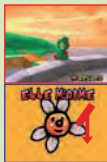


Au début vous ne pourrez jouer qu'à huit mini-jeux. Mais vous pouvez en débloquer davantage en attrapant des lapins dans le **mode aventure**.



#### Avis de recherche !!

Trouvez dans la foule le personnage qui apparaît sur l'écran supérieur !  
Touchez-le sur l'écran tactile.



#### Elle m'aime ?

Touchez les pétales sur l'écran tactile pour savoir ce que ressent l'élue de votre cœur.





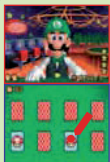
### Guide Mario vers l'étoile

Tracez des lignes sur l'écran tactile pour permettre à Mario d'atteindre l'étoile. Attention aux plantes Piranha!



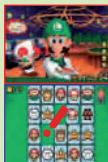
### Bonds et rebonds

Aidez Mario à battre les Hélico Maskass. Prenez garde à ne pas le laisser tomber ! Il rebondit si on le touche.



### Mémorisation

2 cartes identiques forment une paire. Trouvez toutes les paires pour gagner.



### Les paires s'en vont

Touchez 2 cartes identiques liées entre elles pour les faire disparaître. Tout doit disparaître !



### Les Bob-ombs attaquent

Utilisez votre lance-pierre pour toucher les Bob-ombs en l'air.



### Slalom boule de neige

Avec l'écran tactile, faites rouler la tête du bonhomme de neige jusqu'à l'arrivée ! Le Temps est limité !



## ★ COMBAT VS

Affrontez d'autres joueurs dans le mode Combat VS avec une seule carte de jeu (TELECHARGEMENT DS).

### Jouer au mode Combat VS

Jusqu'à quatre joueurs peuvent jouer en même temps au mode Combat VS en n'utilisant qu'une seule carte de jeu SUPER MARIO 64 DS. Le joueur qui a la carte de jeu est le joueur 1. Le joueur 1 contrôle la plupart des choix dans les menus.

Reportez-vous au manuel d'instructions de la Nintendo DS pour plus d'informations sur le TELECHARGEMENT DS.



Affrontez jusqu'à trois ami(e)s avec une seule carte de jeu !

### Joueur 1

Mettez la console sous tension. Au **menu principal Nintendo DS**, touchez SUPER MARIO 64 DS NINTENDO.

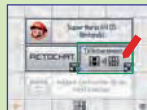


Lorsque l'**écran titre** apparaît, touchez VS et attendez que d'autres joueurs se joignent à vous.

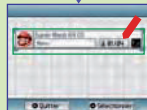


### Joueurs 2-4

Mettez la console sous tension. Au **menu principal Nintendo DS**, touchez TELECHARGEMENT DS.



Touchez le **Combat VS** auquel vous voulez participer.



Attendez que le joueur 1 soit prêt.



Choisissez COMMENCER lorsque tous les joueurs sont prêts à commencer.

Touchez un NIVEAU pour commencer la partie.



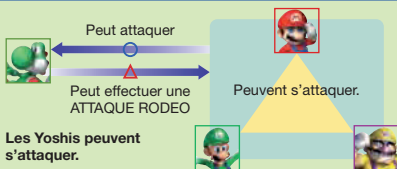
Que le combat commence ! Récupérez le plus d'★s possible pour gagner !

Le téléchargement des données de jeu dure environ 30 secondes. Toutefois, ce temps peut être accru en fonction de l'environnement dans lequel vous êtes. "-" est utilisé pour afficher les pseudonymes contenant des symboles. Pendant le Combat VS, si la communication semble perturbée par d'autres appareils électroniques, changez de lieu ou éteignez la source des perturbations. Il est parfois nécessaire de redémarrer la console Nintendo DS.

## Règles du Combat VS

Rassemblez une CASQUETTE pour changer de personnage ! Attaquez vos adversaires pour leur prendre leurs ★s !

- Le joueur qui a récupéré le plus d'★s est le gagnant. Si plusieurs joueurs ont le même nombre d'★s, c'est celui possédant le plus de pièces qui gagne.
- Lorsque vous obtenez une ★, une autre ★ apparaît ailleurs dans le niveau.





## PEACH REPOND A VOS QUESTIONS

**Q** Puis-je rejoindre un Combat VS si celui-ci a déjà commencé ?

**R** Non, désolé. La seule façon de rejoindre un Combat VS est d'en commencer un autre.



**Q** Que faire lorsqu'on tombe de très haut ?

**R** Effectuer une ATTAQUE RODEO avant de toucher le sol, permet d'amortir sa chute. Plus vous tombez de haut, plus vous vous faites mal, alors attention.



**Q** Je veux rejouer avec Yoshi...

**R** Ce n'est pas une question, mais je vais quand même y répondre. Lorsque vous avez libéré un autre personnage, vous pouvez retourner là où il était enfermé pour jouer de nouveau avec Yoshi.



**Q** Peut-on jouer au Combat VS avec plusieurs cartes de jeu ?

**R** Vous pouvez jouer au Combat VS même si vous avez plusieurs cartes. Pour cela, un des joueurs prend le rôle du joueur 1 et les autres doivent toucher TELECHARGEMENT DS à partir du menu principal Nintendo DS.

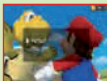
**Q** Un ennemi m'a pris ma casquette ! Comment puis-je la récupérer ?

**R** Oh, non ! Lorsqu'un ennemi s'empare de votre CASQUETTE, il la garde, même si vous quittez le niveau. Mais peut-être qu'un autre ennemi possède une casquette.



**Q** Dans le château, quel'un m'a posé une question. Comment faire pour répondre ?

**R** Vous pouvez choisir votre réponse à l'aide du stylet sur l'écran tactile. Si vous jouez en MODE STANDARD, vous pouvez également choisir votre réponse avec la manette +.



## Dessin tactile

Vous pouvez dessiner et manipuler des images sur l'écran tactile avec le stylet.  
Vous ne pouvez pas sauvegarder votre travail. Alors ne vous y attachez pas trop.

### Manipuler une image



**Dessiner**

**Retourner à l'écran titre**

**L** Déformer **R**

Tirer vers le haut

Tourner vers la gauche **Y** **X** **A** Tourner vers la droite  
**B**

Tirer sur les côtés

### Dessiner



**Encrier**

**Manipuler une image**

Utilisez le stylet sur l'écran tactile pour dessiner.  
L'encrier vous indique la quantité d'encre dont vous disposez.

**Nintendo®**