

NINTENDO DS™

NTR-AB3P-FHG

# MARIO SLAM BASKETBALL



**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 MARIO™ SLAM BASKETBALL Game Card for Nintendo DS™ systems.

Merci d'avoir choisi MARIO™ SLAM BASKETBALL 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.

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. © 2006 SQUARE ENIX.

COPYRIGHTS OF PROGRAM RESERVED BY NINTENDO AND SQUARE ENIX.

COPYRIGHTS OF GAME, CHARACTERS, SCENARIO AND MUSIC, EXCEPT COPYRIGHTS OWNED BY SQUARE ENIX, RESERVED BY NINTENDO.

TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

LES COPYRIGHTS DE CE PROGRAMME SONT RESERVES PAR NINTENDO ET SQUARE ENIX.

LES COPYRIGHTS DU JEU, DES PERSONNAGES, DU SCENARIO ET DE LA MUSIQUE, A L'EXCEPTION DES COPYRIGHTS POSSEDES PAR SQUARE ENIX, SONT RESERVES PAR NINTENDO.

TM, ® ET LE LOGO NINTENDO DS SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

© 2006 NINTENDO.



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

<b>Deutsch</b> . . . . .	<b>6</b>
<b>Français</b> . . . . .	<b>44</b>



2-4

#### **DRAHTLOSES EINZELKARTE-SPIEL**

DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT DRAHTLOSE MEHRSPIELER-PARTIEN, DIE VON EINER EINZIGEN DS-KARTE HERUNTERGELADEN WERDEN.

#### **JEU TELECHARGEMENT UNE CARTE SANS FIL DS**

CE JEU PERMET DES PARTIES EN MULTIJOUEUR SANS FIL TELECHARGEES A PARTIR D'UNE CARTE DS.

#### **DRAADLOZE DOWNLOAD PLAY**

MET DIT SPEL KUNNEN DRAADLOOS MULTIPLAYER-GAMES WORDEN GESPEELD, DIE VAN ÉÉN GAME CARD WORDEN GELADEN.



2-4

#### **DRAHTLOSES MULTI-KARTEN-SPIEL**

DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT DRAHTLOSE MEHRSPIELER-PARTIEN, BEI DENEN JEDES NINTENDO DS-SYSTEM EINE EIGENE DS-KARTE ENTHALTEN MUSS.

#### **JEU MULTI-CARTES SANS FIL DS**

CE JEU PERMET DES PARTIES EN MULTIJOUEUR SANS FIL AVEC UNE CARTE DS POUR CHAQUE NINTENDO DS.

#### **DRAADLOZE MULTI-CARD PLAY**

MET DIT SPEL KUNNEN DRAADLOOS MULTIPLAYER-GAMES WORDEN GESPEELD, ALS ELK NINTENDO DS-SYSTEEM IS VOORZIEN VAN EEN GAME CARD MET DIT SPEL.



## Sommaire

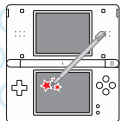
- Commencer à jouer ..... 45
- Commandes ..... 47
- Ecrans et règles du jeu ..... 53
- Challenges ..... 55
- Tournoi ..... 57
- Exhibition ..... 59
- VS ..... 61
- Options ..... 65
- Classement ..... 67
- Personnages ..... 69
- Objets ..... 72
- Terrains ..... 74
- Communication sans fil DS (jeu une carte) ..... 76
- Communication sans fil DS (jeu multi-cartes) ..... 77

## Commandes uniques

Dans MARIO™ SLAM BASKETBALL, vous utiliserez les commandes suivantes.

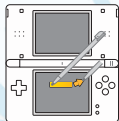
### Toucher

Touchez brièvement et / ou de façon répétée l'écran tactile avec le stylet.



### Faire un trait

Faites rapidement glisser le stylet dans n'importe quelle direction, puis relâchez.



Dans ce mode d'emploi, les commandes "toucher" et "faire un trait" sont illustrées de la même manière que sur les diagrammes ci-dessus.

Les captures d'écran de ce mode d'emploi sont dans un cadre **rouge** pour l'écran supérieur, et dans un cadre **bleu** pour l'écran tactile.

## Commencer à jouer

Vérifiez que votre Nintendo DS™ est éteinte, puis insérez la carte de jeu MARIO SLAM BASKETBALL dans le port carte DS de la console jusqu'à entendre un clic.

Mettez ensuite la Nintendo DS sous tension. L'**écran d'avertissement sur la santé et la sécurité** s'affiche. Après en avoir pris connaissance, touchez l'écran tactile pour continuer.

Sur le **menu principal Nintendo DS**, touchez le panneau MARIO SLAM BASKETBALL pour commencer à jouer.

Si la console Nintendo DS a été réglée sur MODE AUTOMATIQUE, le jeu se chargera automatiquement. Veuillez vous référer au mode d'emploi de la Nintendo DS pour de plus amples informations.

Quand l'**écran titre** s'affiche, sélectionnez un des éléments du **menu principal** affiché sur l'écran tactile.

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.



## Menu principal

Le **menu principal** comporte six éléments. Touchez l'un d'eux pour continuer.

### CHALLENGES (p. 55 – 56)

Apprenez à maîtriser les commandes utilisées dans le jeu.

### EXHIBITION (p. 59 – 60)

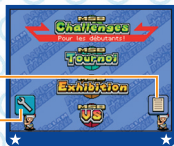
Jouez un match contre l'ORDI.

### Options (p. 65 – 66)

Modifiez les paramètres de jeu ou votre profil.

### Classement

### Options



### TOURNOI (p. 57 – 58)

Participez à un tournoi et visez la victoire !

### VS (p. 61 – 64)

Affrontez d'autres joueurs en mode sans fil.

### Classement (p. 67 – 68)

Comparez vos résultats avec ceux des autres joueurs.

## A propos de la sauvegarde

Votre progression sera automatiquement sauvegardée après un match, et une sauvegarde automatique des paramètres de jeu s'effectue lorsque vous débutez un match. Pour effacer toutes vos données sauvegardées, maintenez les boutons A + B + X + Y + L + R enfoncés simultanément lorsque vous démarrez le jeu.

Une fois effacées, les données sauvegardées ne pourront plus être récupérées, alors faites attention !

## Commandes



La plupart des commandes de MARIO SLAM BASKETBALL utilisent l'écran tactile, mais vous vous servirez également de la manette + et du bouton L. Dans ce mode d'emploi, les commandes dans un cadre vert sont des commandes offensives, tandis que celles dans un cadre jaune indiquent des commandes défensives.

### Ecran supérieur

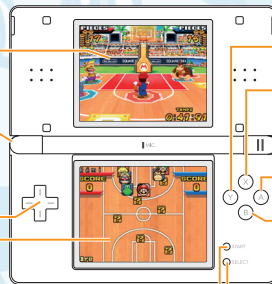
### Bouton L (p. 51)

Changer de joueur

### Manette +

Déplacer un joueur

### Ecran tactile



### Bouton Y

### Bouton X

### Bouton R

### Bouton A

### Bouton B

### START

Ouvrir le **menu de pause** (p. 54)

### SELECT

Activer ou désactiver le marqueur (p. 53)

Pour quitter la partie et retourner à l'**écran titre**, appuyez sur les boutons L, R, START et SELECT simultanément.

Fermez votre Nintendo DS pour activer le **mode veille** afin d'économiser la batterie. Le **mode veille** sera désactivé lorsque vous rouvrirez la console. Vous ne pouvez pas activer le **mode veille** lorsque vous faites une partie en **mode sans fil**.

Cette section explique les commandes destinées aux joueurs droitiers ; pour sélectionner les commandes pour droitiers, allez dans les **OPTIONS**, puis choisissez le **TYPE** de commandes **DROITIER** (p. 65). Il existe bien d'autres techniques que celles décrites ici. Pour perfectionner votre maîtrise du jeu, choisissez **CHALLENGES**, puis **ENTRAÎNEMENT** (p. 55).

## Se déplacer

Appuyez dans la direction désirée sur la manette **+** pour déplacer le personnage.

Si celui-ci ne se déplace pas quand vous appuyez sur la manette **+**, vérifiez le **TYPE** de commandes dans les **OPTIONS**. Vous ne pouvez pas déplacer votre personnage avec la manette **+** si le paramètre **GAUCHER** est sélectionné.



## Dribbler

### Toucher

Pour dribbler, touchez l'écran tactile de façon répétée lorsque votre joueur est en possession du ballon.

Si vous cessez de dribbler et que votre joueur tient le ballon en mains, vous ne pouvez pas recommencer à dribbler ; vous devez alors tenter un tir ou passer le ballon à un coéquipier.



Collectez des pièces grâce aux cases ? (p. 54) !



Avant de vous déplacer, dribblez dans la direction désirée pour accélérer !



## Faire une passe

### Faire un trait vers la gauche ou la droite

Si vous faites glisser le stylet vers la gauche ou la droite lorsque vous êtes en possession du ballon, vous le passez au coéquipier situé dans la direction du trait.



## Tirer

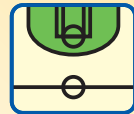
### Faire un trait de bas en haut

Si vous faites glisser le stylet de bas en haut lorsque vous avez le ballon, vous effectuez un tir. Vous marquez des points si le ballon entre dans le panier.



## A propos du score

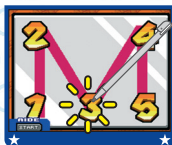
Le nombre de points que vous obtenez dépend de la position d'où vous effectuez le tir. Vous obtenez 20 points pour un panier tiré depuis la zone indiquée en vert sur le diagramme ci-contre. Si vous marquez un panier en tirant de n'importe où en dehors de cette zone, vous obtenez 30 points. Les tirs spéciaux valent 40 points, quelle que soit votre position au moment du tir. Les pièces qui étaient en votre possession avant de marquer le panier valent un point chacune, et sont ajoutées à votre score (p. 54). Si vous choisissez de désactiver les cases ?, le système de points sera différent (p. 60).



## Tirs spéciaux

### Entrer la commande deux fois

Chaque personnage dispose de sa propre commande. Si vous entrez la même commande deux fois de suite (et si celle-ci est réussie), vous effectuerez un tir spécial. Choisissez CHALLENGES puis TIRS SPECIAUX (p. 55) pour consulter les différentes commandes et leurs effets.



Exemple pour Mario



Si vous entrez la commande deux fois...

## Voler le ballon

### Faire un trait de haut en bas

Lorsque vous n'êtes pas en possession du ballon, faites glisser le stylet de haut en bas pour tenter de voler le ballon à votre adversaire.



## Sauter

### Faire un trait de bas en haut

Lorsque vous n'êtes pas en possession du ballon, faites glisser le stylet de bas en haut pour sauter, de manière à bloquer la tentative de tir adverse.



## Utiliser des objets

### Faire un trait vers l'adversaire

Lorsque vous touchez une case ?, un objet apparaît. Récupérez-le, puis faites glisser le stylet dans une direction pour le lancer. Certains objets prennent effet aussitôt que vous les récupérez.



## Changer de personnage

### Bouton L / Faire un trait tout en maintenant le bouton L enfoncé

Si vous appuyez brièvement sur le bouton L alors que vous n'êtes pas en possession du ballon, vous prendrez le contrôle du joueur le plus proche de celui-ci. Faites glisser le stylet tout en maintenant le bouton L enfoncé pour prendre le contrôle du joueur dans la direction du trait.



En appuyant brièvement sur le bouton L

En maintenant le bouton L enfoncé

## Boutons

Bien que MARIO SLAM BASKETBALL se joue principalement à l'aide de l'écran tactile, vous pouvez également activer le paramètre BOUTONS dans les OPTIONS (p. 65) ou dans le **menu de pause** (p. 54), afin de contrôler votre personnage avec les boutons.



### Commandes en phase d'attaque (quand vous êtes en possession du ballon)

<b>Bouton X</b>	Tirer
<b>Bouton Y</b>	Faire une passe vers la gauche
<b>Bouton A</b>	Faire une passe vers la droite
<b>Bouton B</b>	Dribbler
<b>Bouton X en courant</b>	Dunk
<b>Maintenir le bouton B, puis bouton X</b>	Tir chargé

### Commandes en phase de défense (quand vous n'avez pas le ballon)

<b>Bouton X</b>	Sauter
<b>Bouton Y</b>	Pas latéral vers la gauche
<b>Bouton A</b>	Pas latéral vers la droite
<b>Bouton B</b>	Voler/Objets
<b>Maintenir le bouton B enfoncé</b>	Bloquer
<b>Bouton X → bouton X</b>	Contrer

La liste ci-dessus détaille les commandes destinées aux droitiers (que vous pouvez activer en choisissant le TYPE de commande DROITIER dans les OPTIONS). Si vous sélectionnez les commandes pour gauchers, les fonctions des boutons A, B, X et Y sont interverties avec ▶▼▲◀ sur la manette +, et les fonctions du bouton L doivent être effectuées avec le bouton R (p. 65).

## Ecrans et règles du jeu



Dans MARIO SLAM BASKETBALL, vous devez collecter des pièces grâce aux cases ?, marquer des paniers et tenter d'obtenir un meilleur score que vos adversaires. Faites tourner le ballon entre vos coéquipiers pour vous approcher du panier adverse !

## Ecrans de jeu

Vos personnages sont affichés sur l'écran tactile sous forme d'icônes rouges, tandis que les joueurs du J2 ou de l'ORDI sont représentés par des icônes bleues. ● indique la position du ballon, et ? montre l'emplacement des cases ?.

**Nombre de pièces de votre équipe**



**Nombre de pièces de l'équipe adverse**

**Marqueur**

Le J1 est en rouge, tandis que le J2 et l'ORDI sont en bleu. Vous pouvez activer ou désactiver ce marqueur en appuyant sur SELECT en cours de jeu.

**Icône**

Indique les personnages situés hors de l'écran, ainsi que la position du ballon.

**Score de votre équipe**



**Temps**

**Score de l'adversaire**

**Période en cours**

**Icône de recherche de rivaux (p. 63)**



## Règles de base

Deux équipes de 3 joueurs s'affrontent et tentent d'obtenir le plus grand nombre de points possible en faisant entrer le ballon dans le panier adverse. Les matches comportent deux périodes par défaut. L'équipe qui a obtenu le meilleur score à la fin de la dernière période remporte la victoire.

 **Plus vous collectez de pièces, meilleur est votre score !**

Dribblez sur les cases ? pour obtenir des pièces. Celles-ci sont ajoutées à votre score lorsque vous réussissez un panier, avant d'être ramenées à zéro. Par exemple, si vous collectez 30 pièces et que vous faites un tir à 20 points, vous obtenez 50 points. Vous pouvez collecter des pièces en dribblant sur une case ?, mais aussi en ramassant les pièces perdues par votre adversaire ou par vous-même.

### Menu de pause

Appuyez sur START au cours d'un match pour afficher le **menu de pause**. Différents menus s'affichent en fonction du mode de jeu sélectionné.

<b>CONTINUER</b>	Retourner à l' <b>écran de match</b>
<b>RECH. RIVAL</b>	Activer (OUI) ou désactiver (NON) la recherche de rivaux (p. 63)
<b>QUITTER</b>	Quitter le match
<b>BOUTONS</b>	Activer (OUI) ou désactiver (NON) l'utilisation des boutons

## Challenges



Dans ce mode, vous pouvez vous exercer aux différentes techniques du jeu. Sélectionnez une rubrique sur l'écran tactile puis touchez OK. Au début, vous aurez sûrement besoin d'un peu d'entraînement avant de vous lancer dans la compétition. Ce mode vous permet aussi de perfectionner votre maîtrise des techniques plus avancées.




### Entraînement

Découvrez les règles de MARIO SLAM BASKETBALL et familiarisez-vous avec les commandes que vous utiliserez au cours des matches. Choisissez un exercice sur l'écran tactile et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour vous entraîner. Appuyez sur START quand AIDE START est affiché sur l'écran tactile pour consulter les instructions de cet exercice.

Remplissez les objectifs en mode entraînement pour débloquer de nouvelles rubriques !



#### Barre de défilement

Touchez   pour monter ou descendre. Faites glisser  pour faire défiler l'écran librement.

#### Retour

### Tirs spéciaux

Consultez les commandes des tirs spéciaux et leurs effets. Placez un personnage dans le panier avec le stylet, puis touchez OK ? pour accéder à l'**écran d'entraînement**.

Panier



## Course dribble

Pour débloquer le mode Course dribble, Chrono, vous devez terminer le mode entraînement. Collectez 100 pièces et essayez de franchir la ligne d'arrivée le plus rapidement possible. Choisissez votre personnage, une course, puis touchez OK.

### Écran de course

Dribblez sur les cases ? et collectez des pièces avant de foncer vers l'arrivée. Prenez garde aux obstacles ! Si vous heurtez l'un d'eux, vous perdrez des pièces.

#### Commandes (pour joueurs droitiers)

<b>Manette +</b>	Se déplacer
<b>Toucher (l'écran tactile)</b>	Dribbler
<b>Bouton R</b>	Modifier le zoom (vue proche ou éloignée)

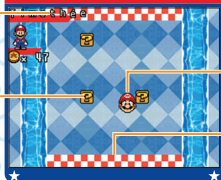
#### Nombre de pièces collectées



#### Arrivée

#### Position des cases ?

Les cases ? peuvent apparaître n'importe où. Il y a en a même qui se déplacent !



#### Temps écoulé

#### Position du joueur

#### Départ



## Tournoi

Composez votre équipe en choisissant vos joueurs favoris et lancez-vous dans la compétition ! Sélectionnez un tournoi et des personnages pour commencer à jouer. Pour réussir un tournoi, vous devez le terminer à la première place.

### Choix du tournoi

Choisissez une icône de tournoi, par exemple 🏆, et touchez OK pour confirmer. S'il existe des données pour un tournoi commencé lors d'une précédente partie, le message suivant s'affiche : **PRENDRE LE TOURNOI LA OU VOUS L'AVEZ LAISSE?** Si vous touchez **NON**, un second message apparaît : **EFFACER LES DONNEES DU TOURNOI?** Si vous répondez **OUI** à cette question, les données du tournoi précédent seront définitivement effacées.



### Choix des joueurs

Placez des personnages dans le panier avec le stylet. Après avoir décidé du poste de chaque joueur, il vous est encore possible de changer de personnage en plaçant un quatrième personnage dans le panier. Après avoir choisi trois personnages, touchez OK pour confirmer.



### Choix aléatoire

Appuyez sur **SELECT** pour que le choix des joueurs se fasse automatiquement pour les postes restés vacants. Si vous avez déjà choisi trois joueurs, ils seront tous remplacés par d'autres.

## Types des personnages

Maintenez le stylet sur un personnage pour découvrir son profil.

### COMPLET

Bon dans tous les compartiments du jeu

### VITESSE

Rapide sur le terrain

### TECHNIQUE

Précis au tir

### PUISSANCE

Doué pour voler le ballon

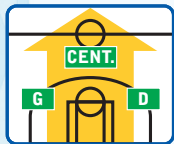
### RUSE

Expert en techniques sournoises



## Position

Selon l'ordre dans lequel vous choisissez vos équipiers, ils joueront au centre (CENT.), à gauche (G) ou à droite (D). Au début du match, vous engagerez avec le personnage qui joue au centre.

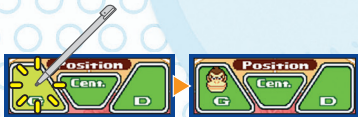


## Intervertir les joueurs et assigner des positions

Pour intervertir deux joueurs de votre équipe, faites glisser l'un d'entre eux à l'aide du stylet vers le poste que vous voulez qu'il occupe.



Touchez un poste puis placez un personnage dans le panier pour l'assigner directement à cette position.



## Exhibition

Choisissez vos équipiers, un terrain et les règles du jeu, puis jouez contre l'ORDI. Vous pouvez aussi déterminer la durée ainsi que le nombre de périodes du match. Personnalisez le match selon vos préférences !

### Choix des joueurs

Sélectionnez la composition des deux équipes et touchez OK?. Pour former votre équipe, placez les personnages dans le panier J1, et les joueurs placés dans le panier ORDI formeront l'équipe ORDI. Appuyez sur SELECT pour que le choix des personnages restants se fasse automatiquement. Si vous avez déjà sélectionné trois joueurs, ils seront tous remplacés.



### Choix du terrain


Choisissez le terrain sur lequel vous souhaitez jouer. Touchez 🍄, 🍍 ou 🍑 pour changer de type de terrain. Touchez le nom d'un terrain pour le sélectionner, puis touchez OK pour poursuivre. Au fur et à mesure que vous remporterez des tournois, vous débloquentez de nouveaux terrains.

### Options du jeu (p. 60)

Définissez ici les paramètres du jeu.



## Options de jeu

Touchez un paramètre pour le définir et sélectionnez  pour retourner à l'écran précédent. Les règles que vous avez paramétrées seront sauvegardées au début du match.

### Options actuelles

Indique les options que vous avez choisies sur l'écran tactile.

### TEMPS

Sélectionnez la durée de chaque période.

### PERIODES

Choisissez combien de périodes vous désirez jouer.

### NIV. ORDI

Définissez le niveau de difficulté de l'ORDI, d'amateur (1) à brutal (5).



### Terrain choisi

### CASES ?

Activez (OUI) ou désactivez (NON) les cases ?. Si vous choisissez NON, vous marquerez des points comme suit :



Les tirs spéciaux valent 4 points.

## Et c'est la fin du match !

Lorsque le match est terminé, des options s'affichent sur l'écran tactile. Pour recommencer un autre match avec les mêmes paramètres, touchez REESSAYER. Si vous voulez quitter ce mode, touchez QUITTER.



Choisissez soit JEU MULTI-CARTES, soit TELECHARGEMENT DS, et commencez une partie sans fil. Veuillez vous référer aux pages 76 – 78 avant de jouer.

## Jeu multi-cartes

### Choix du jeu

Sélectionnez un mode de jeu parmi EXHIBITION, COURSE DRIBBLE et CHASSE AUX PIECES (p. 63 – 64).

Vous ne pourrez trouver que des adversaires ayant choisi le même jeu que vous.

### Créer une partie

Sélectionnez CREER UNE PARTIE et touchez OK quand vous avez trouvé des adversaires à affronter.

### Rejoindre une partie

Choisissez REJOINDRE UNE PARTIE et touchez OK quand vous avez trouvé un joueur ayant créé une partie.

### Choix des joueurs

Sélectionnez les membres de votre équipe. Pour continuer, tous les joueurs, hôte et invités, doivent toucher OK.

### Choix du terrain / stage

Sélectionnez un terrain ou un stage. Seul le J1 peut effectuer cette action.

### Ecran VS

Jouez le match que vous avez sélectionné sur l'écran de choix du jeu.

### Fin du match

Quand le match est terminé, choisissez une des options suivantes : REESSAYER, CHANGER LES JOUEURS ou QUITTER. En mode EXHIBITION, vous et votre adversaire pouvez choisir chacun une option, tandis qu'en COURSE DRIBBLE et en CHASSE AUX PIECES, seul le J1 peut faire un choix.

### Téléchargement DS

Dans ce mode, seules la COURSE DRIBBLE et la CHASSE AUX PIECES sont disponibles. Veuillez vous référer aux pages 76–78 pour les préparatifs de la partie. A partir de l'écran de choix des joueurs, les étapes à suivre sont les mêmes que pour le JEU MULTI-CARTES.

- Les invités démarrent la partie avec l'utilisation des boutons activée (p. 65).
- Les invités doivent appuyer sur le bouton L (gaucher) ou R (droitier) pour indiquer quelle est leur main dominante.

**J1–J4**  
Le joueur hôte est le J1 et les invités sont les J2, J3, et J4, selon l'ordre dans lequel ils téléchargent le jeu.



### Exhibition (seulement en jeu multi-cartes)

#### Pour 2 joueurs

Jouez un match avec une équipe de 3 joueurs. Les commandes durant le match sont les mêmes qu'en **mode un joueur** ; cependant, seul le joueur qui appuie sur START avant de démarrer le match pourra mettre le jeu en pause.



#### Laisser des adversaires vous défier

Lorsque des joueurs ayant activé la recherche de rivaux dans le **menu de pause** ou le **menu des options** (p. 65) sont à proximité, ils vous lancent un défi que vous ne pouvez pas refuser. Suivez les mêmes étapes que pour le JEU MULTI-CARTES afin de démarrer un match. Un défi peut être lancé quand les deux joueurs sont en train de jouer un match un joueur en mode EXHIBITION ou TOURNOI.

### Course dribble

#### Pour 2 à 4 joueurs

Collectez 100 pièces et soyez le premier à franchir la ligne d'arrivée pour remporter la victoire. Pour savoir quelles sont les commandes à utiliser pendant la partie, veuillez vous référer à la page 56. Sur l'écran tactile, vous pouvez voir la position de chaque joueur, des cases ?, ainsi que le nombre de pièces actuel de chaque joueur. Seul le J1 peut afficher le **menu de pause** en appuyant sur START.



## Chasse aux pièces

### Pour 2 à 4 joueurs

Chaque joueur commence avec 50 pièces. Lancez des objets sur vos adversaires pour leur faire perdre des pièces. Vous remportez la victoire lorsque plus aucun adversaire n'a de pièces. Quand le temps imparti est écoulé, le joueur possédant le plus de pièces a gagné. Si votre nombre de pièces tombe à zéro, vous avez perdu, mais vous pouvez rester en jeu dans une partie à 3 ou 4 joueurs afin de gêner vos adversaires. Seul le J1 peut afficher le **menu de pause** en appuyant sur START.

### Commandes de la Chasse aux pièces (pour droitiers)

<b>Manette +</b>	Se déplacer
<b>Trait de bas en haut*</b>	Sauter
<b>Trait (n'importe quelle direction)</b>	Utiliser des objets
<b>Bouton L</b>	Placer la caméra en face du personnage
<b>Bouton R</b>	Modifier le zoom (vue proche ou éloignée)

\* Quand vous n'avez pas d'objet

Nombre de pièces actuel

Temps restant

Objet détenu par votre personnage


Direction dans laquelle regarde votre personnage




Écran de Chasse aux pièces

## Options



Touchez  sur le **menu principal** pour afficher l'**écran des options**. Vous pouvez y définir votre profil et choisir avec quelle main vous souhaitez jouer. Lorsque vous avez modifié vos paramètres, retournez au **menu principal** pour sauvegarder vos changements.

### Écran des options

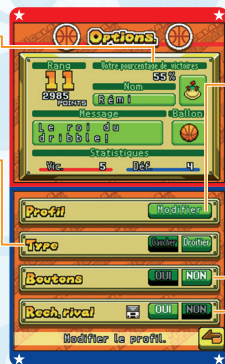
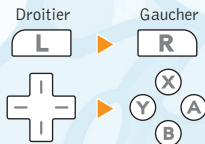
Touchez les fenêtres vertes pour définir votre profil. Les paramètres actuels sont affichés en surbrillance. Touchez  pour quitter.

#### Profil actuel

C'est ici qu'est affiché le profil du joueur, que vous pouvez modifier comme expliqué à la page 66.

#### TYPE

Choisissez avec quelle main vous souhaitez jouer.



#### PROFIL (p. 66)

Modifiez votre nom et créez un message.

#### BOUTONS (p. 52)

Activez (OUI) ou désactivez (NON) l'utilisation des boutons durant un match.

#### RECH. RIVAL (p. 63)

Activez (OUI) ou désactivez (NON) la recherche de rivaux pendant que vous jouez. Si vous éteignez la console et relancez le jeu, cette option sera de nouveau désactivée.

## Modifier le profil

Touchez **MODIFIER** dans la rubrique **PROFIL** pour afficher l'**écran de modification du profil**. Touchez une des fenêtres vertes pour modifier diverses informations sur les écrans correspondants. Votre profil apparaîtra à l'**écran de classement**.

### RANG

Vous gagnez des points à mesure que vous obtenez de bons résultats dans les modes **TOURNOI** et **EXHIBITION**. Vous montez d'un rang lorsque vous avez accumulé un certain nombre de points. Parfois, votre nombre de points est réduit si vous perdez un match.

### NOM

Entrez ici votre nom.

### MESSAGE

Entrez ici un message personnalisé.

- **VOTRE POURCENTAGE DE VICTOIRES** ainsi que vos **STATISTIQUES** de victoires et de défaites sont les résultats des matches joués en mode **EXHIBITION**.
- Le message et le nom que vous entrez seront envoyés lors des parties sans fil. Veillez à ne pas entrer d'informations personnelles ou importantes.



### VOTRE POURCENTAGE DE VICTOIRES

### BALLON

Choisissez le type de ballon qui sera utilisé pendant les matches.



### Icône du joueur

Sélectionnez l'icône dans la liste des personnages.

### STATISTIQUES

Votre nombre de victoires et de défaites est affiché ici.



## Classement

Les résultats obtenus dans les matches sans fil sont affichés en fonction du rang des joueurs. Le classement est automatiquement mis à jour à la fin d'un match. Les écrans comprennent différentes informations sur les joueurs.

### Ecran de classement

Les panneaux bleus sont ceux des joueurs que vous n'avez pas encore affrontés. Les verts représentent les joueurs que vous avez affrontés, et le panneau rouge est le vôtre.

### Panneau de nom

Indique le nom d'un joueur, son icône et ses statistiques en mode VS.

### AMIS

Affiche le classement des joueurs que vous avez affrontés en fonction de leurs résultats.

### TOUS

Affiche le classement de tous les joueurs en fonction de leurs résultats.



### Icône de favoris

Paramètre défini sur l'**écran de données du joueur**.

### Paramètre Rech. rival (p.68)

Paramètre défini sur l'**écran de données du joueur**.

### FAVORIS

Affiche le classement des joueurs dont le paramètre Favoris est activé.

## Consulter les données du joueur

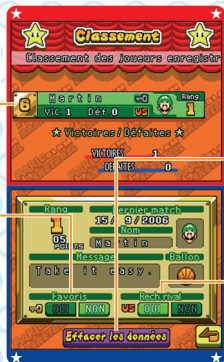
Touchez le panneau de nom pour consulter les informations relatives à un joueur et modifier certains paramètres.

### Infos joueur

Le classement du joueur ainsi que son nombre de VICTOIRES et de DEFAITES s'affichent ici. Lorsque vous consultez vos propres données, ce sont vos STATISTIQUES qui apparaissent.

### FAVORIS

Activez (OUI) cette option pour éviter que certains joueurs ne disparaissent de votre classement même si votre écran de classement est entièrement rempli.



Ecran de données du joueur

### EFFACER LES DONNEES

Effacez les données d'un joueur de votre classement.

### RECH. RIVAL

Désactivez (NON) cette option pour empêcher que des joueurs vous défient en cours de partie.

- Jusqu'à 99 joueurs peuvent apparaître dans votre classement. Assurez-vous d'avoir ajouté les joueurs importants dans vos FAVORIS. Si vous avez déjà 99 joueurs et que vous affrontez de nouveaux adversaires, ceci effacera les données des joueurs les moins bien classés.
- Lorsque vous jouez un match d'EXHIBITION contre un autre joueur, vous vous échangez vos données de classement, et le jeu les reflètera dans le classement final.
- N'entrez en aucun cas de données importantes, telles que des informations personnelles, dans votre profil.

## Personnages



Les joueurs entrent sur le terrain ! Peut-être débloquentez-vous d'autres personnages à mesure que vous remportez des tournois...

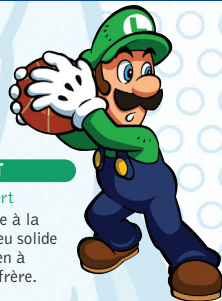


### Mario

#### COMPLET

Tir de feu

Un joueur polyvalent. La régularité de Mario lui permet de gérer toutes les situations.



### Luigi

#### COMPLET

Tir de feu vert

Luigi mène son équipe à la victoire grâce à son jeu solide et efficace, qui n'a rien à envier à celui de son frère.



### Peach

#### TECHNIQUE

Tir cœur

Peach est imbattable au tir ! Quand elle vise le panier, elle marque à tous les coups.





## Daisy

### TECHNIQUE

#### Tir fleur

Daisy a un côté garçon manqué, et sur le terrain, elle déborde d'énergie. Sa précision au tir est redoutable.



## Diddy Kong

### VITESSE

#### Tir jet

Son jeu tout en rapidité et sa petite taille font de Diddy Kong un joueur capable de prendre en défaut ses adversaires.



## Donkey Kong

### PUISSANCE

#### Dunk kongra

Les dunks de Donkey Kong sont spectaculaires et grâce à sa puissance, il vole le ballon comme personne. Il écrase tout sur son passage !



## Yoshi

### COMPLET

#### Tir en suspension

Yoshi est un joueur complet et régulier. Il est assez puissant et excelle au saut.



## Waluigi

### TECHNIQUE

#### Dunk twist

Les tirs de loin n'ont aucun secret pour Waluigi qui tire profit de ses longs membres.



## Wario

### PUISSANCE

#### Dunk explosif

Wario joue tout en puissance pour se débarrasser de ses adversaires !



## Bowser Jr.

### VITESSE

#### Tir graffiti

Aussi puissant que son père, Bowser Jr. s'engouffre dans tous les espaces ! Mieux vaut ne pas le sous-estimer !

# Objets








Voici les objets que vous pouvez utiliser pendant les matches. Certains objets courants apparaissent sur tous les terrains, tandis que d'autres ne sont disponibles que sur certains d'entre eux. Adaptez votre tactique de jeu en fonction du terrain sur lequel vous jouez.

## Comment utiliser les objets

Lorsque vous lancez un objet d'attaque sur un autre personnage, il tombe et perd le ballon, les pièces et l'objet qu'il a en sa possession. Les objets en rouge dans le tableau ci-dessous sont ceux qui apparaissent lorsque vous êtes en possession du ballon. Les objets en bleu apparaissent quand c'est votre adversaire qui a le ballon, tandis que les objets en vert peuvent être utilisés à la fois par vous et par votre adversaire.

### Objets communs à tous les terrains

	<b>Pièce</b> Augmente le score d'un point lorsque vous effectuez un tir.
	<b>10 pièces</b> Augmente le score de 10 points lorsque vous effectuez un tir.
	<b>Champignon</b> Augmente temporairement votre vitesse.
	<b>Champignon empoisonné</b> Vous ralentit pendant quelques instants.
	<b>Etoile</b> Vous rend temporairement invincible et augmente votre vitesse.



**Eclair**  
Fait tomber tous les autres joueurs.



**Fausse case ?**  
Part dans la direction de votre trait de stylet et fait trébucher le premier joueur qui la touche.



**Banane**  
Part dans la direction de votre trait de stylet et fait trébucher le premier joueur qui la touche.



**Bombe**  
Part dans la direction de votre trait de stylet et fait trébucher tous les joueurs à proximité quand elle explose.



**Carapace verte**  
File tout droit dans la direction de votre trait de stylet et fait tomber tous les joueurs qu'elle touche.



**Carapace rouge**  
Suit automatiquement le ballon quand vous la lancez.



**Carapace à épines**  
Une version plus puissante de la carapace rouge. Poursuit même le ballon en l'air.

### Objets propres à certains terrains



**Pièce Jackpot (Rue Junior seulement)**  
Si vous effectuez un tir après avoir obtenu un jackpot, il commencera à défiler. Vous gagnez des points de bonus ou en perdez en fonction des images alignées.



**Mimic (Océan Bloops seulement)**  
Faites un trait pour l'activer. Il poursuit le ballon, quitte à avaler quelques pièces au passage.



**Freezy (Terrain glacé seulement)**  
Lancez-le sur un adversaire pour le geler temporairement.

## Terrains

Cette section vous présente certains des terrains disponibles. Mais il en existe encore d'autres, et chacun d'eux est truffé de surprises. Essayez-les tous et jouez sur votre terrain préféré !

### Plage Koopa (tournoi Champignon)

Vous courez plus lentement lorsque vous approchez du bord de l'eau. Par ailleurs, si le match dure plus longtemps, des bateaux pirates apparaîtront pour bombarder le terrain à coups de canons.



### Terrain Peach (tournoi Champignon)

Des Cheep Cheep arrivent des deux côtés et volent au-dessus du terrain. Touchez-en un et il se changera en pièce.



### Radeau DK (tournoi fleur)

Des tonneaux vous rentrent dedans quand vous passez à côté de la cascade. Et prenez garde : il y a parfois des bananes qui sont jetées depuis la jungle !



### Manoir de Luigi (tournoi Fleur)

Empêchez le ballon de toucher les fantômes, sinon ils l'attraperont. Utilisez un Eclair pour les faire disparaître momentanément.



### Rue Junior (tournoi Etoile)

Prenez les pièces jackpots violettes afin de les faire défiler lorsque vous tirez. Votre score augmentera ou diminuera selon que les images s'alignent ou non.





**Nintendo®**