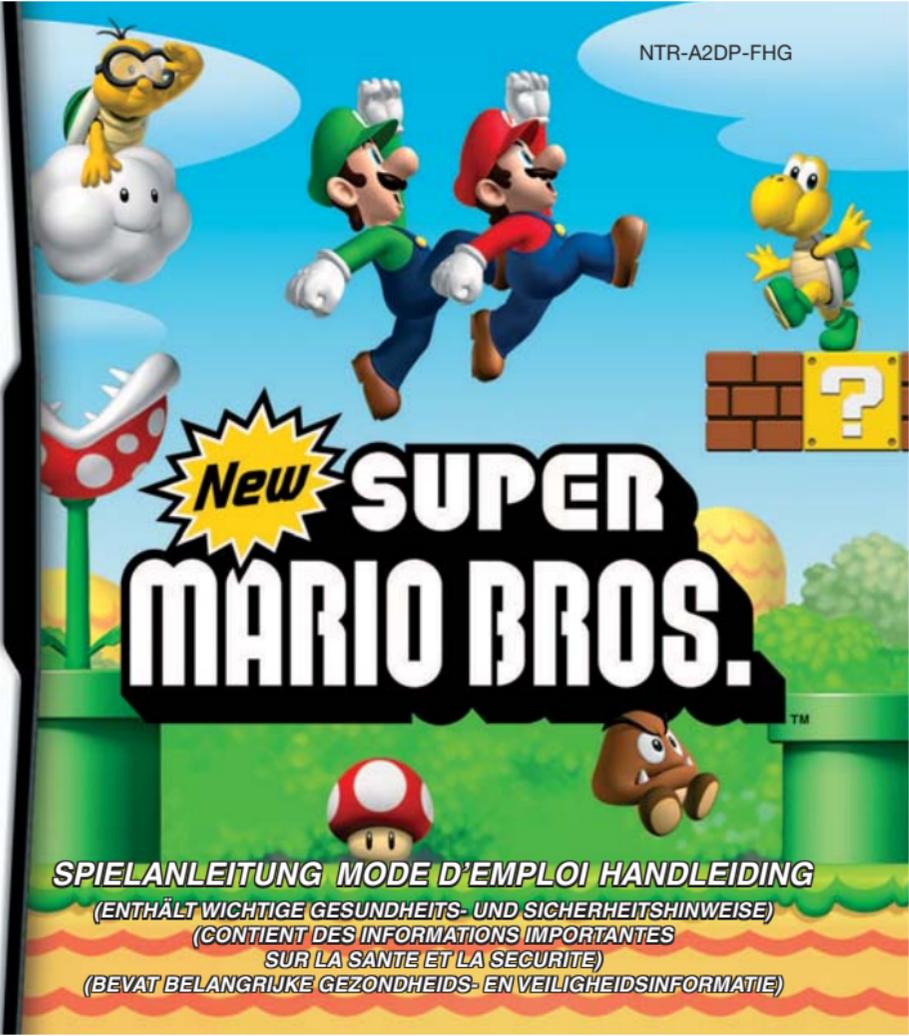


NINTENDO DS™

NTR-A2DP-FHG

The cover art for New Super Mario Bros. on the Nintendo DS. It features Luigi and Mario jumping through the air. Luigi is on the left in his green outfit, and Mario is on the right in his red outfit. Above Luigi is a white cloud with a face and a yellow bee-like character with glasses. To the right, a yellow Koopa is jumping from a brick block with a question mark. In the foreground, a Piranha Plant is on the left, a Goomba is on the right, and a Toad is in the center. The background shows a green landscape with a yellow sun and a blue sky.

**New** SUPER MARIO BROS.

**SPIELANLEITUNG MODE D'EMPLOI HANDLEIDING**

*(ENTHÄLT WICHTIGE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSHINWEISE)*

*(CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES*

*SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ)*

*(BEVAT BELANGRIJKE GEZONDHEIDS- EN VEILIGHEIDSINFORMATIE)*

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



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

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

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

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

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

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

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

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

Deze Game Card werkt alleen met Nintendo DS-systemen.

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

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

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

© 2006 NINTENDO.

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



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

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

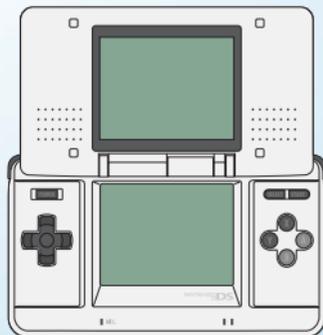
## CONTENTS / SOMMAIRE

<b>Deutsch</b> . . . . .	<b>6</b>
<b>Français</b> . . . . .	<b>40</b>
<b>Nederlands</b> . . . . .	<b>76</b>

## Inhalt

• Steuerung . . . . .	8	Mega-Mario . . . . .	25
• Vor dem Spiel . . . . .	10	Mini-Mario . . . . .	26
Spiel wählen . . . . .	11	Panzer-Mario . . . . .	26
• Optionen . . . . .	12	<b>Mario vs. Luigi (Zwei Spieler) . . . . .</b>	<b>27</b>
<b>Mario (Ein Spieler) . . . . .</b>	<b>13</b>	• Mario vs. Luigi: Vor dem Spiel . . . . .	27
• Peach in Gefahr . . . . .	13	Verbinden . . . . .	27
• Mario: Vor dem Spiel . . . . .	14	Spielregeln festlegen . . . . .	29
Wähle eine Datei . . . . .	14	Die Spielbildschirme . . . . .	30
• Die Spielbildschirme . . . . .	15	<b>Minispiele (Ein bis vier Spieler) . . . . .</b>	<b>31</b>
Kartenbildschirm . . . . .	15	• Minispiele . . . . .	31
Actionbildschirm . . . . .	17	Gegeneinander . . . . .	31
Rücksetzpunkt und Ziel . . . . .	18	1 Spieler . . . . .	31
Fehler und Game Over . . . . .	18	• DS Drahtlose Datenübertragung (Einzelkarte-Spiel) . . . . .	34
Pausenmenü . . . . .	19	• DS Drahtlose Datenübertragung (Multi-Karten-Spiel) . . . . .	35
Speichern und Standby . . . . .	19		
Items und Gimmicks . . . . .	20		
• Aktionen . . . . .	21		
Marios Basisaktionen . . . . .	21		
Marios Power-Ups . . . . .	24		

Topscreen



Touchscreen

In dieser Spielanleitung ist der obere Bildschirm des Nintendo DS™ mit einem **grünen** Rahmen gekennzeichnet, der untere Bildschirm mit einem **gelben**.



# Steuerung

## Touchscreen

### Berühren

- Wähle eine Welt, um deinen Charakter dorthin zu bewegen (siehe Seite 15)
- Verwende Items in der Reserve (siehe Seite 17)
- Minispielsteuerung (siehe Seite 31)



## Steuerkreuz

- Bewegen
- Röhren und Türen betreten
- Seile und Lianen empor klettern

## Mikrofon



## Menüsteuerung

Auswählen	Steuerkreuz oder Touchscreen verwenden
Bestätigen	A-Knopf oder Touchscreen verwenden
Abbrechen	B-Knopf drücken oder  berühren

Der Touchscreen und das Mikrofon werden vor allem in den Minispielen verwendet (siehe Seite 31).

Details zur Steuerung und zu einzelnen Aktionen findest du auf den Seiten 21 bis 26.

## L- und R-Tasten



Du kannst den **Kartenbildschirm** (siehe Seite 15) und den **Actionbildschirm** (siehe Seite 17) mithilfe der L- und R-Tasten nach links und rechts bewegen.

## START

- Öffne und schließe das **Pausenmenü** (siehe Seite 19)
- Öffne und schließe das **Pausenmenü** während der Minispiele (siehe Seite 32)

## A-, B-, X- und Y-Knöpfe

- Y-Knopf oder X-Knopf + links oder rechts auf dem Steuerkreuz: Rennen
- B-Knopf oder A-Knopf: Springen/Schwimmen (im Wasser)

Informationen darüber, wie du die Steuerung anpassen kannst, findest du auf Seite 12.

## Das Spiel anhalten

Im **Einzelspielermodus** kannst du jederzeit den **Standby** aktivieren (siehe Seite 19), indem du den Nintendo DS schließt (im **Mehrspielermodus** funktioniert der **Standby** nicht). Öffne den Nintendo DS, um dein Spiel fortzusetzen. Wenn das System seine Energie erschöpft hat, während es sich im **Standby** befand, beginnt dein nächstes Spiel bei deinem zuletzt gespeicherten Spielstand.

Wenn das System voll aufgeladen ist, kann es ungefähr eine Woche lang im **Standby** bleiben. Wechselt die Farbe der Betriebsanzeige von grün zu rot, verfügt das System nur noch über wenig Energie und sollte sofort aufgeladen werden. Die Dauer des **Standby** hängt vom Ladestand der Batterie, dem jeweiligen Spielmodus und der Umgebungstemperatur des Systems ab. Schaltet sich das System während des **Standby** ab, geht dein aktueller Fortschritt im Spiel verloren.

## Vor dem Spiel

Stelle sicher, dass dein Nintendo DS ausgeschaltet ist. Führe die NEW SUPER MARIO BROS.™-Karte in den DS-Kartenschlitz ein, bis sie einrastet. Schalte dann das System ein.

Lies die Informationen auf dem **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** gründlich durch und berühre danach den Touchscreen oder drücke einen Knopf, um zum **Nintendo DS Menübildschirm** zu gelangen.



Berühre hier das NEW SUPER MARIO BROS.-Panel.

Wenn der **Auto-Modus** deines Nintendo DS aktiviert ist, wird der **Nintendo DS Menübildschirm** nicht erscheinen. In der Gebrauchsanweisung des Nintendo DS findest du mehr Informationen darüber.



Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung des Nintendo DS übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wurde für dein Nintendo DS-System bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist aber eine Sprache ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel englischer Bildschirmtext angezeigt. Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich mittels Spracheinstellung des Nintendo DS ändern. Bitte schlage in der Bedienungsanleitung des Nintendo DS nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.

## SPIEL WÄHLEN

Auf diesem **Menübildschirm** kannst du wählen, welchen der vier möglichen Spielmodi du spielen möchtest. Drücke oben oder unten auf dem Steuerkreuz, um einen Modus auszuwählen und bestätige deine Wahl mithilfe des A-Knopfes. Du kannst auch deine Auswahl auf dem Touchscreen berühren. Durch Drücken des B-Knopfes gelangst du zum vorherigen Bildschirm zurück.

### MARIO VS. LUIGI (Zwei Spieler)

Ein Zwei-Spieler-Spiel, in dem du gegen einen Freund antrittst. Ihr steuert Mario und Luigi und versucht, möglichst viele Große Sterne zu erbeuten (siehe Seite 27).

### OPTIONEN

Einstellungen für Sound und Steuerung (siehe Seite 12).



### MARIO (Ein Spieler)

Ein Einzelspielerspiel. Steuere Mario durch zahlreiche Level, um Prinzessin Peach zu retten (siehe Seite 14).

### MINISPIELE (Ein bis vier Spieler)

Eine Vielzahl von Minispielen für bis zu vier Spieler (siehe Seite 31).

## Optionen

In diesem Bildschirm kannst du die Einstellungen für SOUND und STEUERUNG anpassen. Benutze den Touchpen oder das Steuerkreuz, um die Änderungen vorzunehmen. Drücke den B-Knopf, um die Änderungen zu bestätigen und zum **Hauptmenü** zurückzukehren.

### SOUND

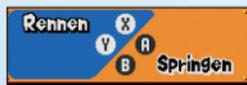
Wähle die gewünschte Einstellung aus.

Berühre O.K. oder drücke den B-Knopf, um deine Einstellungen zu speichern und zum **Hauptmenü** zurückzukehren.



### STEUERUNG

Wähle die Steuerungseinstellung, die dir am angenehmsten ist.



Wenn im weiteren Verlauf der Spielanleitung von SPRINGEN und RENNEN die Rede ist, bezieht sich das auf die diesen Aktionen zugeordneten Knöpfe.

## MARIO (Ein Spieler)

### Peach in Gefahr

#### Dringende Eilmeldung!

Prinzessin Peach wurde entführt! Während sie mit Mario spazieren ging, wurde die geliebte Herrscherin des Pilz-Königreiches von einem unbekanntem Schurken gefangen genommen. Wie konnte das passieren, wo doch Mario ganz in der Nähe war?



Prinzessin Peach

Augenzeugen zufolge war der Spaziergang ruhig verlaufen, bis Mario und die Prinzessin dunkle Rauchwolken aus Peachs Schloss aufsteigen sahen. Der schnaubbärtige Superheld schritt sofort zur Tat und beeilte sich, das Feuer zu löschen. Kaum hatte er die Prinzessin verlassen, war sie auch schon verschwunden!

Wer steckt hinter ihrer Entführung?  
Wer steckt hinter dem Angriff auf Peachs Schloss?  
Gibt es zwischen den beiden Ereignissen eine Verbindung?  
Hatte Bowser Jr. nicht früher bereits vermutet, dass Prinzessin Peach seine Mutter sein könnte?

Mario wird alle Mega-Pilze brauchen, die er finden kann, wenn er dieser Sache auf den Grund gehen will!



Mario



Bowser Jr.

## Mario: Vor dem Spiel

### WÄHLE EINE DATEI

Um ein neues Spiel zu beginnen, wähle mithilfe des Steuerkreuzes eine Datei aus, die als NEU gekennzeichnet ist, und drücke den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen. Um ein begonnenes Spiel fortzusetzen, wähle eine Datei aus, die gespeicherte Daten beinhaltet (siehe Seite 19). Du kannst die gewünschte Datei auch berühren und somit auswählen.

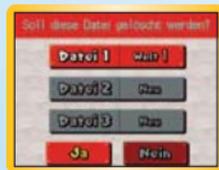
#### KOPIEREN

Wähle zuerst die Datei aus, die du kopieren möchtest, und dann die Zieldatei, an der du die Kopie speichern möchtest.



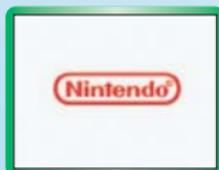
#### LÖSCHEN

Wähle eine Datei, deren Daten du löschen willst.



Werden die rechts abgebildeten Bildschirme eingeblendet, drücke die A-, B-, X- und Y-Knöpfe sowie die L- und R-Tasten gleichzeitig, um alle gespeicherten Daten auf der DS-Karte zu löschen.

**ACHTUNG!** Gespeicherte Daten, die gelöscht oder überschrieben wurden, sind für immer verloren und können nicht wieder hergestellt werden.



## Die Spielbildschirme

### 1

### Kartenbildschirm

Verwende das Steuerkreuz, um Mario über die Karte zu bewegen. Drücke den A-Knopf, um den Level zu beginnen, auf dem Mario gerade steht. Wenn du einen Level beendet hast, gelangst du zum nächsten. Meistere das Schloss am Ende einer Welt, um zur nächsten Welt zu gelangen.

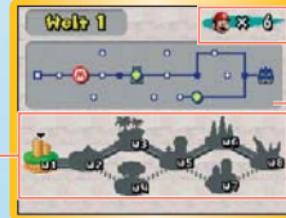
#### Levelname und Sternenmünzen

Der Levelname und die Anzahl der in diesem Level gesammelten Sternenmünzen. Blinkende Symbole zeigen an, dass Mario die Münzen zwar gesammelt, das Ziel des Levels jedoch noch nicht erreicht hat (siehe Seite 18).

Die Gesamtzahl der bisher in allen Levels gesammelten Sternenmünzen (siehe Seite 20).

#### Weltkarte

Du kannst Mario in eine andere Welt schicken, indem du diese berührst. Welten, die schwarz markiert sind, kannst du noch nicht erreichen.



#### Level

- Zugängliche Level
- Beendete Level
- Nicht zugängliche Level

#### Item in Reserve

(siehe Seite 17)

#### Anzahl der Versuche

(siehe Seite 17)

#### Fortschrittsanzeige

(siehe Seite 17)

## Türme / Schlösser



Am Ende jedes Turms kämpft Mario gegen Bowser Jr., und am Ende jedes Schlosses tritt er einem anderen Bossgegner gegenüber. Wenn du einen Turm- oder Schlosslevel beendet hast, kannst du deinen Spielstand speichern (siehe Seite 19).



## Sternenmünzen-Schilder



Wenn du an einem solchen Schild die angegebene Anzahl an Sternenmünzen zahlst, verschwindet es und du kannst einen neuen Weg entlang gehen. Nachdem du gezahlt hast, kannst du außerdem den Spielstand speichern (siehe Seite 19).

## Fliegende ?-Blöcke / Hammer-Brüder



Wenn du einen fliegenden ?-Block oder einen Hammer-Bruder auf einem Level des **Kartenbildschirms** siehst, weißt du, dass der Block oder der Bruder irgendwo in diesem Level auftauchen werden. Suche auf der Fortschrittsanzeige dieses Levels nach dem -Zeichen, um zu sehen, wo sie sein könnten.



## Toad-Haus



Unterwegs wirst du verschiedene Toad-Häuser finden, in denen du Items erhältst. Springe gegen die Blöcke, um die Items zu erhalten. In dem grünen Toad-Haus kannst du viele 1-Up-Pilze erhalten. Aber sei vorsichtig: Wenn du den Block mit der Bowser-Karte triffst, wird das Minispiel beendet. Du erhältst zwar die bis dahin gesammelten 1-Up-Pilze, kannst aber hier keine neuen mehr sammeln.



## 2

## Actionbildschirm

### Gesammelte Münzen

(siehe Seite 20)

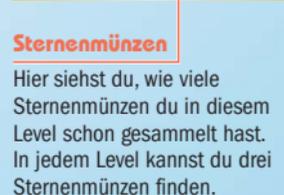
### Levelname

### Fortschrittsanzeige

Marios Kopf zeigt dir, wo er sich innerhalb des aktuellen Levels befindet. Je näher er der rechten Seite ist, desto näher ist er dem Ziel dieses Levels.

### PUNKTE

So viele Punkte hast du bis jetzt erzielt. Punkte erhältst du, indem du Blöcke zerstörst und Gegner besiegst.



### Verbleibende Zeit

Wenn Mario das Ziel nicht innerhalb der vorgegebenen Zeit erreicht, verliert er einen Versuch (siehe Seite 18).

### Verbleibende Versuche

Wenn Mario in einen Abgrund fällt, von einem Gegner berührt wird etc., verliert er einen Versuch. Wenn er alle Versuche verloren hat, ist das Spiel vorbei (siehe Seite 18).

### Items

Wenn Mario ein Item aufnimmt, obwohl er schon die Wirkung eines Power-Ups genießt (siehe Seite 24), gelangt dieses Item in die Reserve, die du auf dem Touchscreen sehen kannst. Um das Item zu verwenden, berühre es. Es wird dann im **Actionbildschirm** erscheinen.

## Rücksetzpunkt



Wenn du den Rücksetzpunkt eines Levels erreichst, erscheint auf dem **Actionbildschirm** eine Fahne. Auf der Fortschrittsanzeige wird der Rücksetzpunkt ebenfalls angezeigt. Wenn du den Level erneut startest, beginnst du bei diesem Rücksetzpunkt. Wenn du jedoch einen anderen Level spielst und erst danach zu diesem Level zurückkehrst, beginnst du ihn wieder am Anfang.



**Anmerkung:** Nicht alle Level haben Rücksetzpunkte.

## Ziel



Jeder Level hat ein Ziel an seinem Ende. Wenn du das Ende erreichst, sollte Mario den Fahnenmast möglichst weit oben berühren. Je höher dies gelingt, desto mehr Punkte erhältst du.



Wenn Mario von seinen Gegnern erwischt wird oder in einen Abgrund fällt, verliert er einen seiner Versuche. Wenn er alle Versuche verloren hat, ist das Spiel vorbei und du wirst zum letzten Speicherpunkt zurückgesetzt. Wenn das geschieht, wähle WEITER oder BEENDEN.



Drücke START auf dem **Karten-** oder **Actionbildschirm**, um das Spiel anzuhalten und das **Pausenmenü** zu öffnen. Wähle die gewünschte Handlung mithilfe des Steuerkreuzes aus und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfes.

## WEITER

Hiermit schließt du das **Pausenmenü** und kehrst zum Spielgeschehen zurück.

## OPTIONEN

Hiermit kannst du die Einstellungen für Sound und Steuerung anpassen (siehe Seite 12).



## ZURÜCK ZUR KARTE

Hiermit verlässt du den **Actionbildschirm** und kehrst zum **Kartenbildschirm** zurück. Diese Option ist nur im **Pausenmenü** des **Actionbildschirms** verfügbar.

## BEENDEN

Hiermit beendest du das Spiel ohne zu speichern und kehrst zum **Titelbildschirm** zurück.

Einen solchen Bildschirm wirst du sehen, wenn du einen Turm- oder Schlosslevel beendet hast oder an einem Sternenmünzenschild Sternenmünzen bezahlt hast (siehe Seite 16). Wähle JA, um deinen Spielstand zu speichern. Wenn du gerade nicht speichern kannst, kannst du das Spiel anhalten, indem du den **Standby** aktivierst (siehe Seite 9).



Jeder Level steckt voller Items und Gimmicks. Hier siehst du eine kleine Auswahl davon:

### ?-Block



Springe gegen ?-Blöcke, um Münzen oder Items zu finden.

### Münze



Sammle 100 Münzen, um einen Extraversuch zu erhalten.

### Stern



Damit wirst du kurzzeitig unverwundbar. Außerdem kannst du schneller rennen und weiter springen.

### 1-Up-Pilz



Beschert dir einen Extraversuch.

### Wirbelblöcke



Wenn Mario auf einem solchen Block steht und springt, vollführt er einen Wirbelsprung. Drücke unten auf dem Steuerkreuz, um mit einem Wirbelstamper nach unten zu krachen!

### Steinblock



Zerbrich ihn. Vielleicht findest du Münzen.

### Sternenmünze



Wenn du genügend Sternenmünzen gesammelt hast, kannst du neue Wege öffnen (siehe Seite 16).

### Roter Ring & rote Münzen



Springe durch einen roten Ring, damit für kurze Zeit rote Münzen erscheinen. Wenn du alle acht roten Münzen sammeln kannst, erhältst du ein Item.



### Schalter



Springe auf P-Schalter, um Steinblöcke in Münzen zu verwandeln und umgekehrt.



!-Schalter verwandeln gestrichelte Blöcke in feste Steinblöcke, und ?-Schalter haben je nach Level unterschiedliche Auswirkungen.



### Laufen



Drücke links oder rechts auf dem Steuerkreuz, damit Mario in diese Richtung läuft.

### Rennen



Drücke und halte den Renn-Knopf gedrückt, während du links oder rechts auf dem Steuerkreuz drückst, damit Mario in diese Richtung rennt. Über Lücken, die nur einen Block breit sind, kann Mario rennen, ohne hineinzufallen.

### Ducken



Drücke und halte unten auf dem Steuerkreuz gedrückt, damit Mario sich duckt. Wenn du das machst, während Mario rennt, kann er über eine kurze Distanz geduckt rutschen.

### Springen und angreifen



Drücke den Sprung-Knopf, damit Mario springt. Drückst du den Knopf nur kurz, macht er einen kurzen Sprung; hältst du den Sprung-Knopf länger gedrückt, macht Mario einen großen Sprung. Auf Gegner zu springen ist die einfachste Art, sie anzugreifen. Wenn du den Sprung-Knopf drückst, während Mario auf einem Gegner landet, kann Mario noch höher als gewöhnlich springen.

## Springe von unten gegen Blöcke



Springe gegen Blöcke, während du unter ihnen bist, um sie zu treffen und vielleicht sogar zu zerstören. Wenn auf dem Block, gegen den Mario springt, ein Gegner steht, wird dieser angegriffen.

## Stampfattacke



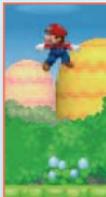
Drückst du unten auf dem Steuerkreuz, während Mario springt, so führt er eine Stampfattacke aus. Damit kann Mario Gegner unter sich angreifen. Wenn er die Wirkung eines Power-Ups genießt, kann er damit außerdem Steinblöcke zerstören.

## Wandsprung



Während Mario an einer Wand hinunterrutscht, drücke das Steuerkreuz in die Richtung der Wand und drücke den Sprung-Knopf, damit Mario sich mittels eines Wandsprungs von der Wand abstößt.

## Doppelsprung



Springe, während du rennst, und drücke den Sprung-Knopf erneut, sobald Mario den Boden berührt. So kann er hohe Doppel- und Dreifachsprünge vollführen.

## Rutschen



Drückst du unten auf dem Steuerkreuz, während Mario an einem Hang steht, so rutscht er diesen hinunter. Dabei räumt er alle Gegner weg, die sich ihm in den Weg stellen.

## Röhren betreten und Türen öffnen

Drücke das Steuerkreuz in die Richtung der Röhre, um sie zu betreten.



Drücke oben auf dem Steuerkreuz, um durch Türen zu gehen.

## Schwimmen



Drücke und halte links oder rechts auf dem Steuerkreuz und drücke währenddessen den Sprung-Knopf, damit Mario in diese Richtung schwimmt.

## Objekte nehmen und werfen



Greife gepanzerte Gegner an, damit sie sich in ihren Panzer zurückziehen. Drücke den Renn-Knopf, um den Panzer aufzunehmen und lass den Knopf los, um den Panzer zu werfen. Auch verschiedene andere Objekte oder Gegner können aufgenommen werden.

## An Gittern klettern



Drücke oben auf dem Steuerkreuz, damit Mario sich an einem Gitter festhält. Wenn du oben, unten, links oder rechts auf dem Steuerkreuz drückst, klettert Mario in die entsprechende Richtung am Gitter entlang. Drücke den Sprung-Knopf, damit er das Gitter loslässt.

## Schleichen



Drücke links oder rechts auf dem Steuerkreuz, um auf Felsvorsprüngen entlang zu schleichen. Mario kann währenddessen trotzdem kleine Sprünge machen.

## Hängen



Drücke links oder rechts auf dem Steuerkreuz, um Mario zu bewegen, während er an einem Felsvorsprung hängt. Drücke oben auf dem Steuerkreuz, damit Mario wieder hinaufklettert.

## An Seilen schwingen



Drücke oben auf dem Steuerkreuz, damit Mario eine Seile und Ranken ergreift. Drücke dann links und rechts auf dem Steuerkreuz, damit Mario vor und zurück schwingt. Wenn du den Sprung-Knopf drückst, lässt Mario das Seil los.

## An Gitter schlagen



Drücke den Renn-Knopf, während Mario an einem Gitter klettert, damit er gegen das Gitter schlägt und damit Gegner auf der anderen Seite des Gitters angreift.

## Drehtüren verwenden



Drücke den Renn-Knopf, wenn Mario sich an einer Drehtür befindet, damit er sie dreht und auf der anderen Seite des Gitters weiter klettert.

2

## Marios Power-Ups

### Super-Mario

Mario wird größer und stärker, wenn er einen Super-Pilz findet. Wird er von einem Gegner berührt, schrumpft er wieder auf normale Größe.



### Mario

Mario in seiner normalen Form. Wird er von einem Gegner berührt oder fällt er in einen Abgrund, verliert er einen Versuch.

### Feuer-Mario

Drücke den Renn-Knopf, um Feuerbälle zu werfen.

3

## Mega-Mario



Mega-Pilze kannst du in ?-Blöcken und fliegenden ?-Blöcken finden. Auch in manchen Toad-Häusern verstecken sie sich. Wenn Mario einen Mega-Pilz aufnimmt, wächst er für kurze Zeit zu enormer Größe heran. In diesem Zustand kann Mario alles Mögliche zerschmettern, indem er einfach hineinrennt: Gegner, Steinblöcke und sogar Röhren.



### Mega-Meter

Diese Anzeige füllt sich, wenn Mega-Mario Steinblöcke, Gegner und anderes zerstört. Je nachdem, wie viele Etappen die Anzeige erreicht hat, wenn der Effekt des Mega-Pilzes abklingt, erscheinen danach entsprechend viele 1-Up-Pilze.

4

## Mini-Mario



Wenn Mario einen Mini-Pilz findet, schrumpft er und wird mikroskopisch klein. In dieser Form kann er durch winzige Röhren und engste Passagen gelangen. Er ist außerdem so leicht, dass er Schwebesprünge vollführen und sogar auf dem Wasser rennen kann. Allerdings ist er auch sehr verwundbar gegenüber Gegnern!



5

## Panzer-Mario



Wenn Mario einen blauen Panzer findet, verwandelt er sich in Panzer-Mario. Drücke links oder rechts auf dem Steuerkreuz, während du den Renn-Knopf hältst, damit Mario sich zusammenrollt und als Kreiselpanzer durch die Gegner rauscht. Wenn Mario von einem Gegner berührt wird, während er gerade nicht den Kreiselpanzer ausführt, verliert er den Panzer und wird zu Super-Mario.

### Kreiselpanzer

Mit dem Kreiselpanzer kann Mario Gegner aus seiner Bahn werfen. Wenn er währenddessen Mauern oder Steinblöcke berührt, prallt er in die entgegengesetzte Richtung ab. Um den Kreiselpanzer zu beenden, lass einfach den Renn-Knopf wieder los.



# MARIO VS. LUIGI (Zwei Spieler)

## Mario vs. Luigi: Vor dem Spiel

In der ausgewählten Arena erscheinen nach dem Zufallsprinzip Große Sterne. Beil dich und schnapp dir die Sterne, bevor es dein Gegner tut.

1

## Verbinden

Bevor du ein drahtloses Spiel startest, lies dir bitte die Seiten 34 – 36 gründlich durch.

### Spieler mit einer DS-Karte

**Mit jemandem spielen, der ebenfalls eine NEW SUPER MARIO BROS.-Karte besitzt (Multi-Karten-Spiel: SP1, SP2)**

Wähle die obere Schaltfläche, indem du sie berührst. Du kannst sie auch mithilfe des Steuerkreuzes wählen und deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfes bestätigen.

Wenn du MARIO auswählst, bist du Spieler 1.  
Wenn du LUIGI auswählst, bist du Spieler 2.



**Mit jemandem spielen, der keine NEW SUPER MARIO BROS.-Karte besitzt (DS-Download-Spiel: SP1)**

Wähle die untere Schaltfläche, indem du sie berührst. Du kannst sie auch mithilfe des Steuerkreuzes wählen und deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfes bestätigen.

Du bist Spieler 1, unabhängig davon, welchen Charakter du wählst.





### Beide Spieler können nicht den gleichen Charakter wählen.

Wenn eine Verbindung erfolgreich hergestellt und ein Gegner gefunden wurde, wähle JA.

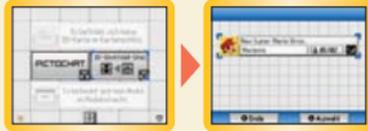


Bitte auf der nächsten Seite fortfahren (von nun an bis zum Beginn des Spiels hat Spieler 1 die Kontrolle).

### Spieler ohne DS-Karte

#### DS-Download-Spiel: SP2

Wähle DS-DOWNLOAD-SPIEL auf dem **Nintendo DS Menübildschirm** und berühre dann die NEW SUPER MARIO BROS.-Schaltfläche.



## 2

## Spielregeln festlegen

Hier kannst du die Spielregeln für euer Duell anpassen. Verwende entweder den Touchpen oder das Steuerkreuz, um die entsprechenden Menüpunkte einzustellen und deine Auswahl zu bestätigen.

### SIEGE

Wähle, wie viele Runden ein Spieler für sich entscheiden muss, um das Spiel zu gewinnen.

### MARIOS VERSUCHE

Wähle, wie viele Versuche Mario und Luigi während einer Runde jeweils haben.

Berühre O.K., wenn du alle Einstellungen zu deiner Zufriedenheit ausgewählt hast.



### GROSSER STERN

Wähle, wie viele Große Sterne (siehe Seite 30) ein Spieler sammeln muss, um eine Runde zu gewinnen.

### ARENA

Stelle hier die Arenauswahl nach jeder Runde auf **JEWELLS NEU WÄHLEN** oder **ZUFALL** ein.



Wähle vor jeder Runde eine Arena aus oder aktiviere die Zufallsauswahl.

**Lass das Duell beginnen!**

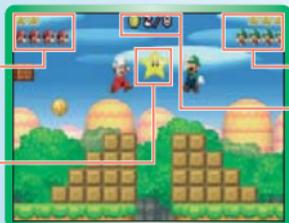
Die Anzahl der Großen Sterne, die Mario gesammelt hat, und seine verbleibenden Versuche.

### Große Sterne

Sammler Große Sterne, um zu gewinnen.

### Fortschrittsanzeige

Hier siehst du die Positionen von Mario, Luigi und den Großen Sternen.

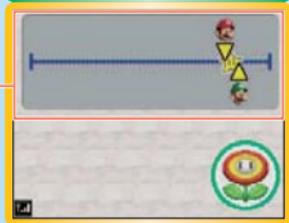


Die Anzahl der Großen Sterne, die Luigi gesammelt hat, und seine verbleibenden Versuche.

### Münzen

Hier siehst du, wie viele Münzen du gesammelt hast. Wenn du acht Münzen gesammelt hast, erscheint ein Item und der Münzenzähler wird auf Null zurückgesetzt.

Die Steuerung ist identisch mit der Steuerung im Einzelspielermodus.



### Wie man Große Sterne schnappt



Du kannst deinen Konkurrenten auch dazu bringen, Große Sterne fallen zu lassen. Hier sind einige Tipps dazu. Natürlich kann er das gleiche bei dir versuchen, also sei vorsichtig! Herrenlose Große Sterne können von jedem Spieler aufgesammelt werden.

- Springe auf deinen Konkurrenten.
- Triff deinen Konkurrenten mit einem Feuerball oder dem Kreiselpanzer.
- Wenn dein Konkurrent von Gegnern getroffen wird, in einen Abgrund fällt, von Wänden zerquetscht wird usw.

## MINISPIELE (Ein bis vier Spieler)

### Minispiele

Es gibt zwei Arten von Minispielen in NEW SUPER MARIO BROS.: GEGENEINANDER und 1 SPIELER. Berühre die gewünschte Schaltfläche, um fortzufahren. Bei den Minispielen verwendest du den Touchpen und das Mikrofon. Informationen zur drahtlosen Datenübertragung findest du auf den Seiten 34 – 36.



### GEGENEINANDER

#### Spieler mit einer DS-Karte

#### Spieler, der die Regeln festlegt (Multi-Karten-Spiel: SP1)

Wenn du GRUPPE ZUSAMMENSTELLEN wählst



Wenn die Spieler 2 bis 4 erschienen sind, wähle SPIEL STARTEN



#### Spieler, die die Regeln nicht festlegen (Multi-Karten-Spiel: SP2 – SP4)

Wenn du GRUPPE SUCHEN wählst



Wähle die Gruppe, der du beitreten möchtest (Name von Spieler 1)

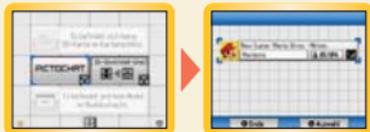


Auf der nächsten Seite geht es weiter (Spieler 1 legt die Regeln fest).

## Spieler ohne eine DS-Karte

### DS-Download-Spiel: SP2 – SP4

Wähle DS-DOWNLOAD-SPIEL auf dem **Nintendo DS Menübildschirm** und berühre dann die NEW SUPER MARIO BROS.-MINISP-Schaltfläche.



### SHUFFLE-SPIEL

In diesem Modus werden die zu spielenden Spiele aus deinem Lieblingsgenre zufällig ausgewählt. Am Ende jedes Spieles werden Punkte verteilt. Wenn die festgelegte Anzahl an Spieles gespielt wurde, gewinnt der Spieler mit den meisten Gesamtpunkten.

Wähle die Anzahl der Spiele und das gewünschte Genre. Drücke START, um das **Optionsmenü** aufzurufen.



Manche Spiele haben einen wählbaren Schwierigkeitsgrad. Hier kannst du ihn einstellen.



Berühre diese Fläche, um das Spiel zu starten!

### FREIES SPIEL

In diesem Modus wird ein Spiel nach dem anderen gespielt und der Verlierer darf das jeweils nächste Spiel auswählen. Am Ende jedes Spieles werden Punkte verteilt.

Der Spieler, der zuerst 200 Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Wähle das Genre und das zu spielende Minispiel.



Hier kannst du die Anzahl der Sternepunkte einstellen, die der Gewinner dieser Runde erhalten soll. Bei manchen Spieles kannst du hier auch den Schwierigkeitsgrad wählen.



2

## 1 SPIELER

Berühre das Symbol eines Minispiels, um eine Beschreibung dieses Spiels und die aktuelle Highscore-Tabelle zu sehen (die erzielten Highscores werden automatisch gespeichert). Berühre das **S**-Zeichen, um zur Minispielauswahl zurückzukehren, oder berühre den Bildschirm an einer beliebigen anderen Stelle, um das Minispiel zu beginnen.



Drücke START, um die Einstellungen anzupassen.



**SPIEL BEGINNEN**

## Drahtlose DS-Datenübertragung (Einzelkarte-Spiel)

So stellst du eine Drahtlose DS-Datenübertragung mit dem Nintendo DS her:

### Erforderliche Bestandteile

Nintendo DS-System .....	Eines pro Spieler
NEW SUPER MARIO BROS. DS-Karte .....	Eine

### Erforderliche Schritte

#### Gastgeber-System

1. Vergewissere dich, dass alle Nintendo DS-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die DS-Karte korrekt in den Kartenschlitz.
2. Schalte das Nintendo DS-System ein. Wenn als **Start-up-Modus** deines Nintendo DS-Systems der MANUELLE MODUS aktiviert ist, erscheint der **DS-Menübildschirm**. Sollte der AUTO-MODUS aktiviert sein, wird der nächste Schritt übersprungen und du kannst mit Schritt 4 fortfahren.
3. Berühre die NEW SUPER MARIO BROS.-Schaltfläche.
4. Folge den Anweisungen auf Seite 27 oder 31.

#### Gast-System

1. Schalte alle Nintendo DS-Systeme ein. Der **DS-Menübildschirm** wird eingeblendet.  
**HINWEIS:** Vergewissere dich, dass im **Start-up-Modus** MANUELLER MODUS eingestellt ist. Um nähere Informationen zur Einstellung des **Start-up-Modus** zu erhalten, lies bitte die Bedienungsanleitung deines Nintendo DS.
2. Berühre die Schaltfläche DS-DOWNLOAD-SPIEL. Der **Spieleauswahlbildschirm** wird eingeblendet.
3. Berühre die NEW SUPER MARIO BROS.-Schaltfläche.
4. Bestätige deine Wahl. Wähle JA aus, um die Spielinformationen vom Gastgeber herunterzuladen.
5. Folge den Anweisungen auf Seite 27 oder 31.

## Drahtlose DS-Datenübertragung (Multi-Karten-Spiel)

So stellst du eine Drahtlose DS-Datenübertragung mit dem Nintendo DS her:

### Erforderliche Bestandteile

Nintendo DS-System .....	Eines pro Spieler
NEW SUPER MARIO BROS. DS-Karte .....	Eine pro Spieler

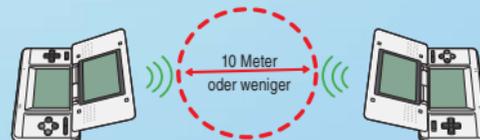
### Erforderliche Schritte

1. Vergewissere dich, dass alle Nintendo DS-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die DS-Karten korrekt in die Kartenschlitze.
2. Schalte alle Nintendo DS-Systeme ein. Wenn als **Start-up-Modus** des Nintendo DS-Systems der MANUELLE MODUS aktiviert ist, erscheint der **DS-Menübildschirm**. Sollte der AUTO-MODUS aktiviert sein, wird der nächste Schritt übersprungen und du kannst mit Schritt 4 fortfahren.
3. Berühre die NEW SUPER MARIO BROS.-Schaltfläche.
4. Folge den Anweisungen auf Seite 27 oder 31.

### Hinweise zur Herstellung einer Drahtlosen DS-Datenübertragung

**Beachte bitte folgende Hinweise, um den bestmöglichen Ablauf zu erzielen:**

Das -Symbol zeigt die Drahtlose DS-Datenübertragung an. Es ist entweder im **DS-Menübildschirm** oder im **Spielbildschirm** sichtbar. Wenn das DS Drahtlos-Symbol eingeblendet ist, bedeutet dies, dass die Drahtlose DS-Datenübertragung aktiv ist. Der Einsatz drahtloser Kommunikationstechniken ist an einigen Orten, z. B. in Krankenhäusern und in Flugzeugen, nicht erlaubt. Lies bitte auch die Gesundheits- und Sicherheitshinweise bezüglich der Verwendung der Drahtlosen DS-Datenübertragung, die deinem Nintendo DS-System beiliegen.







PRINTED IN THE EU  
IMPRIME DANS L'UE