

# NINTENDO DS™

NTR-ASMP-FHG

## SUPER MARIO 64 DS™



**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.

## ★ INHALT

★ Die Geschichte .....	5	★ Die Kameraperspektive .....	26
★ Vor dem Spiel .....	6	★ Der Tausch der Mützen .....	28
★ Die Steuerung .....	8	★ Der Tausch von Charakteren .....	29
★ Wichtige Stunts .....	14	★ Die Items .....	30
★ Charakterspezifische Bewegungen ..	18	★ Mini-Spiele .....	32
★ Das Abenteuer beginnt .....	22	★ Der Vs.-Modus .....	34
★ Die beiden LC-Bildschirme .....	23	★ Frag Prinzessin Peach! .....	36



In dieser Spielanleitung haben die Screenshots des oberen LC-Bildschirms einen **roten Rahmen**. Die Screenshots mit einem **blauen Rahmen** zeigen Bilder vom Touchscreen.

## ★ DIE GESCHICHTE

# „BITTE KOMM MICH IM SCHLOSS BESUCHEN. ICH HABE EINEN KUCHEN FÜR DICH GEBACKEN. PEACH“

Dieser Einladung von Prinzessin Peach können Mario und die Partylöwen Luigi und Wario nicht widerstehen. Daher machen sie sich auf zum Schloss der Prinzessin.

Sie kommen aber nicht wieder aus dem Schloss heraus und nach einiger Zeit macht sich Yoshi Sorgen und beschließt, nach dem Rechten zu schauen.

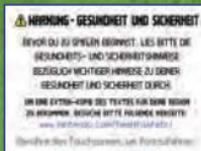
Als er das Schloss betritt, fällt Yoshi auf, dass niemand anwesend ist. Toad erklärt ihm aufgeregt, dass Bowser die Power-Sterne, die das Schloss beschützen, geklaut hat und Prinzessin Peach in eines der Wandgemälde eingesperrt hat. Und auch Mario und seine Freunde scheinen dort gefangen zu sein!

Nun liegt es an Yoshi, Prinzessin Peach, Mario, Luigi und Wario aus den Gemälden und Wänden des Schlosses zu befreien!



## ★ VOR DEM SPIEL

Stecke die SUPER MARIO™ 64 DS-Karte in den Kartenschlitz des Nintendo DS und schalte das System ein. Berühre den Touchscreen. Sobald der **DS-Menübildschirm** erscheint, berühre die SUPER MARIO 64 DS NINTENDO-Schaltfläche.



Ist das Nintendo DS-System auf **Auto-Modus** eingestellt, wird das Spiel automatisch geladen. In der Bedienungsanleitung zum Nintendo DS findest du weitere Informationen hierzu. Die Sprache des Spiels ist abhängig von der Sprach-einstellung deines Nintendo DS.

## Der Titelschirm

Sobald das **Titelschirm-Menü** auf dem Touchscreen erscheint, kannst du den Spiel-Modus berühren, den du spielen möchtest. Du kannst diesen Modus auch mithilfe des Steuerkreuzes auswählen und die Wahl durch Drücken des A-Knopfes bestätigen.

Diese Spielanleitung bezieht sich auf den **STANDARD-MODUS**.



Hier können **SOUND** und **BELEUCHTUNG** eingestellt werden.

Berühre Marios Gesicht, um zu zeichnen und die Bilder auf dem Touchscreen zu verzerren und zu verändern.

**Vs.-Modus**  
(siehe Seite 34)

**Mini-Spiele**  
(siehe Seite 32)

**Abenteuer-Modus** (siehe Seite 22)

## Die Dateien

Entscheidest du dich für das ABENTEUER, stehen dir drei Dateien zur Verfügung. Wähle eine davon aus, damit das Abenteuer beginnen kann. Wenn du einen bereits vorhandenen Spielstand aufrufst, startest du dort, wo du beim letzten Mal aufgehört hast. Der Fortschritt, den du beim Spielen machst, wird den alten Speicherstand aktualisieren.

Wenn du eine Datei berührst, beginnt das Abenteuer (siehe Seite 22).



### DATEIENÜ

#### PUNKTE

Wenn du eine Datei ausgewählt hast, kannst du dir die Anzahl der Sterne und Münzen, die du in jedem Kurs erhalten hast, anzeigen lassen.

KURS	DATEI B	★/M	PUNKTE
1. BEI-DIES BIRKENBERG	A*7	1K100M	
2. QUART MADITBALL	A*7	1K100M	
3. PIRATENRICH FUNK	A*7	1K100M	
4. BIRKENBERG BOB	A*7	1K100M	
5. BEI (AUS) BURG	A*7	1K100M	
6. BRAR BERTROTTE	A*7	1K100M	
7. LAUF LASER	A*7	1K100M	
8. WERWARR KUSTE	A*7	1K100M	
9. KILDE WASSERKRAFT	A*6	1K100M	

#### KOPIEREN

Diese Option erlaubt es dir, den Inhalt einer Datei in eine andere Datei zu kopieren. So kannst du zum Beispiel die Datei eines Freundes kopieren, ohne deinen eigenen Spielstand überschreiben zu müssen.



#### LÖSCHEN

Wenn du eine Datei löschst, kannst du das Spiel wieder von vorne anfangen. Aber sei vorsichtig! Hast du eine Datei gelöscht, kannst du deren Inhalt nicht wiederherstellen.



Wenn du alle Dateien löschen willst, musst du – bevor der **Titelbildschirm** erscheint – den A-, B-, X- und Y-Knopf sowie die L- und die R-Taste gleichzeitig drücken, während das Nintendo-Logo auf dem oberen LC-Bildschirm zu lesen ist.

## ★ DIE STEUERUNG

Du kannst bei deinem ABENTEUER und im VS.-MODUS zwischen drei verschiedenen Steuerungsarten wählen. Auf den Seiten 14 – 17 findest du nähere Informationen hierzu.

### STANDARD-MODUS



Vollführe alle möglichen Arten von Bewegungen und Stunts mit unterschiedlichen Knopf- und Tastenkombinationen (siehe Seite 14 – 17).

L-TASTE

TOUCHSCREEN

STEUERKREUZ

R-TASTE

SELECT

START

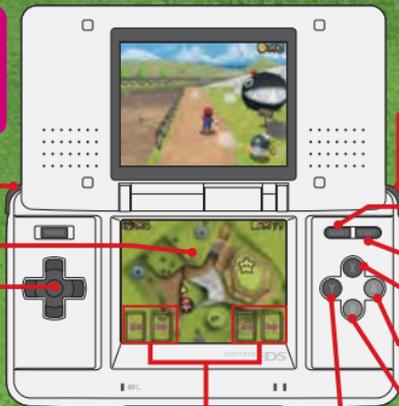
X-KNOPF

A-KNOPF

B-KNOPF

KAMERAPERSPEKTIVE

Y-KNOPF



## L-TASTE

- Kamera zentrieren

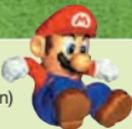


## R-TASTE

- Auf den Boden stampfen (während des Sprungs drücken)



- Ducken



## X-KNOPF

- Kamerazoom



## A-KNOPF

- Mit anderen Charakteren reden
- Schilder lesen
- Angreifen
- Items aufnehmen und werfen



## SELECT

- Controller-Belegung anzeigen

## START

- Pause

## KAMERAPERSPEKTIVE

- Kamera bewegen



## B-KNOPF

- Springen
- Schwimmen

## STEUERKREUZ

- Gehen



- Rennen  
Drücke den Y-Knopf, während du dich mithilfe des Steuerkreuzes bewegst, um zu rennen!

Auf Seite 36 findest du Informationen dazu, wie du mit Charakteren sprichst.

## TOUCHSCREEN

Verwende den Touchscreen, wenn du dich auf engen Pfaden bewegst!

- Gehen oder rennen



## TOUCH-MODUS

Bewege dich in die Richtung und in der Geschwindigkeit, die dir gefällt – fast auf analoge Art.

Mit dem A-Knopf, B-Knopf und der R-Taste kannst du die unterschiedlichsten Bewegungen und Stunts ausführen. Bewege die Kamera mithilfe des X- und Y-Knopfs. Das Nintendo DS-Trageband ist ideal, um im TOUCH-MODUS zu spielen.



Vollführe alle möglichen Arten von Bewegungen und Stunts mit unterschiedlichen Knopf- und Tastenkombinationen (siehe Seite 14 – 17).

L-TASTE

TOUCHSCREEN

STEUERKREUZ

KAMERAPERSPEKTIVE

R-TASTE

SELECT

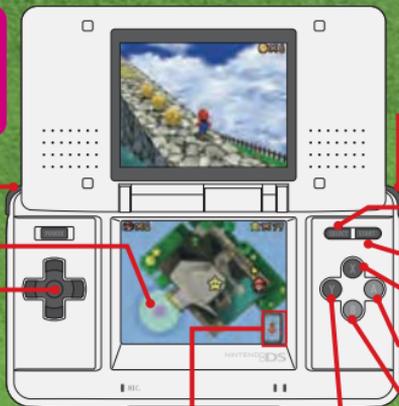
START

X-KNOPF

A-KNOPF

B-KNOPF

Y-KNOPF



## L-TASTE

- Kamera zentrieren
- Du kannst auch gleichzeitig den X- und den B-Knopf drücken, um die Kamera zu zentrieren.

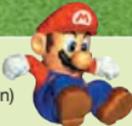


## R-TASTE

- Auf den Boden stampfen (während des Sprungs drücken)



- Ducken



## X-KNOPF

- Kamera nach rechts bewegen

## Y-KNOPF

- Kamera nach links bewegen

## A-KNOPF

- Mit anderen Charakteren reden
- Schilder lesen
- Angreifen
- Items aufnehmen und werfen



## SELECT

- Controller-Belegung anzeigen

## START

- Pause

## KAMERAPERSPEKTIVE

- Kamera bewegen

## B-KNOPF

- Springen
- Schwimmen



## STEUERKREUZ

- Im TOUCH-MODUS nicht belegt.

## TOUCHSCREEN

Geschwindigkeit wird weich angepasst, wenn man sich einem Ziel nähert.

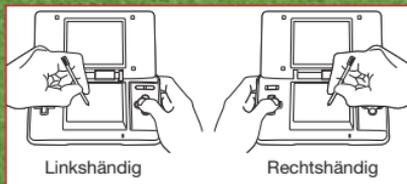
- Gehen oder rennen



Auf Seite 36 findest du Informationen dazu, wie du mit Charakteren sprichst.

## 2-HAND-MODUS

Die Steuerung über den Touchscreen erfolgt mit deiner rechten oder linken Hand.

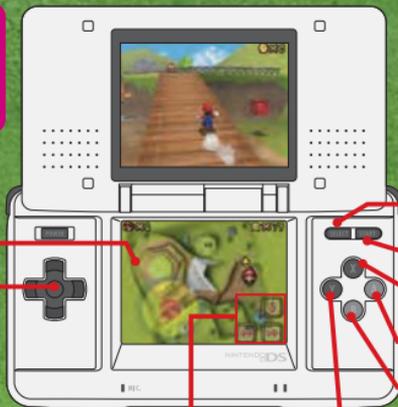


Vollführe alle möglichen Arten von Bewegungen und Stunts mit unterschiedlichen Knopf- und Tastenkombinationen (siehe Seite 14–17).

**TOUCHSCREEN**

**STEUERKREUZ**

**KAMERAPERSPEKTIVE**



**SELECT**

**START**

**X-KNOPF**

**A-KNOPF**

**B-KNOPF**

**Y-KNOPF**

## KAMERAPERSPEKTIVE

- Zoomen



- Drehen



## SELECT

- Controller-Belegung

## START

- Pause

## TOUCHSCREEN

- Gehen oder rennen
- Durch die Menüs der Kommunikation scrollen



Auf Seite 36 findest du Informationen dazu, wie du mit Charakteren sprichst.



- Springen
- Schwimmen



- Kamera zentrieren



- Mit anderen Charakteren reden
- Schilder lesen
- Angreifen
- Items aufnehmen und werfen



- Auf den Boden stampfen (während des Sprungs drücken)
- Ducken



## ★ WICHTIGE STUNTS

Dies sind die Grundbewegungen für jeden Charakter. Diese Tasten- und Knopf-kombinationen kannst du im STANDARD-MODUS ausführen.

### Legende

 Diese Bewegungen kann Yoshi nicht ausführen.



=



Die Steuerung über den Touchscreen oder das Steuerkreuz.

Steuerkreuz

Touchscreen

### Items aufheben



Nähere dich einem Item und drücke den A-Knopf.



### Werfen



Nachdem du ein Item aufgehoben hast, kannst du den A-Knopf drücken, um es zu werfen.



### B Springen



### A Angriff



**Schlag**  
(als Mario, Wario oder Luigi)  
**Schlucken**  
(als Yoshi – siehe Seite 19)

### R Ducken

Drücke im Laufen die R-Taste, um zu rutschen.



## Schwimmen

Drücke den B-Knopf, um in einem ständigen Rhythmus zu schwimmen. Drücke den B-Knopf schneller hintereinander, um schneller zu schwimmen.



Tauchen

Nach links schwimmen  Nach rechts schwimmen

Auftauchen

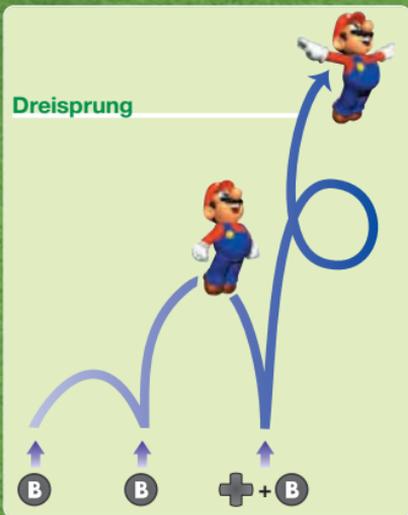
## Stampfattacke

 → 



## Rückwärtssalto

 → 

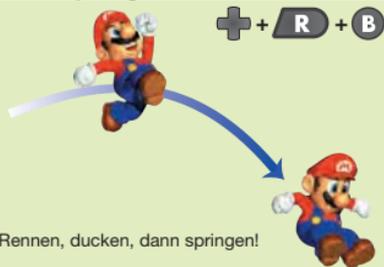


**Seitlicher Salto****Treten**

A + A + A

**Sprungtritt**

B + A

**Hechtsprung**

Rennen, ducken, dann springen!

**Kriechen**

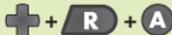
R + +

**An schmalen Stellen**

Stelle dich an die Wand und drücke dann das Steuerkreuz in die Richtung, in die du laufen willst.



### Seitlicher Tritt



Rennen, ducken, schlagen!

### Fußfeger



### Schnelles Klettern



Drücke den B-Knopf, während du vor einem Vorsprung oder einem Objekt stehst. So kannst du dich schnell hinaufziehen.

### Klettern

Hängst du an einem Objekt oder stehst du davor, drücke das Steuerkreuz in die Richtung, in die du klettern willst.



### Gleitattacke



Drücke beim Rennen den A-Knopf.



### Auf Bäume klettern

Um an einem Baum oder einer Säule hochzuklettern, musst du dich davor stellen und den B-Knopf drücken.

- Kletter hinauf und hinunter, indem du das Steuerkreuz in die entsprechende Richtung bewegst.
- Drücke das Steuerkreuz nach rechts oder links, um dich im Kreis zu bewegen.



### Handstand

Kletter auf einen Baum oder an einer Säule hoch und drücke das Steuerkreuz nach oben.



### Maschendraht

Halte den B-Knopf gedrückt, um dich an den Maschendraht zu hängen. Während du den B-Knopf gedrückt hältst, drücke das Steuerkreuz in die Richtung, in die du dich bewegen willst.



## ★ CHARAKTERSPEZIFISCHE BEWEGUNGEN

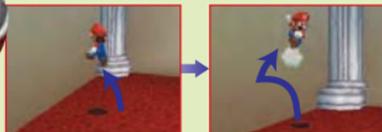
### MARIO

Mario hat ausgewogene Fähigkeiten. Auch wenn Luigi und Yoshi talentierter im Springen sind, macht Mario das durch seine Fähigkeit wieder wett, in der Luft schweben zu können.



Kraft	★	★	☆
Geschwindigkeit	★	★	☆
Springen	★	★	☆

### Wandsprung

**B + B**


Um einen WANDSPRUNG auszuführen, springe gegen die Wand und springe wieder von ihr ab, sobald du sie berührst.

### Schweben



Sobald Mario sich eine POWER-BLUME schnappt, wird er zu einem Ballon und kann so zu hochgelegenen Stellen schweben. Drücke den B-Knopf mehrmals hintereinander, um nach oben zu schweben. Mit dem Steuerkreuz bestimmst du die Richtung, in die Mario schweben soll.

### Flügel



Absinken

 Nach links  Nach rechts

Aufsteigen

Hat Mario erst einmal Flügel erhalten, kann er sich hoch in die Lüfte schwingen. Führe einen DREISPRUNG aus, damit Mario abhebt!

## YOSHI

Yoshi ist schwächer als die anderen, da er seine Gegner nicht boxen kann. Aber dafür kann er fast alles verschlucken, was sich ihm in den Weg stellt. Diese Dinge verwandelt er dann in ein Ei, welches er auf seine Gegner werfen kann. Außerdem besitzt er eine enorme Sprungkraft.



### Verschlucken



- A** Gegner und manche Objekte kann Yoshi verschlucken.

Kraft	★	☆	☆
Geschwindigkeit	★	★	☆
Springen	★	★	★

### Paddeltritt



Drücke und halte den B-Knopf.

### Feuerspucken



Wenn Yoshi sich eine POWER-BLUME nimmt, kann er Feuer spucken. Drücke dazu den A-Knopf.

### Eier

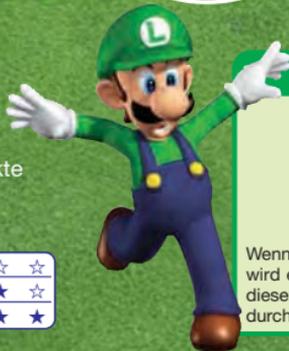


Hat Yoshi seinen Mund zu voll genommen, drücke die R-Taste, damit er ein Ei legt. Oder drücke den A-Knopf, damit er das Objekt wieder ausspuckt.

## LUIGI

Luigi besticht durch seine Agilität. Aber er ist nicht besonders stark, daher kann er keine schweren Objekte heben.

<b>Kraft</b>	★ ☆ ☆
<b>Geschwindigkeit</b>	★ ★ ☆
<b>Springen</b>	★ ★ ★



### Unsichtbar



Wenn Luigi sich eine POWER-BLUME nimmt, wird er für einige Momente unsichtbar. In diesem Zustand kann Luigi durch Gegner und durch verschiedene Objekte hindurchlaufen.

### Trippeln



Drücke den B-Knopf.

### Rückwärtssalto



Drücke die R-Taste und dann den B-Knopf, um einen RÜCKWÄRTSSALTO auszuführen.

### Wasserlauf



Luigi kann für einen Moment über das Wasser laufen. Dazu muss er einfach in Richtung Wasser rennen.

## WARIO

Er ist nicht besonders schnell und auch nicht besonders gelenkig (und auch nicht besonders helle...), aber wenn du jemanden mit Muskeln brauchst, ist Wario der Richtige! Er kann alles in Schutt und Asche legen und jeden Gegner bezwingen.



### Wario-Schlag

A



Mit diesem kräftigen Schlag kann Wario Objekte zerschmettern, die für die anderen unüberwindbare Hindernisse sind.

Kraft	★	★	★
Geschwindigkeit	★	☆	☆
Springen	★	☆	☆

### Metallener Wario



Nimmt Wario sich eine POWER-BLUME, wird sein Körper metallisch. Die Attacken von Gegnern spürt er in diesem Zustand nicht einmal und er kann auf dem Grund des Meeres spazieren gehen.

### Schleudern und werfen

A



A

Diese beiden Bewegungen kann Wario nur im VS.-MODUS einsetzen.



Den Gegner schleudern

A

Den Gegner werfen

## ★ DAS ABENTEUER BEGINNT

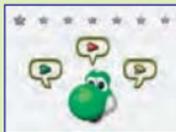
### Durchsuch das Schloss nach Sternen und Schlüsseln

Um die Türen im Schloss öffnen zu können, brauchst du eine bestimmte Anzahl an ★en. Hat die Tür ein Schloss, brauchst du einen Schlüssel.



### Spring in die Gemälde

Spring in eines der GEMÄLDE, um einen KURS zu betreten. Halt die Augen offen: Du findest Kurse an den ungewöhnlichsten Orten. Wenn du mit Yoshi in ein



Gemälde springst, stehen dir eventuell MÜTZEN zur Verfügung, die du aufsetzen kannst. Auf dem Touchscreen kannst du dir dann eine Mütze aussuchen (siehe Seite 28).



### Hol dir die Power-Sterne!

Du hast einen KURS erfolgreich gemeistert, wenn du den versteckten ★ gefunden hast. Hast du einen ★ erhalten, kehrst du in die Schlosshalle zurück. Hole dir viele ★e, um die Türen im Schloss und damit neue Kurse öffnen zu können.



Wiederhole diese Schritte, so wirst du erfolgreich im Spiel vorankommen.

# ★ DIE BEIDEN LC-BILDSCHIRME

## Der Kurs

### Lebenskraft

Berührt dich ein Gegner oder fällst du aus großer Höhe zu Boden, ist das deiner Gesundheit abträglich. Geht diese Anzeige auf null, verlierst du eines deiner Leben und kehrst in die Schlosshalle zurück.

### Silbersterne und Rote Münzen

Hier kannst du sehen, wie viele Silbersterne und Rote Münzen du bereits im Kurs gesammelt hast.

### Münzen

Münzen sind gut für deine Gesundheit! Sammle so viele Münzen wie möglich! Und lass dich überraschen...

### Leben

Das Spiel ist vorbei, wenn du all deine Leben aufgebraucht hast.

### Power-Sterne

In jedem Kurs sind sieben Power-Sterne versteckt. Hast du einen ★ gefunden, kannst du eventuell weitere Türen im Schloss öffnen.

### Mütze

Dieses Symbol zeigt dir, wo du im Kurs eine Mütze finden kannst. Du brauchst die Mützen, um von einem Charakter zum anderen zu wechseln (siehe Seite 28).

### Karte

Die Karte zeigt dir den Kurs und wo du dich gerade im Kurs befindest.

### Kameraperspektive

Mit diesen Pfeilen kannst du die Kamera bewegen. Die Kamera-Symbole verändern sich je nach Modus, mit dem du das Spiel steuerst (siehe Seite 8–13).



## Pausen-Menü

Das **Pausen-Menü** erscheint, wenn du START drückst. Von diesem Menü aus kannst du die **STEUERUNG** wechseln oder unter **OPTIONEN** den **SOUND** neu einstellen und die **BELEUCHTUNG** ein- oder ausschalten. Du kannst die Steuerung auch ändern, indem du **SELECT** drückst. Berühre das Menü, welches du aufrufen möchtest. Außerhalb eines Kurses kannst du im **Pausen-Menü** auch speichern.

Die Anzahl der e und Münzen, die du in diesem Kurs gefunden hast.



## WEITER

Hierüber kannst du das **Pausen-Menü** verlassen und weiterspielen.

## STEUERUNG

Dir stehen die folgenden Steuerungs-Modi zur Verfügung: **STANDARD-MODUS**, **TOUCH-MODUS**, **2-HAND-MODUS**.

## OPTIONEN

Hier kannst du den **SOUND** und die **BELEUCHTUNG** bestimmen. Der **SURROUND-Sound** funktioniert mit Kopfhörern nicht gut.

## Außerhalb eines Kurses

---

### BEENDEN

Beendet dein momentanes Spiel. Wähle **SPEICHERN**, um deinen Spielstand zu sichern und das Spiel zu verlassen.

Berühre , um dir die Anzahl der e und Münzen anzuschauen, die du in den verschiedenen Kursen gefunden hast.



## Innerhalb eines Kurses

---

### KURS VERLASSEN

Hierüber kannst du den Kurs verlassen und in die Schlosshalle zurückkehren.

Über den Touchscreen kannst du dich im **Pausen-Menü** bewegen.

## Speichern des Spiels

---

Um deinen Spielstand zu speichern, musst du den Kurs verlassen und **START** drücken. Wähle **BEENDEN** aus dem Menü und wähle dann im nächsten Menü die Option **SPEICHERN** aus. Jedes Mal, wenn du einen  gefunden hast, kannst du ebenfalls speichern. Beim Speichern wird die Datei überschrieben, die du zu Anfang des Spiels ausgewählt hast.

## Den Nintendo DS ausschalten

---

Halte den **POWER-Schalter** des Systems für einen Moment gedrückt und der Nintendo DS geht aus.

## ★ DIE KAMERAPERSEKTIVE

Die Kamera befindet sich hinter deinem Charakter. Bewegt sich der Charakter, folgt ihm die Kamera langsam. Aber mithilfe der Tasten und des Touchscreens kannst du die Kameraperspektive auch verändern.

Drücke den X-Knopf, um mit der Kamera nah heran oder weg zu zoomen.  
Berühre   auf dem Touchscreen, um die Kamera zur Seite zu bewegen.

Berühre , um im TOUCH-MODUS und 2-HAND-MODUS zu zoomen.

Bewege die Kamera mithilfe des Steuerkreuzes oder indem du die Pfeile auf dem Touchscreen berührst.

Die Nah-Ansicht steht im **Vs.-Modus** nicht zur Verfügung.

Nach unten schauen

Nach links schauen  Nach rechts schauen

Nach oben schauen



Nah-Ansicht





Halbnahe Ansicht



Berühre , um die Kamera nach rechts zu bewegen.



Berühre , um die Kamera nach links zu bewegen.



Totale

Auf den Seiten 10–13 findest du Informationen, wie du die Kameraperspektive im TOUCH-MODUS und im 2-HAND-MODUS verändern kannst.

### Kamera zentrieren

Drücke die L-Taste, um die Kamera hinter dem Charakter zu platzieren.

## ★ DER TAUSCH DER MÜTZEN

Gib Yoshi die entsprechende MÜTZE und er kann sich in Mario, Luigi oder Wario verwandeln. Dadurch ist er in der Lage, die Stunts und Bewegungen des jeweiligen Charakters auszuführen.



Um an eine Mütze zu gelangen, muss Yoshi den Gegner, der sie trägt, besiegen.



Setzt er die Mütze auf, verwandelt Yoshi sich in einen der anderen Charaktere. Damit hat er die individuellen Fähigkeiten des Charakters übernommen (siehe Seite 18–21)!



Kommt der verwandelte Yoshi mit einem Gegner in Berührung, verliert er die Mütze und ist wieder der Alte. Aber...



Hat Yoshi die Mütze verloren, blinkt sie für eine Weile, bevor sie verschwindet. Schafft er es, sie rechtzeitig wieder aufzuheben, kann er sich wieder in den jeweiligen Charakter verwandeln. Schafft er es nicht, musst du auf der Karte nachschauen, wo er die Mütze wiederfinden kann.

Mützen:



Marios Mütze



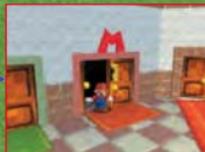
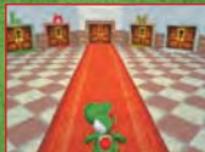
Luigis Mütze



Warios Mütze

## ★ DER TAUSCH VON CHARAKTERN

Soll Yoshi oder ein anderer Charakter mit einem anderen den Platz tauschen, musst du den entsprechenden in seinem Zimmer aufsuchen. Aber zuerst muss dieser Charakter gerettet werden. Erst dann steht dieses Zimmer offen und der Charakter zur Verfügung. Hat Yoshi mit einem Kurs Schwierigkeiten, lass einen anderen Charakter seinen Platz einnehmen und die Sache ins Lot bringen.



### Einen Kurs betreten

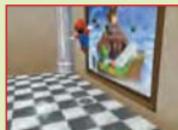
#### Als Yoshi



Nachdem Mario gerettet wurde, steht Yoshi Marios Mütze zur Verfügung – ihr Symbol erscheint auf dem Touchscreen, bevor du einen Kurs betrittst. Berühre seine Mütze und du kannst mit Mario weiterspielen.

### Einen Kurs betreten

#### Als anderer Charakter



Hat Yoshi Mario, Luigi oder Wario gerettet, kannst du mit diesen Charakteren die Kurse betreten.

## ★ DIE ITEMS

### ?-Blöcke

Wenn du auf einen ?-SCHALTER trittst, der irgendwo im Schloss versteckt ist, werden die ?-BLÖCKE solide und dein Charakter kann gegen sie springen. Sie enthalten Items wie z. B. Power-Blumen. Eine POWER-BLUME verleiht einem Charakter besondere Fähigkeiten.



### Blöcke

Je nachdem, welcher Charakter gerade an der Reihe ist, können diese bewegt oder zerschmettert werden.



Kisten



Mauersteine

Schwarze  
Mauersteine

Eis

### Münzen

Eine blaue Münze entspricht fünf gelben Münzen. Eine rote Münze entspricht zwei gelben Münzen. Münzen sind gut für deine Gesundheit und wenn du genug von ihnen gesammelt hast, erwartet dich eine Überraschung.

Gelbe  
MünzeBlaue  
MünzeRote  
Münze

## Nützliche Items

### Schwebendes Herz

Laufe durch dieses Herz hindurch, um dich zu heilen. Je schneller du hindurchläufst, desto mehr Energie erhältst du zurück.



### 1-UP-Pilz

Sammelst du so einen Pilz ein, bekommst du ein Leben geschenkt. Diese Pilze sind in den meisten Fällen innerhalb eines Kurses gut versteckt, aber auch bei besonderen Gelegenheiten können sie auftauchen.



### Warte, es gibt noch mehr!

#### !-Blöcke

!-Blöcke enthalten Münzen, Koopa-Panzer und manchmal einen Stern.



### Koopa-Panzer

Hüpf auf einen Koopa-Panzer, um durch einen Kurs zu gleiten. Während du auf dem Panzer durch die Gegend surfst, können Gegner dir nichts anhaben!



### Pilz

Isst du so einen Pilz, wirst du für einen Moment riesen-groß. Mit so einer stattlichen Größe sind auch große Gegner keine Herausforderung für dich.



### Honolulu-Haubitzen

Spring in eine der Kanonen und setze zum Flug an! Richte sie mithilfe des Steuerkreuzes auf dein Ziel aus und drücke den A-Knopf.



## ★ MINI-SPIELE

Eine große Auswahl an Mini-Spielen erwartet dich. All diese Spiele werden über den Touchscreen gespielt. Hast du ein Mini-Spiel ausgewählt, kannst du durch Drücken von START oder durch Drücken des A-Knopfes die Regeln des Spiels auf dem oberen Bildschirm aufrufen.



Zurück zum Titelschirm



### Und wie bekomme ich noch mehr Mini-Spiele?!

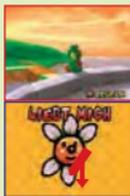


Zu Beginn stehen dir acht Mini-Spiele zur Verfügung. Du kannst weitere freispielen, indem du im **Abenteuer-Modus** Kaninchen fängst.



#### Wanted!

Auf dem oberen Bildschirm wird dir ein Charakter angezeigt. Suche und berühre ihn auf dem Touchscreen.



#### Liebt mich...

Berühre die Blätter der Blume auf dem Touchscreen. Finde heraus, wie es um deine Liebe bestellt ist.





### Marios Rutschpartien

Führe Mario die Rutschen entlang zum Stern. Zeichne Linien auf dem Touchscreen, um neue Wege für ihn zu öffnen. Achte auf die hungrige Piranha-Pflanze!



### Freier Fall und Hüpfen

Hilf Mario, die Fly Guys zu besiegen, indem du ihn auf sie springen lässt. Aber lass ihn bloß nicht aus dem Touchscreen fallen!!!



### Gedächtnis-training

Berühre die Karten und finde Paare. Finde alle Paare und gewinne Münzen.



### Gleich und Gleich 1

Berühre zwei identische Karten, die sich berühren. Diese werden verschwinden. Lass alle Karten verschwinden, um zu gewinnen.



### Bob-omb-Truppe

Benutze die Steinschleuder, um die herabgleitenden Bob-ombs von deinen Blumen fernzuhalten.



### Schneeball-Slalom

Führe den Schneeball mithilfe des Touchscreens ins Ziel. Beeil dich, denn die Zeit spielt gegen dich.

## ★ DER VS.-MODUS

Du kannst im VS.-MODUS gegen andere Spieler antreten – via DS-DOWNLOAD-SPIEL.

### Die Vs.-Duelle

Vier Spieler können sich im VS.-MODUS miteinander messen – dafür brauchen sie nur eine SUPER MARIO 64 DS-Karte. Der Spieler mit der DS-Karte ist Spieler 1. Spieler 1 trifft die Menüauswahlen.

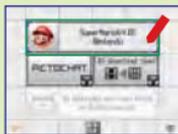
In der Bedienungsanleitung des Nintendo DS findest du weitere Informationen zum DS-DOWNLOAD-SPIEL.



Tritt gegen bis zu drei andere Spieler an und das mit nur einer DS-Karte!

### Spieler 1

Schalte das System ein. Berühre im **DS-Menübildschirm** die Schaltfläche SUPER MARIO 64 DS NINTENDO.

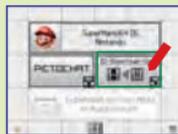


Berühre im **Titelbildschirm** VS. und warte auf deine Gegner.

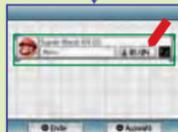


### Spieler 2-4

Schalte das System ein. Berühre im **DS-Menübildschirm** die Schaltfläche DS-DOWNLOAD-SPIEL.



Berühre den **Vs.-Modus**, wenn du dich am Duell beteiligen möchtest.



Spieler 1 muss bereit sein, bevor es losgehen kann.

Berühre START:  
BERÜHREN, wenn alle  
Spieler eingetroffen  
und bereit sind.



Berühre einen KURS  
und es kann losgehen.



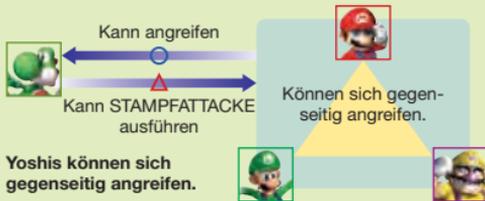
Auf in die Schlacht!  
Schnapp dir die  
meisten ★e!

Die Ladezeit des Spiels beträgt etwa 30 Sekunden. Je nach Umgebung kann es auch länger dauern. „-“ zeigt Spitznamen an, die Symbole enthalten. Es kann vorkommen, dass andere elektronische Geräte den **Vs.-Modus** beeinflussen. Dann sucht euch einen anderen Ort oder schaltet die störenden Geräte aus. Es kann vorkommen, dass ihr eure Nintendo DS-Systeme erneut starten müsst.

## Die Regeln des VS.-MODUS

Nimm dir eine MÜTZE, um in einen anderen Charakter zu schlüpfen! Greife deine Mitspieler an und nimm ihnen die ★e ab!

- Der Spieler, der die meisten ★e einsammeln konnte, gewinnt. Haben die Spieler die gleiche Anzahl an ★en, gewinnt der Spieler mit den meisten Münzen.
- Wenn du einen ★ eingesammelt hast, erscheint irgendwo im Kurs ein neuer ★.



## ★ FRAG PRINZESSIN PEACH!

**F** Kann ich an einem Vs.-Duell teilnehmen, das bereits läuft??

**A** Nein, tut mir Leid. Du musst warten, bis ein neues Duell vorbereitet wird.



**F** Was soll ich tun, wenn ich aus großer Höhe zu Boden falle?

**A** Führe kurz vor dem Aufprall eine STAMPF-ATTACKE aus, so wirst du dir nicht allzu wehtun. Die Höhe, aus der du fällst, bestimmt, wie sehr du dich verletzt.



**F** Ich möchte viel lieber wieder als Yoshi spielen...

**A** Aber, aber, das war doch keine Frage. Nun ja, ich helfe dir trotzdem aus der Klemme. Du musst in das Zimmer des Charakters gehen, mit dem du spielen möchtest. In deinem Fall rate ich dir, in Yoshis Zimmer zu gehen. Dann kannst du wieder mit ihm spielen.



**F** Kann man den VS.-MODUS auch mit mehr als einer Nintendo DS-Karte spielen?

**A** Natürlich kannst du auch mit mehr als einer DS-Karte spielen. Einer der Spieler wird zum Spieler 1 erklärt und die anderen berühren DS-DOWNLOAD-SPIEL im DS-Menübildschirm.

**F** Ein Gegner hat meine Mütze geklaut! Wie bekomme ich sie zurück?

**A** Oh, nein!!! Wenn du eine MÜTZE an einen Gegner verlierst, wird dieser sie behalten, auch wenn du den Kurs verlässt. Aber vielleicht hat ein anderer Gegner eine andere Mütze, die dir auch gut stehen würde?



**F** Jemand im Schloss hat mir eine Frage gestellt. Wie antworte ich ihm bloß?

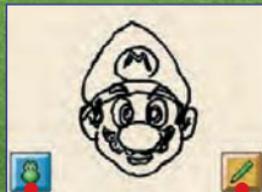
**A** Du kannst deine Antwort auswählen, indem du den Touchscreen mit dem Touchpen berührst. Im STANDARD-MODUS kannst du deine Antworten auch mithilfe des Steuerkreuzes auswählen.



## Auch in dir steckt ein Künstler!

Mit dem Touchpen kannst du auf dem Touchscreen Bilder zeichnen und verfremden. Du kannst deine Kunstwerke aber nicht speichern, daher hänge dein Herz nicht zu sehr an sie.

### Ein Bild verfremden



**Bild malen**

**Zurück zum Titelschirm**

**L** Deformieren **R**

Nach oben verzerren

Links herum rotieren **Y** **+** **A** Rechts herum rotieren

Seitlich verzerren **B**

### Ein Bild malen



**Tinten-Anzeige**

**Bild verfremden**

Male mit dem Touchpen Bilder auf dem Touchscreen. Die Tinten-Anzeige sagt dir, wie viel Tinte du noch übrig hast.

**Nintendo®**