

NINTENDO DS™

NTR-AYIP-FHUG

YOSHI™ Touch & Go™



INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

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 YOSHI™ TOUCH&GO Game Card for the Nintendo DS™ system.

Merci d'avoir choisi le jeu YOSHI™ TOUCH&GO pour la console de jeu Nintendo DS™.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Health and Safety Precautions Booklet included with this product before using your Nintendo DS, Game Card, Game Pak or accessory. The booklet contains important health and safety information. Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. It also contains important warranty and hotline information. Always save this book for future reference.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Gesundheits- und Sicherheitshinweise genau durch, bevor du den Nintendo DS, eine Nintendo DS-Karte, ein Spielmodul oder sonstiges Zubehör verwendest. Sie enthalten wichtige Gesundheits- und Sicherheitsinformationen. Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Hebe diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.

IMPORTANT : Lisez attentivement le livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne ce produit avant toute utilisation de votre Nintendo DS, d'une carte DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Ce mode d'emploi contient également des informations sur la garantie et sur le service consommateurs. Conservez ce document pour référence ultérieure.

BELANGRIJK: lees, voordat je de Nintendo DS, de Game Card, spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de bijgesloten folder met gezondheids- en veiligheidsinformatie door. Deze folder bevat belangrijke gezondheids- en veiligheidsinformatie. Lees de handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier aan dit spel te beleven. De handleiding bevat tevens belangrijke informatie over de garantie en de Nintendo Helpdesk. Bewaar de handleiding om er later nog iets in op te kunnen zoeken.

This Game Card will work only with the Nintendo DS system.

Diese Nintendo DS-Karte funktioniert ausschließlich mit dem Nintendo DS-System.

Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec la console de jeu Nintendo DS.

Deze Game Card werkt alleen met de Nintendo DS.



WIRELESS DS SINGLE-CARD DOWNLOAD PLAY

THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTI-PLAYER GAMES DOWNLOADED FROM ONE GAME CARD.

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.

© 2005 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.

© 2005 NINTENDO.

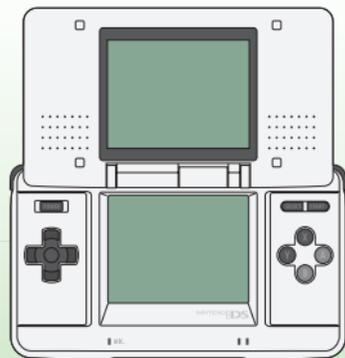
CONTENTS / SOMMAIRE

English	4
Deutsch	34
Français	64
Nederlands	96

Sommaire

L'histoire	65	Veille PictoChat™	83
Avant de commencer	66	Objets	85
Les commandes	68	Ennemis	86
Menez l'action du bout du stylet	69	Foire aux questions	87
Les bases du jeu	71	Communication sans fil DS (jeu une carte)	88
Les différents modes de jeu	75	Crédits	90
Records et sauvegarde	81		

Ecran supérieur



Ecran tactile

Dans ce manuel, les photos de l'écran supérieur de la Nintendo DS™ sont entourées en **bleu**, et celles de l'écran tactile entourées en **rouge**.



L'histoire



Une cigogne solitaire se hâte dans les cieux crépusculaires, tenant fermement dans son bec un paquet très spécial : deux bébés jumeaux, qu'elle doit livrer à leurs parents au plus vite !

Alors que la cigogne survole l'île de Yoshi, il se passe quelque chose de terrible ! Une ombre noire se précipite sur elle à toute vitesse et la bouscule rudement ! La cigogne, étourdie par le choc, laisse tomber les deux bébés...

Aidez Bébé Mario dans sa chute afin qu'il atterrisse sur le dos de Yoshi, puis menez Yoshi jusqu'à la cigogne afin de lui confier les bébés. Essayez de réaliser le score le plus élevé le plus rapidement possible ! Apprenez à maîtriser l'action du bout du stylet et établissez de nouveaux records !



Avant de commencer

Préparatifs

Vérifiez que votre console Nintendo DS est éteinte. Insérez la carte DS YOSHI™ TOUCH & Go dans le port carte DS à l'arrière de la console et poussez-la doucement mais fermement en position jusqu'à ce que vous entendiez un clic. Allumez la console. Touchez l'**écran d'avertissement sur la santé** et la sécurité (montré à droite) et le **menu principal Nintendo DS** apparaît.



Touchez le panneau YOSHI TOUCH & GO NINTENDO pour démarrer le jeu.

Si votre console Nintendo DS est réglée sur **mode automatique**, vous pouvez vous passer des instructions précédentes. Pour de plus amples informations, veuillez vous référer au mode d'emploi de votre Nintendo DS.



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.

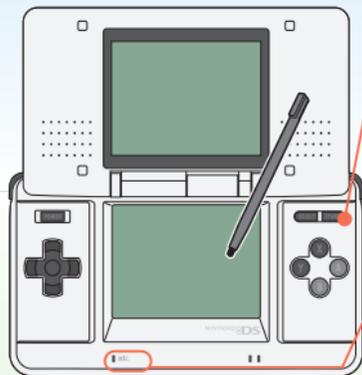
Menu principal

Lorsque le jeu commence, l'**écran titre** apparaît sur l'écran supérieur, et le **menu principal** sur l'écran tactile. Touchez une icône du **menu principal** pour choisir le mode de jeu correspondant. Touchez l'icône DEMO pour voir une brève explication du jeu.



Les commandes

Toutes les actions pendant une partie de YOSHI TOUCH & GO s'effectuent avec le stylet et l'écran tactile. Voir pages 69 et 70 pour des informations sur les commandes avec le stylet. Regardez également la démonstration (DEMO) du jeu accessible depuis le **menu principal**.



START

Appuyez sur START pour mettre le jeu en pause et accéder au menu de pause (voir page 73).

Microphone

Dissipez tous les nuages que vous avez dessinés à l'écran en soufflant dans le microphone.

Vous pouvez régler la sensibilité du microphone (SENS. MICRO) ou désactiver cette fonction (NON) depuis le **menu d'options** (voir page 82).



Vous pouvez réinitialiser le jeu en appuyant simultanément sur START, SELECT et les boutons L et R.

Si vous fermez votre Nintendo DS pendant une partie, la console entre automatiquement en **mode veille** (durant ce mode, les écrans à cristaux liquides s'éteignent afin d'économiser la batterie). Pour reprendre votre partie, ouvrez simplement la console pour sortir du **mode veille**.

Menez l'action du bout du stylet

Utilisez le stylet pour toutes les commandes de base !

Dessiner

Dessinez des nuages

Créez des chemins de nuages que Yoshi ou Bébé Mario emprunteront. Vous pouvez également dessiner des murs de nuages pour empêcher vos ennemis d'approcher.



Il y a une limite au nombre de nuages que vous pouvez dessiner. Si vous dessinez beaucoup de nuages, les plus vieux disparaîtront.

Dessinez des bulles

Créez des bulles en dessinant des ronds de nuages. Enfermez vos ennemis dans ces bulles pour les transformer en pièces.



Pour lancer une bulle, touchez-la avec le stylet et faites-la glisser dans la direction où vous voulez la propulser, puis relevez le stylet.

A propos de Yoshi



Sauter

Lorsque vous touchez Yoshi, il saute. A chaque fois que vous touchez Yoshi dans les airs, son saut est prolongé.

Jeter des œufs

Touchez l'écran pour jeter un œuf dans cette direction.



Manger des fruits

Quand un fruit se trouve juste devant Yoshi, il le mange automatiquement. Si vous enfermez un fruit dans une bulle, vous pouvez la faire glisser vers Yoshi pour qu'il mange le fruit.

Les différentes couleurs des Yoshi

Le score que vous obtenez pendant la chute de Bébé Mario décide du Yoshi qui le rattrape. Les Yoshi ne se déplacent pas tous à la même vitesse et peuvent transporter des quantités d'œufs différentes.



Les bases du jeu

Chaque mode de jeu se compose de deux aires : le **ciel** et la **terre ferme**. Vous commencez par jouer dans le ciel, puis la partie continue sur la terre. Vous trouverez ci-dessous les commandes de base communes à tous les modes de jeu.

Le ciel (défilement vertical)

Dans le ciel, votre objectif est de guider Bébé Mario pendant sa chute et de le faire atterrir sans dommage sur la terre ferme. Enfermez vos ennemis dans des bulles pour les transformer en pièces et empêchez-les de crever les ballons de Bébé Mario.



Couleur du Yoshi

Vous indique combien de points vous avez marqués dans le ciel. La couleur du Yoshi qui réceptionne Bébé Mario varie en fonction de votre score.



Score

Ici est indiqué votre score actuel, comme votre nombre de points, la distance ou le temps.

Les ballons de Bébé Mario



Trois ballons freinent la chute de Bébé Mario. Chaque fois qu'il est touché par un ennemi, l'un des ballons éclate. Si les trois ballons finissent par éclater, la partie est terminée. Faites bien attention au nombre de ballons qui restent !

La terre ferme (défilement horizontal)

Sur la terre ferme, Yoshi avance résolument vers son objectif. Comme dans le ciel, vous pouvez dessiner des nuages avec le stylet pour tracer des chemins que Yoshi empruntera. Cependant, sur la terre ferme, dès qu'un ennemi touche Yoshi, la partie est terminée.

Vous pouvez changer la direction dans laquelle Yoshi avance à partir du **menu d'options** (voir page 82).

Nombre d'œufs actuel / Nombre d'œufs maximum

Yoshi ne peut plus lancer d'œufs quand il n'en a plus, mais il peut remplir ses réserves en mangeant des fruits.

Les informations affichées ici ne sont pas les mêmes selon les modes de jeu (voir pages 75–78 pour plus de détails).



Le menu de pause

Appuyez sur START pendant la partie pour mettre le jeu en pause et afficher le **menu de pause**. Touchez l'écran pour choisir une option.

CONTINUER

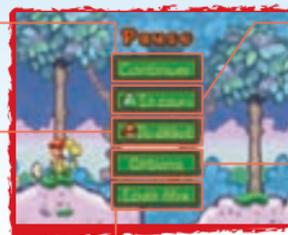
Reprendre la partie.

DU DEBUT

Recommencer à jouer à partir du début du ciel.

ECRAN TITRE

Arrêter la partie et revenir à l'écran titre.



EN COURS

Recommencer à jouer à partir du début de la terre ferme.

OPTIONS

Afficher le **menu d'options**.

Vous ne pouvez pas changer la direction dans laquelle Yoshi avance à partir des options du **menu de pause** (voir page 82).

L'écran de résultats

Lorsque votre partie est terminée, un **écran de résultats**, différent pour chaque mode de jeu, s'affiche. Si vous avez réalisé un score suffisamment élevé pour être inscrit dans les RECORDS, vous pouvez choisir une icône pour vous représenter dans le classement. Touchez simplement l'icône de votre choix pour la sélectionner. Ensuite, vous pouvez recommencer DU DEBUT, choisir de reprendre EN COURS, ou bien retourner à l'ECRAN TITRE pour choisir un autre mode de jeu.



Touchez les flèches pour afficher d'autres ensembles d'icônes.



Les différents modes de jeu

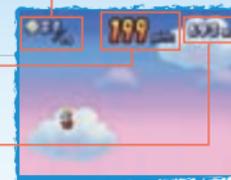
STANDARD

L'objectif de ce mode est de réaliser le score le plus élevé possible. Si vous gagnez assez de points entre votre point de départ et la fin de la terre ferme, votre score sera enregistré dans les RECORDS.

Score —
Votre score actuel.

Distance —
La distance restant à parcourir avant la fin de l'aire de jeu.

Nombre d'œufs actuel



Comment marquer des points

Ramassez des pièces au cours du jeu pour marquer des points. La valeur des pièces varie en fonction de leur couleur. Vous pouvez également marquer des points en lançant des œufs sur vos ennemis.



Et voilà l'arrivée !

Le champ de fleurs où vous attend la cigogne marque la fin du mode Standard.



MARATHON

L'objectif du **mode Marathon** est d'avancer le plus loin possible sur la terre ferme. Votre score est la distance que vous avez parcourue depuis le début de la partie. Contrairement au **mode Standard**, le **mode Marathon** n'a pas de fin.

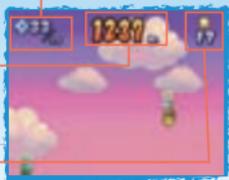
Score

La distance que vous avez parcourue.

Points

Votre nombre de points actuel.
NOTE : tous les 100 points, une super étoile apparaît (voir page 85). Votre total de points retombe alors à zéro.

Nombre d'œufs actuel



CHRONO

Dans le **mode Chrono**, votre objectif est de délivrer Bébé Luigi des Magikoopa aussi vite que possible. Votre score est basé sur le temps qu'il vous faut pour le secourir. Délivrez-le avant que les Magikoopa n'atteignent la fin de la terre ferme !

Score

Votre temps actuel.

Distance

Distance restant avant la fin.

Nombre d'œufs actuel



La relève tous les 1000 mètres

Tous les 1000 mètres, un nouveau Yoshi prend la relève et emporte Bébé Mario pour le niveau suivant. Les capacités des Yoshi varient en fonction de leur couleur.

Marquage des meilleurs scores

Des drapeaux apparaissent sur votre chemin, indiquant l'endroit où le meilleur score a été réalisé et le point que vous avez atteint lors de votre tentative précédente. Votre objectif est bien sûr de dépasser ces drapeaux !

Sauver Bébé Luigi

Vous devez toucher chaque Magikoopa avec plusieurs œufs pour qu'il lâche prise et s'éloigne de Bébé Luigi. Une fois qu'un Magikoopa se détache du groupe, lancez-lui encore un œuf pour l'éliminer. Recommencez la même opération jusqu'à ce que vous ayez libéré Bébé Luigi.

Vous ne pouvez accéder au **mode Chrono** qu'après avoir marqué le score le plus élevé en **mode Standard**.



DEFI

Dans le **mode Défi**, vous tentez de parcourir la distance la plus longue sur la terre ferme en un temps limité.

Lorsque votre temps est écoulé, Kamek attaque. Comme dans le **mode Marathon**, l'aire de jeu n'a pas de fin, et des drapeaux apparaissent pour marquer l'endroit du meilleur score et le dernier point atteint. Votre objectif est de dépasser ces drapeaux. Votre score est basé sur la distance que vous avez parcourue.

Score

La distance que vous avez parcourue.

Compte à rebours

Temps restant.

Nombre d'œufs actuel



Etablir un record

Les points que vous gagnez en ramassant les pièces et en lançant des œufs sur vos ennemis sont ajoutés à votre temps. Plutôt que d'essayer simplement d'avancer le plus loin possible, vous devriez essayer de gagner un maximum de points pour vous donner plus de temps.

Vous ne pouvez accéder au **mode Défi** qu'après avoir marqué le score le plus élevé en **mode Marathon**.



DUEL

Deux joueurs peuvent se mesurer l'un à l'autre grâce au téléchargement DS, avec simplement deux consoles Nintendo DS et une seule carte YOSHI TOUCH & GO.

Avant de jouer en **mode Duel**, suivez les étapes pour le jeu téléchargé détaillées dans le manuel d'instructions de votre Nintendo DS.

- Le joueur ayant inséré la carte de jeu YOSHI TOUCH & GO (joueur hôte) sélectionne VS. DUEL dans le **menu principal**.
- Le joueur qui n'a pas de carte YOSHI TOUCH & GO (joueur client) sélectionne TELECHARGEMENT DS dans le **menu principal de la Nintendo DS** affiché au démarrage de la console.
- Une fois que la console du joueur client est connectée, le joueur hôte touche OUI pour terminer l'inscription et commencer l'envoi des données.

La console hôte commence alors l'envoi des données à la console cliente. Ce transfert peut durer jusqu'à une minute. Selon les conditions de communication, le transfert peut prendre plus de temps. Si une erreur de communication se produit, suivez les instructions affichées à l'écran.

Une fois l'envoi de données terminé, les deux joueurs touchent DEBUT pour commencer la partie.

Voir page 88 des informations sur le téléchargement DS.

L'écran de jeu en mode DUEL

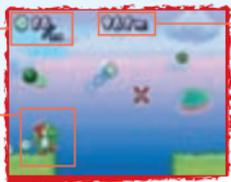
Nombre d'œufs actuel



Distance jusqu'à l'arrivée

L'écran de jeu de votre adversaire est affiché sur l'écran supérieur.

Nombre d'œufs actuel



Distance jusqu'à l'arrivée

Le Yoshi du joueur hôte porte Bébé Mario, celui du joueur client porte Bébé Luigi.

Votre personnage est affiché sur l'écran tactile. Comme dans toutes les aires de jeu sur la terre ferme, vous contrôlez Yoshi avec le stylet.

Règles du mode DUEL

Le premier joueur à atteindre l'arrivée est le gagnant. Si votre Yoshi est touché par un ennemi ou tombe dans un trou, vous avez perdu. Lancez des œufs sur les ennemis pour les éliminer. Si vous éliminez trois ennemis ou plus avec un seul œuf, des ennemis apparaissent sur la route de votre adversaire.

Ecran de résultats

Une fois le vainqueur déterminé, GAGNE! s'affiche sur l'écran du gagnant. Choisissez CONTINUER pour rejouer contre votre adversaire.

Vous ne pouvez pas sauvegarder le nombre de victoires et de défaites.



Records et sauvegarde

RECORDS

Si vous réalisez, dans n'importe quel mode de jeu, un score suffisamment élevé, il sera sauvegardé dans les RECORDS de ce mode. Vous pouvez à tout moment consulter le classement de chaque mode de jeu à partir du **menu principal**.

Touchez EFFACER RECORDS pour effacer tous les records de ce mode de jeu. Les records effacés ne peuvent plus être récupérés.

Mode de jeu sélectionné



Date à laquelle le record a été établi et couleur du Yoshi avec lequel le score a été réalisé.

Touchez un mode de jeu pour consulter le classement de ce mode.



Revenir au menu principal.



OPTIONS

A partir du **menu d'options**, vous pouvez modifier les paramètres du jeu. Touchez ◀ ou ▶ pour changer les réglages de chaque option.

SON

Régler le son sur SURROUND, STEREO ou ECOUTEURS.

DIRECTION DE YOSHI

Changer la direction dans laquelle Yoshi avance. Pour les joueurs gauchers, il est plus facile de jouer lorsque Yoshi avance de droite à gauche.

Revenir au **menu principal**.



RETRO-ECLAIRAGE

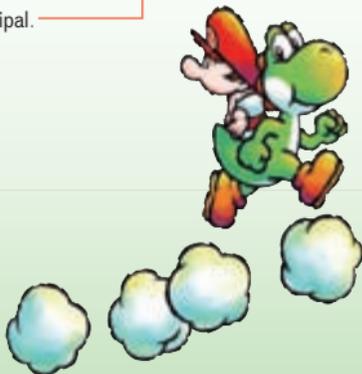
Allumer ou éteindre le rétro-éclairage des écrans.

MICRO

Régler le microphone sur NORMAL, sensibilité HAUTE ou BASSE, ou éteindre le microphone.

VEILLE PICTOCHAT

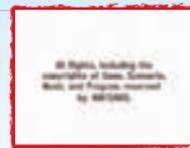
Réglez cette fonction sur OUI pour recevoir un signal auditif ou visuel lorsqu'une salle de PictoChat est détectée à proximité.



Sauvegarder

YOSHI TOUCH & GO dispose d'un système de sauvegarde automatique. Vos records, la date à laquelle vous les avez réalisés et les icônes que vous avez choisies sont enregistrés automatiquement, de même que les réglages du menu d'options. NOTE : les réglages du RETRO-ECLAIRAGE et de la VEILLE PICTOCHAT ne sont pas sauvegardés.

Si vous maintenez les boutons A, B, X, Y, L et R lorsque les écrans reproduits à droite sont affichés, vous pouvez effacer toutes les données sauvegardées. NOTE : Une fois les données effacées, vous ne pouvez plus les récupérer.



Veille PictoChat™

Le jeu YOSHI TOUCH & GO permet de rechercher les salles de PictoChat occupées à proximité et vous avertit lorsqu'il en trouve une, même en pleine partie ! Cette recherche fonctionne dans tous les modes de jeu, sauf le **mode Duel**.

Pour activer cette fonction, réglez l'option VEILLE PICTOCHAT sur OUI dans le **menu d'options**. La veille PictoChat est active même lorsque la Nintendo DS est fermée, en **mode veille**, ce qui provoque une consommation plus forte de la batterie que le **mode veille** normal.

Touchez l'icône PictoChat

Si une salle de chat se trouve à proximité pendant que vous jouez à YOSHI TOUCH & GO...



...l'icône de PictoChat  apparaîtra en haut à gauche de l'écran tactile. Touchez cette icône pour rejoindre la salle de chat.

Rejoindre une salle de PictoChat

Après avoir touché l'icône, touchez le mot OUI si vous souhaitez rejoindre la salle de PictoChat. Votre Nintendo DS sera alors éteinte automatiquement, et vous ne pourrez pas reprendre votre partie de YOSHI TOUCH & GO. Touchez le mot NON pour continuer à jouer.



Après que votre Nintendo DS a été éteinte, vous devez la rallumer et sélectionner PICTOCHAT dans le **menu principal** de la console. Attention, dans certains cas une session de PictoChat peut se terminer entre le moment où vous éteignez la console et celui où vous la rallumez pour démarrer PictoChat.

Objets

Ramassez les objets en dirigeant Bébé Mario dessus ou en lançant un œuf de Yoshi dans leur direction. Cependant, pour ramasser un fruit, il faut que Yoshi se place juste devant lui pour le manger.

Fruits

-  Pomme (1 œuf)
-  Banane (3 œufs)
-  Pastèque (5 œufs)
-  Raisin (10 œufs)
-  Melon (20 œufs)

Pièces

-  Pièce jaune (1 point)
-  Pièce bleue (2 points)
-  Pièce rouge (4 points)

Autres

-  Bloc POW (élimine tous les ennemis à l'écran)
-  Super Etoile (transforme Bébé Mario en Super Bébé pour quelques instants)



Super Bébé

Lorsque vous ramassez une Super Etoile, Bébé Mario devient Super Bébé et est invincible pour quelques instants. Super Bébé se déplace très rapidement et peut tirer une quantité illimitée d'étoiles sur la terre ferme.



Ennemis

Vous pouvez éliminer vos ennemis en dessinant des nuages autour d'eux pour les enfermer dans des bulles, ou bien en leur lançant un œuf de Yoshi.
Vous rencontrerez d'autres ennemis que ceux présentés ci-dessous au cours du jeu.



Eol
Ces créatures traversent l'écran à des vitesses variées.



Maskass
Les Maskass marchent droit devant eux jusqu'à rencontrer un obstacle, puis font demi-tour.



Piko
Ces ennemis ne se déplacent pas, mais ne peuvent pas non plus être enfermés dans des bulles à cause de leurs piquants. La seule façon de s'en débarrasser est de leur lancer un œuf.



Blusty
Ces créatures tournent en rond dans un périmètre déterminé. Observez attentivement leurs mouvements avant de leur tirer dessus.



Magikoopa
Ces petites pestes se précipitent toujours sur Yoshi et Bébé Mario. Gardez-les à l'œil, car ils sont sournois et obstinés.



Hélico Maskass
Ces Maskass équipés d'une hélice patrouillent les cieux. Il y en a de différentes couleurs, et leurs déplacements sont variés.



M. Boulapik
Lancez un œuf sur ce drôle de bonhomme pour l'envoyer rouler en arrière. Tous les ennemis qu'il renverse sur son passage seront éliminés.

Foire aux questions

- Q:** Parfois, un chiffre apparaît lorsque je lance un œuf sur un ennemi ou sur un fruit. Qu'est-ce qu'il signifie ?
- R:** Ce chiffre indique combien d'ennemis et/ou de fruits vous avez touchés avec un seul œuf. Lorsqu'un chiffre apparaît, vous gagnez un bonus de points.



- Q:** Comment vaincre Kamek lorsqu'il apparaît en mode Défi ?
- R:** Kamek arrive lorsque votre temps est écoulé, et vous ne pouvez pas le vaincre. Surveillez votre compte à rebours et faites de votre mieux pour retarder la venue de Kamek.
- Q:** Dans certains modes, les nuages que je dessine sont d'une couleur différente. A quoi servent-ils ?
- R:** Les nuages de couleurs différentes qui apparaissent en mode Duel et Défi permettent à Yoshi de se déplacer plus vite lorsqu'il marche dessus.



Communication sans fil DS (jeu une carte)

Instructions sur le jeu une carte.

Équipement nécessaire

Nintendo DS	1 par joueur
Cartes DS YOSHI TOUCH & Go	1

Connexion

Console hôte :

1. Assurez-vous que la console est éteinte avant d'insérer la carte DS.
2. Allumez la console. Le **menu principal Nintendo DS** s'affiche.
3. Touchez le panneau YOSHI TOUCH & GO NINTENDO.
4. Suivez les instructions de la page 79.

Console cliente :

1. Allumez la console. Le **menu principal Nintendo DS** s'affiche.

NOTE : Vérifiez que le **mode de démarrage** de votre console est en MODE MANUEL.
Pour savoir comment régler le **mode de démarrage**, veuillez vous référer au mode d'emploi de votre console Nintendo DS.

2. Touchez le panneau TELECHARGEMENT DS. L'**écran de sélection du jeu** s'affiche.
3. Touchez le panneau YOSHI TOUCH & GO NINTENDO.
4. Un message de confirmation apparaît. Touchez OUI pour télécharger les données du jeu depuis la console hôte.
5. Suivez les instructions de la page 79.

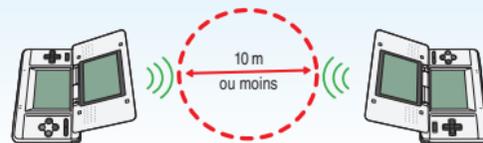
Précautions à suivre

Pour obtenir de meilleurs résultats lors de la communication sans fil, veuillez suivre les recommandations suivantes :

L'icône  à l'écran indique la fonction de communication sans fil. Elle apparaît sur le **menu principal Nintendo DS** ou sur l'**écran de jeu**.

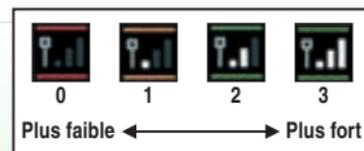
Lorsque l'icône de communication sans fil est affichée, cela signifie que l'option qui lui est associée démarre une communication sans fil.

N'UTILISEZ PAS la fonction de communication sans fil dans les endroits où celle-ci est interdite (comme les hôpitaux, les avions, etc.). Pour de plus amples informations concernant la fonction de communication sans fil, veuillez vous référer au livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne votre console Nintendo DS.



Pendant un jeu utilisant la communication sans fil, l'icône  apparaît pour indiquer la puissance du signal. L'icône a quatre affichages différents, tels qu'indiqués ci-dessous, en fonction de la puissance du signal. Plus le signal est fort, plus le jeu en communication sans fil est fluide.

Le témoin d'alimentation clignote rapidement pour indiquer qu'une communication sans fil est en cours.



Pour obtenir de meilleurs résultats, reportez-vous aux conseils suivants :

- Commencez avec une distance entre les consoles d'environ 10 mètres au plus et rapprochez-vous ou éloignez-vous en fonction de vos désirs, tout en gardant la puissance du signal à deux barres ou plus pour obtenir les meilleurs résultats.
- Gardez une distance inférieure à 20 mètres entre les consoles.
- Les consoles doivent être orientées les unes vers les autres de la manière la plus directe possible.
- Évitez que des personnes ou des obstacles se trouvent entre les consoles Nintendo DS.
- Évitez les interférences créées par d'autres appareils. Si les communications semblent affectées par d'autres appareils (réseau sans fil, four à micro-ondes, appareils sans fil, ordinateurs), déplacez-vous à un autre endroit ou éteignez l'appareil créant les interférences.

Crédits

Producer

Takashi Tezuka

Director

Hiroguki Kimura

Game Conception & Program Director

Keizo Ohta

Product Management

Masahiro Imaizumi

Map & Level Design Director

Shigeyuki Asuke

Map & Level Design

Yasuhisa Yamamura
Masataka Takemoto

Main System Programming

Jin Nakanose

Enemy & Object Programming

Kenichi Nishida

Chapter & Game System Programming

Kenta Sato

Architect

Yusuke Shibata

Design Director

Masanao Arimoto

Character Design

Akiko Hirono
Yasuyo Iwawaki

Background Design

Miki Watanabe

Sound Director

Kazumi Totaka

Sound Programming

Taiju Suzuki

Music

Asuka Ohta
Toru Minegishi

Voice

Charles Martinet
Kazumi Totaka

Progress Management

Keizo Kato

Technical Support

Hironobu Kakui
Yoshito Yasuda
Toru Inage

Programming Support

Masato Kimura
Hirohito Yoshimoto
Taro Bando
Tetsuya Sasaki
Satoru Osako
Tetsuya Nakata
Shinji Okane
Koji Yoshizaki

Artwork Package

Fumiyoshi Suetake
Masanori Sato
Keisuke Kadota

Debug

Yoshinobu Mantani
Kyle Hudson
Eric Bush
Sean Egan
Robert Johnson
Mika Kurosawa
Patrick Taylor

Localisation Management

Leslie Swan
Jeff Miller

Special Thanks

Yoichi Kotabe
Tomoaki Kuroume
Hisashi Nogami
Takahiro Hamaguchi

Executive Producer

Satoru Iwata

European Manual Localisation and Layout

Hervé LeFranc
Michael Hugot
Silke Sczyrba
Daniela Schmitt
Wafaa Harake
Carolyn Fickert
Sabine Möschl
Manfred Anton
Rudi Schnitzer
Zoran Tasevski

Tous les droits, y compris ceux du jeu, de la musique, du scénario et du programme, sont réservés par Nintendo.

