

NINTENDO DS™

NTR-AYWP-FHG

# YOSHI'S ISLAND DS™

The cover art for Yoshi's Island DS features a vibrant, cartoonish style. In the center, Mario is riding Yoshi, a green dinosaur, as they run towards the viewer. To the left, a blue Yoshi is running. In the background, a pink Yoshi is riding a pink umbrella, and a red Yoshi is flying. The scene is set against a bright blue sky with green foliage and a sandy ground. The title 'YOSHI'S ISLAND DS' is written in large, colorful, bubbly letters at the top.

**SPIELANLEITUNG MODE D'EMPLOI HANDLEIDING**

(ENTHÄLT WICHTIGE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSHINWEISE)  
(CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ)  
(BEVAT BELANGRIJKE GEZONDHEIDS- EN VEILIGHEIDSGEGEVINGEN)

*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'S ISLAND DS™ Game Card for Nintendo DS™ systems.

Merci d'avoir choisi YOSHI'S ISLAND 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 Faltpapier 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.

## CONTENTS / SOMMAIRE

<b>Deutsch</b> . . . . .	<b>4</b>
<b>Français</b> . . . . .	<b>28</b>
<b>Nederlands</b> . . . . .	<b>54</b>

## ★ ★ ★ Table des matières ★ ★ ★

★ L'histoire . . . . .	29
★ Avant de commencer . . . . .	30
★ Commandes . . . . .	34
★ Sélectionner un niveau . . . . .	36
★ Jouer . . . . .	38
★ Les capacités des bébés . . . . .	42
★ Les capacités de Yoshi . . . . .	44
★ Arrivée et score . . . . .	46
★ Astuces . . . . .	48



## ★ ★ ★ L'histoire ★ ★ ★

**Bébé Luigi a été enlevé ! Notre histoire commence sur l'île de Yoshi, par une journée ensoleillée. Yoshi profite de ce beau temps pour faire une petite balade, quand tout à coup, deux bébés tombent du ciel. Yoshi est sûr d'avoir déjà vu l'un des deux quelque part. L'air un peu perdu, le bébé fixe tristement le mystérieux château qui est apparu dans le ciel. Yoshi s'interroge : y aurait-il d'autres bébés dans le château ? Une fois de plus, c'est au clan des Yoshi de prendre les choses en main. Et cette fois, la cigogne les accompagnera également. Une nouvelle aventure commence. Les Yoshi et les bébés parviendront-ils à battre Kamek et à ramener Bébé Luigi ?**

Dans ce mode d'emploi, l'écran supérieur est encadré en **orange**, et l'écran tactile est encadré en **vert**.

## ★ ★ ★ Avant de commencer ★ ★ ★

Vérifiez que votre console Nintendo DS™ est éteinte. Insérez la carte Yoshi's Island DS™ dans le port carte DS jusqu'à ce que vous entendiez un clic, puis allumez la console.

Lisez les informations affichées sur l'**écran d'avertissement sur la santé et la sécurité** puis touchez l'écran tactile pour accéder au **menu principal Nintendo DS**.

Touchez le panneau YOSHI'S ISLAND DS pour lancer le jeu.


Si votre console Nintendo DS a été paramétrée en **mode automatique**, vous pouvez ignorer cette étape. Consultez le mode d'emploi de votre Nintendo DS pour plus de détails.

La séquence cinématique d'introduction commence. Vous pouvez appuyer sur START ou sur le bouton A pour la faire passer et accéder à l'**écran titre**. Appuyez sur START ou le bouton A pour ouvrir le **menu fichiers**.

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.





## Choisir un fichier

Pour commencer une nouvelle partie, sélectionnez un fichier  avec la manette + et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Pour continuer une partie existante, sélectionnez un fichier qui contient des données sauvegardées. Le **menu principal** apparaît (p. 32). Pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur le bouton B.




### Copier

Sélectionnez  pour copier une sauvegarde vers un fichier vide. Sélectionnez  pour revenir à l'écran précédent.



### Effacer

Sélectionnez  pour effacer une sauvegarde. Choisissez le fichier que vous souhaitez effacer, puis sélectionnez OUI lorsque le jeu vous demande confirmation. **Attention ! Une fois qu'un fichier est effacé, il ne peut plus être récupéré.**





## Menu principal

Une fois que le **menu principal** est apparu sur l'écran tactile, faites votre sélection à l'aide de la manette **+** et confirmez en appuyant sur le bouton A. Vous pouvez également faire votre sélection en utilisant le stylet.



## AVENTURE

Guidez Yoshi et libérez les bébés du mystérieux château dans le ciel.

## OPTIONS

Modifiez les commandes et le son.




## Sauvegarde

Le jeu effectue automatiquement une sauvegarde quand vous terminez un monde ou que vous modifiez les paramètres du jeu. Vous pouvez effacer toutes les données sauvegardées en appuyant simultanément sur les boutons A, B, X, Y, L et R avant de démarrer le jeu, mais n'oubliez pas que les données effacées sont définitivement perdues.







## OPTIONS

Dans le **menu options**, vous pouvez modifier les commandes et le son. Déplacez le curseur en fonction de ce que vous souhaitez faire, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer. Appuyez sur le bouton B ou sur  pour revenir au **menu principal**.



## COMMANDES

Utilisez la manette **+** pour choisir l'un des types de commandes suivants :  -Calme ,  -Rapide ,  -Calme , ou  -Rapide . Appuyez sur le bouton A pour confirmer votre sélection.



**A B X Y**

Utilisez les boutons A, B, X et Y pour jouer.

**A B L R**

Utilisez les boutons A, B, L et R pour jouer.

### CALME

Appuyez sur le bouton A ou R pour viser, et appuyez à nouveau pour lancer l'œuf.

### RAPIDE

Maintenez le bouton A ou R enfoncé pour viser, et relâchez-le pour lancer l'œuf.



## SON

Vous avez le choix entre SURROUND, STEREO, et ECOUTEURS.






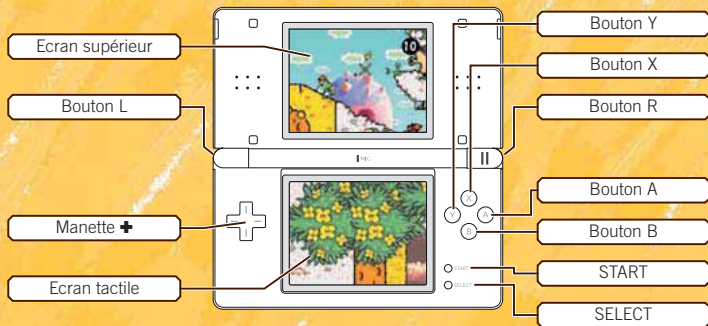
## Commandes



Dans ce jeu, vous contrôlez Yoshi. Selon le bébé qu'il porte sur son dos, Yoshi obtient des capacités spéciales différentes.

Dans les paragraphes ci-dessous, le texte en noir fait référence aux commandes des menus, et le **texte en rouge désigne les commandes de Yoshi**. Les explications font référence au type de commandes . Vérifiez votre type de commandes dans l'onglet COMMANDES du **menu options**.

Appuyez simultanément sur les boutons L, R, START et SELECT pour réinitialiser le jeu. Fermez votre console Nintendo DS pour passer en **mode veille** et économiser l'énergie de la batterie. Il vous suffit de rouvrir la console pour quitter le **mode veille**.



### Bouton L

- Verrouiller et déverrouiller le curseur de visée
- Passer de l'écran supérieur à l'écran tactile ou inversement (appuyer sur haut ou bas sur la manette + tout en maintenant le bouton L enfoncé)

### Manette +

- Se déplacer dans les menus
- Haut : ouvrir les portes
- Haut (maintenir enfoncé) : regarder en haut
- Haut + bouton B : entrer dans les tuyaux situés au-dessus de votre tête
- Bas : s'accroupir
- Bas : entrer dans les tuyaux situés sous vos pieds
- Droite et gauche : se déplacer et entrer dans les tuyaux situés sur les côtés

### Bouton Y

- Tirer la langue (avaler)
- Cracher un ennemi quand Yoshi a la bouche pleine
- Pour tirer la langue vers le haut, appuyez sur haut sur la manette + et sur le bouton Y.
- Faire un œuf (appuyer sur bas sur la manette + après avoir avalé un ennemi)
- Pour cracher un ennemi vers le haut, appuyez sur haut sur la manette + et sur le bouton Y

### Bouton X

- Mêmes fonctions que le bouton L

### Bouton R

- Faire apparaître le curseur de visée -> lancer un œuf (appuyer sur bas sur la manette + pour annuler l'action)

### Bouton A

- Confirmer
- Faire apparaître le curseur de visée -> lancer un œuf (appuyer sur bas sur la manette + pour annuler l'action)

### Bouton B

- Annuler
- Sauter
- Faire un Saut Plané (maintenir enfoncé)
- Faire une Attaque Rodéo (appuyer sur bas sur la manette + pendant un saut)

### START

- Ouvrir le **menu de pause** (p. 38)

## ★ ★ ★ Sélectionner un niveau ★ ★ ★

Quand vous commencez une nouvelle partie, vous devez passer un niveau d'entraînement. Une fois ce niveau terminé, vous arriverez à l'**écran de carte**.

### Ecran de carte

YOSHI'S ISLAND DS comporte cinq mondes, et chaque monde est constitué de huit niveaux. Choisissez un niveau à l'aide de la manette **+** et appuyez sur le bouton A pour y entrer.

#### Vies restantes

Si vous échouez au cours d'un niveau, vous perdez une vie (p. 38). La partie se termine si Yoshi perd toutes ses vies.

#### Mondes

Choisissez le monde dans lequel vous voulez jouer.

#### Niveaux

Choisissez le niveau dans lequel vous voulez jouer. Dans les niveaux 4 et 8, vous affronterez un boss.



#### Compte des pièces

(p. 40)

#### SCORE

#### MUSEE

?

Vous devez remplir certaines conditions pour débloquer cette section.

#### Options

(p. 33)

## SCORE

Sélectionnez SCORE sur l'**écran de carte** pour afficher votre score dans chacun des niveaux, ou voir les Pièces Bébé que vous avez déjà gagnées (p. 40). Le score apparaît dans le tableau de score (p. 46) lorsque vous avez terminé un niveau.

Cela signifie que vous avez obtenu la Pièce Bébé de ce niveau.

#### Score



#### Score total

Un symbole apparaît lorsque vous obtenez un certain nombre de points.



## MUSEE

Sélectionnez MUSEE sur l'**écran de carte** pour voir les ennemis que vous avez battus. Les ennemis sont classés par type, et de nombreuses galeries se cachent derrière les portes et dans les tuyaux. Pour revenir à l'**écran de carte**, appuyez sur START, puis sélectionnez QUITTER.





## ★ ★ ★ ★ ★ Jouer ★ ★ ★ ★ ★

Avalez vos ennemis, sautez-leur dessus ou lancez-leur des œufs pour les vaincre. Vous perdez une vie si vous vous faites écraser, si vous touchez des pics ou de la lave, ou encore si des Magikoopa emmènent votre bébé lorsque votre pouvoir étoile tombe à zéro !

### Écran d'action

Utilisez toutes les actions disponibles pour progresser à travers les niveaux. Appuyez sur haut ou bas sur la manette **+** en maintenant le bouton X enfoncé pour alterner entre les écrans.



### Menu de pause

Appuyez sur START sur l'écran d'action pour ouvrir le menu de pause. De là, vous pouvez choisir de continuer ou retourner à l'écran de carte en utilisant la manette **+** et en appuyant sur A pour confirmer. Le menu de pause affiche également le nombre de vies qu'il vous reste et les objets que vous avez récupérés.

### Pouvoir étoile

Quand un ennemi vous touche ou quand vous subissez des dommages, le bébé tombe du dos de Yoshi. Si cela arrive, le pouvoir étoile protégera le bébé pendant un court instant. Un compte à rebours apparaît pour vous indiquer le temps que dure cette protection. Essayez de faire remonter le bébé sur le dos de Yoshi avant que la protection ne cesse ! Il suffit pour cela de toucher le bébé. Une fois le bébé récupéré, le pouvoir étoile remonte lentement jusqu'à dix. Vous pouvez augmenter le temps de protection en récupérant des étoiles (p.40).



Pouvoir étoile

### Passage de cigognes

Vous pouvez changer le bébé que porte Yoshi en vous arrêtant sur un passage de cigognes. Quand la cigogne arrive, sautez et attrapez le bébé. A chaque fois que vous attrapez un bébé, un nouveau bébé apparaît au-dessus de votre tête.



### Anneau du milieu

Au milieu de chaque niveau se trouve un anneau de lumière que l'on appelle anneau du milieu. Une fois que vous avez traversé l'anneau du milieu, vous pourrez recommencer à proximité de cet endroit si vous perdez avant d'avoir terminé le niveau. De plus, en le traversant, votre pouvoir étoile augmente de dix.





## OBJETS



### Pièces

Elles sont éparpillées dans les niveaux. Ramassez-en 100 pour gagner un 1-Up.



### Pièces rouges

Il y en a 20 dans chaque niveau. Elles s'ajoutent à votre compte de pièces. Les pièces rouges augmentent votre score ainsi que vos chances de débloquer un défi bonus (p. 47).



### Œufs verts

Lancez-les pour vaincre vos ennemis, déplacer certains éléments ou ramasser des objets.



### Œufs jaunes

Lancez-les sur les ennemis. Vous recevrez deux pièces si vous touchez votre cible.



### Œufs rouges

Lancez-les sur les ennemis. Vous recevrez deux étoiles si vous touchez votre cible. Vous pouvez également obtenir des pièces.



### Fleurs

Trouvez-en cinq dans chaque niveau pour recevoir un 1-Up. Les fleurs augmentent votre score ainsi que vos chances de débloquer un défi bonus.



### Étoiles

Chaque étoile augmente votre pouvoir étoile d'un point, avec une limite de 30. Les étoiles augmentent votre score ainsi que vos chances de débloquer un défi bonus.



### Pièces Bébé

Vous pouvez les récupérer uniquement quand le bébé que Yoshi porte sur son dos est le même que celui sur la pièce. Une belle surprise vous attend si vous les obtenez toutes !

## Interrupteurs et autres



### Blocs message

Frappez-les par en dessous pour obtenir des informations utiles.



### Interrupteurs

Sautez dessus pour faire apparaître des objets cachés ou provoquer des événements spéciaux.



### Nuages ailés

Si vous les atteignez avec un œuf, des étoiles ou des pièces sortiront. A moins qu'il ne se passe autre chose !



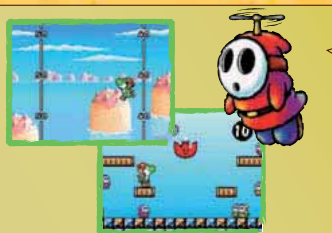
### Clés et portes

Vous pouvez ouvrir une porte verrouillée si vous avez une clé.



## Mini-jeux

Quand vous ouvrez une porte verrouillée, un mini-jeu commence. Il y a plusieurs sortes de mini-jeux. Selon votre habileté, vous pourrez gagner des vies supplémentaires.



## ★ ★ Les Capacités des bébés ★ ★

Les Capacités de Yoshi changent en fonction du bébé qu'il porte sur son dos. Utilisez les passages de cigognes pour changer de bébé (p. 39).

### Bébé Mario

Appuyez sur le bouton Y pendant que vous marchez et Yoshi se mettra à courir beaucoup plus vite. Sauter en courant vous permet de sauter plus loin.

Capacité spéciale : Courir



### Bébé Peach

Bébé Peach permet à Yoshi de faire des Sauts Planés plus longs que n'importe quel autre bébé, et le fait également voler plus haut. Attrapez un courant d'air pendant un Saut Plané pour voler sur de longues distances.

Capacité spéciale : Flotter



### Bébé DK

Saisissez les racines et les lianes et balancez-vous. Sautez pour lâcher prise. Appuyez sur le bouton Y tout en maintenant bas sur la manette + pour foncer sur vos ennemis et détruire certains murs.

Capacité spéciale : Grimper, se balancer, Attaque Eclair



### Bébé Wario

Avec son aimant, Bébé Wario attire automatiquement tout ce qui est métallique (y compris les pièces). Appuyez sur haut sur la manette + ou sautez pour attirer ce qui se trouve au-dessus de Yoshi.

Capacité spéciale : Attirer le métal



### Bébé Bowser

Avec son souffle enflammé, Bébé Bowser peut vaincre les ennemis et faire fondre la glace. Crachez des flammes en appuyant sur le bouton Y. Souvenez-vous que Yoshi ne peut pas faire d'œufs lorsque Bébé Bowser est sur son dos, mais il peut encore les ramasser et les lancer.

Capacité spéciale : Cracher du feu



## ★ ★ Les Capacités de Yoshi ★ ★

En plus des Capacités déjà mentionnées, Yoshi peut se transformer en plusieurs véhicules et utiliser différents moyens de transport.

### Super étoile et Mario Costaud

Si Yoshi trouve une super étoile alors que Bébé Mario est sur son dos, Bébé Mario se transformera en Mario Costaud et deviendra invincible pendant un certain temps. Les commandes changent quand vous contrôlez Bébé Mario.



Super étoile



Accélérer

Appuyez sur le bouton Y pendant que vous marchez pour vous mettre à courir à toute vitesse.



Courir sur les murs

Appuyez sur gauche ou droite sur la manette + pour courir sur les murs.



Planer

Maintenez le bouton B enfoncé après un saut pour atterrir en douceur.

### Transformations de Yoshi

Touchez une morphobulle pour que Yoshi se transforme momentanément en véhicule. Contrôlez-le avec la manette +. Yoshi retourne à sa forme originale après quelques instants ou si vous touchez le bloc Yoshi.

Morphobulle



Bloc Yoshi



Hélicoptère



Char à taupe



Sous-marin

### Moyens de transport

Sautez sur le kangourou ou sur les échasses puis dirigez-vous en utilisant la manette +. Descendez du kangourou à la fin du parcours, et sautez des échasses à tout moment. Le wagon avance tout seul, sautez pour monter ou descendre.



Kangourou



Echasses



Wagon





## Arrivée et score



Le niveau se termine quand vous franchissez l'Anneau Goal. Une fois que vous avez terminé un niveau, vous pouvez le rejouer autant de fois que vous le souhaitez.

### Anneau Goal

Quand vous atteignez la fin d'un niveau, l'Anneau Goal apparaît. Lorsque Yoshi le franchit, le niveau est terminé et le tableau de score apparaît.



### Tableau de score

Le tableau de score apparaît quand vous avez terminé un niveau. Appuyez sur le bouton A pour retourner à l'écran de carte.

#### MEILLEUR SCORE

Pouvoir étoile à la fin du niveau, pièces rouges, fleurs



Score actuel



Score de chaque niveau



Score total du monde



## Défis bonus

Sur l'Anneau Goal, il y a des emplacements où s'affichent les fleurs que vous avez trouvées au cours du niveau. Si la roulette s'arrête sur une fleur, vous accédez à un défi bonus où vous pouvez gagner des 1-Ups.



### Grattez

Grattez trois cases de votre choix. Vous recevez des 1-Ups selon le nombre de Bébés Mario que vous avez découverts.



### Paires

Retournez les cartes deux par deux et formez des paires. Chaque paire formée vous rapporte un 1-Up. Vous pouvez jouer jusqu'à ce que vous ayez commis deux erreurs, ou bien que vous ayez retourné toutes les cartes.



### Jackpot

Appuyez sur le bouton A pour arrêter la rotation. Si les images situées sur la ligne du milieu sont les mêmes, vous recevez un ou plusieurs 1-Ups.



## ★ ★ ★ ★ ★ Astuces ★ ★ ★ ★ ★

Pour terminer le jeu, il vous faudra maîtriser toutes les capacités de Yoshi et des bébés.

### Choisissez le bon bébé !

Les capacités de Yoshi changent en fonction du bébé qu'il a sur le dos. Si vous êtes bloqué dans un niveau, cherchez un passage de cigognes pour changer de bébé, puis retentez votre chance.



### Les œufs sont vos amis !

Si vous perdez votre bébé après avoir touché un ennemi ou avoir subi des dommages, visez le bébé avec un œuf pour le rapprocher du sol. Attrapez le bébé avant qu'il ne s'éloigne ! Vous pouvez porter jusqu'à six œufs à la fois.



### Regardez autour de vous !

Quand vous voulez savoir ce qu'il se passe au-dessus de votre tête ou sous vos pieds, appuyez sur haut ou bas sur la manette ? tout en maintenant le bouton X enfoncé.

## ★ ★ ★ ★ ★ Notes ★ ★ ★ ★ ★

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Nintendo®**