

NINTENDO DS™

NTR-ARMP-FHUG

MARIO & LUIGI™ PARTNERS IN TIME

INSTRUCTION BOOKLET

(CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION)

SPIELANLEITUNG

(ENTHÄLT WICHTIGE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSHINWEISE)

MODE D'EMPLOI

(CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES
SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ)

HANDLEIDING

(BEVAT BELANGRIJKE GEZONDHEIDS- EN VEILIGHEIDSINFORMATIE)

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



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

Thank you for selecting the MARIO & LUIGI™: PARTNERS IN TIME Game Card for the Nintendo DS™ system.

Merci d'avoir choisi le jeu MARIO & LUIGI™: LES FRERES DU TEMPS pour la console de jeu Nintendo DS™.

IMPORTANT: Please carefully read the important health and safety information included in this booklet before using your Nintendo DS system, Game Card, Game Pak or accessory. Please read this Instruction Booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Important warranty and hotline information can be found in the separate Age Rating, Software Warranty and Contact Information Leaflet. Always save these documents for future reference.

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.

This Game Card will work only with Nintendo DS systems.

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.

IMPORTANT: The use of an unlawful device with your Nintendo DS system may render this game unplayable.

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.



NINTENDO DS RUMBLE PAK

THIS GAME IS DESIGNED TO USE THE NINTENDO DS RUMBLE PAK.

NINTENDO DS RUMBLE PAK

DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT DAS NINTENDO DS RUMBLE PAK.

CARTOUCHE VIBRATION NINTENDO DS

CE JEU EST CONÇU POUR FONCTIONNER AVEC LA CARTOUCHE VIBRATION NINTENDO DS.

NINTENDO DS RUMBLE PAK

DIT SPEL IS COMPATIBEL MET HET NINTENDO DS RUMBLE PAK.

© 2005 – 2006 NINTENDO.

DEVELOPED BY ALPHADREAM. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

DEVELOPPE PAR ALPHADREAM. 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

English	4
Deutsch	38
Français	72
Nederlands	108



Sommaire



- 72 • Prologue
- 73 • Personnages
- 74 • Carte et introduction
- 76 • Commencer à jouer
- 79 • Commandes de base
- 81 • Actions
- 86 • Blocs spéciaux
- 87 • Combat
- 95 • Fourretout
- 99 • Magasin Champi
- 102 • Cartouche vibration Nintendo DS



Prologue



Le Royaume Champignon est un véritable havre de paix. Le professeur K. Tastroff, un savant hors pair, vient de mettre au point une machine spatio-temporelle, alimentée en énergie par le pouvoir extraordinaire de l'Evoile cobalt. La princesse Peach, que cette invention transporte de joie, décide de monter à bord de la machine pour se rendre au Royaume Champignon d'antan. Papy Champi, le fidèle intendant de la princesse, est tellement nerveux à cause de ce voyage qu'il perd connaissance.

La machine spatio-temporelle est enfin de retour. Elle est en très mauvais état. De plus, ce n'est pas la princesse qui est à bord, mais une affreuse créature d'origine inconnue. Selon le professeur, la princesse Peach se trouve quelque part dans le passé! Et pour couronner le tout, de mystérieuses failles sont apparues de part et d'autre du château! Qui serait mieux à même de répondre à cet appel à l'aventure? Mario et Luigi, bien sûr!

Les frères moustachus sautent dans une faille spatio-temporelle et se lancent à la recherche de la princesse dans le passé. C'est là-bas que les frères rencontrent Bébé Mario et Bébé Luigi pour former la plus incroyable alliance de héros de tous les temps. Mais nos héros seront-ils capables de surmonter tous les obstacles et de sauver la princesse Peach? Seul le temps nous le dira...



Personnages



Professeur K. Tastroff

C'est l'inventeur de la machine spatio-temporelle. Ce cerveau va devenir un formidable allié.



Xhampi

Originaires d'une planète lointaine et isolée, ces affreux aliens veulent faire du Royaume Champignon leur nouvelle conquête.

Princesse Peach

Elle gouverne le Royaume Champignon. Elle a été enlevée par les Xhampi.



Bébé Bowser

Il s'agit du puissant roi Koopa lorsqu'il était enfant. En dépit de son jeune âge, il essaie déjà d'enlever la princesse Peach.



Bébé Mario

Il s'agit de Mario lorsqu'il était enfant. Il a beau être un petit bonhomme, il a déjà plus d'un tour dans son sac.



Bébé Luigi

C'est la version haute comme trois pommes de Luigi. On dirait que sa manie de pleurnicher quand il est stressé ne date pas d'hier.

Mario

C'est un grand frère au courage et à la moustache exemplaires. Avec Bébé Mario comme coéquipier, il se sent prêt à gravir des montagnes et à sauver le monde!

Luigi

C'est le frère de Mario. Il a grand cœur, et sa moustache est belle et touffue. Il est un peu maladroit, mais avec Bébé Luigi à ses côtés, il se sent toujours d'attaque!



Carte et introduction



Les toutes dernières aventures de Mario et Luigi se déroulent chez eux, au Royaume Champignon. Voici une brève présentation de l'histoire.

Carte

Admirez le magnifique Royaume Champignon ! Une terre éternelle ?



- ① Château de Bowser
- ② Colline Etoile
- ③ Forêt Toadbois
- ④ Ile des Yoshi
- ⑤ Château de Peach
- ⑥ Village des Toad
- ⑦ Royaume Champignon d'antan
- ⑧ Koopathèque
- ⑨ Village de Holijoli
- ⑩ Désert des statues
- ⑪ Volcan des Thwomp

Notez que les écrans de jeu qui illustrent ce manuel ont des cadres de couleur différente : les cadres **violet** représentent l'écran supérieur, tandis que les cadres **bleu clair** représentent l'écran tactile.

Introduction



Jeu de rôle à quatre joueurs

MARIO & LUIGI™: LES FRERES DU TEMPS, c'est l'histoire de Mario et Luigi qui s'allient à leurs jeunes homologues. Contrôlez les deux groupes de frères pour progresser dans le jeu. Si vous vous trouvez dans l'impasse, prenez le temps de regarder autour de vous. Vous verrez peut-être des dispositifs que vous n'avez pas activés, ou vous vous rendrez compte que vous n'avez pas exécuté certaines actions (voir page 81). Si l'ennemi est en surnombre, n'abandonnez pas ! Plus vous vous battez, plus Mario et sa bande deviendront forts.



Sautez sur les ennemis !

Quand vous rencontrez des ennemis, vous pouvez sauter sur eux pour les défier dans un combat et ainsi avoir l'initiative ! Vous gagnez des points d'expérience après chaque victoire (voir pages 87 - 94).



Préparez-vous !

Lorsque vous aurez suffisamment progressé dans le jeu, le Magasin Champi (voir page 99) ouvrira ses portes. Veillez à y acheter les objets et l'équipement qui vous permettront de mener à bien votre mission. Vous pouvez contrôler toutes vos affaires en ouvrant votre fidèle assistant Fourretout (voir page 95).



Commencer à jouer



Assurez-vous que votre console Nintendo DS™ est éteinte avant d'insérer la carte DS MARIO & LUIGI: LES FRERES DU TEMPS. Un clic se fait entendre quand la carte DS est correctement insérée.

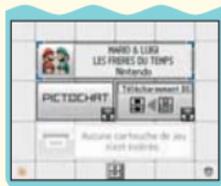
Allumez la console pour voir l'**écran d'avertissement sur la santé et la sécurité**. Une fois que vous l'avez lu, continuez en appuyant sur un bouton ou en touchant l'écran tactile.

Sur le **menu principal Nintendo DS**, utilisez la manette **+** pour sélectionner le panneau MARIO & LUIGI: LES FRERES DU TEMPS. Confirmez en appuyant sur le bouton A ou en touchant le panneau.

Si vous avez activé le paramètre MODE AUTOMATIQUE, ignorez la précédente étape. Veuillez lire le mode d'emploi de votre console Nintendo DS pour de plus amples détails.

Quand l'**écran titre** apparaît, appuyez sur START pour accéder au **menu de chargement**.

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 de chargement



Sur le **menu de chargement**, choisissez les données de sauvegarde que vous souhaitez charger. Sélectionnez un fichier au moyen de la manette **+**, puis confirmez avec le bouton A. Les fichiers de sauvegarde sont numérotés, et le nom du fichier sélectionné apparaît en bas de l'écran. Vous pouvez utiliser le bouton L ou R pour faire défiler le texte plus rapidement.



Résumé/Indices

Temps total de jeu

Nombre de pièces

JOUER Si vous n'avez pas de données de sauvegarde, sélectionnez cette option pour commencer une nouvelle partie. Si vous avez déjà sauvegardé, choisissez cette option pour jouer à partir de la dernière sauvegarde.

COPIER Choisissez cette option pour copier un fichier de sauvegarde vers un emplacement vide.

EFFACER Choisissez cette option pour effacer des données de sauvegarde.

ANNULER Sélectionnez cette option pour revenir au **menu de chargement**.

ATTENTION : il est impossible de récupérer un fichier effacé !

A propos des fichiers de sauvegarde

Pour garder une trace de votre progression, utilisez les ALBUMS DE SAUVEGARDE. Notez que vous disposez de deux fichiers pour vos sauvegardes. Vous pouvez effacer toutes vos données de jeu en appuyant simultanément sur les boutons A + B + X + Y + L, juste après avoir allumé votre Nintendo DS. Souvenez-vous toutefois que les données que vous effacez sont définitivement perdues.



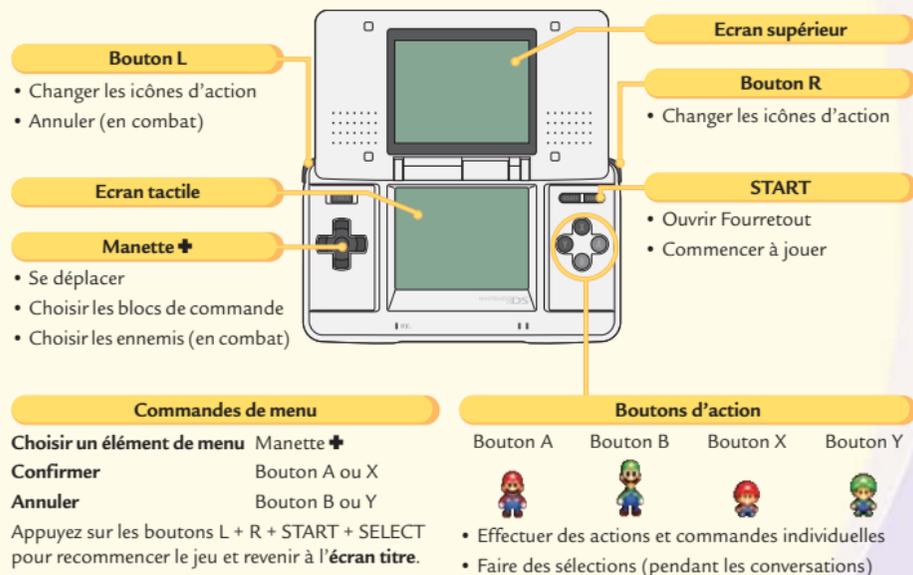
Mode veille

Si vous refermez la Nintendo DS alors qu'elle est allumée, la console passera automatiquement en **mode veille**. Activer ce mode vous permet d'économiser de l'énergie. Il vous suffit de rouvrir la console pour quitter le **mode veille** et continuer la partie.

Commandes de base



Cette section contient une présentation des commandes de base, ainsi qu'une explication de l'**écran de jeu**. Pour des informations détaillées, lisez la section « Actions » !



Ecran de jeu

Au cours de vos voyages, une carte est affichée sur l'écran supérieur ; vous contrôlez vos personnages et vous progressez dans votre quête sur l'écran tactile. A certains endroits du jeu, les frères devront se séparer et prendre des chemins distincts. Les bébés progresseront alors sur l'écran supérieur, tandis que les adultes agiront sur l'écran tactile.

Faïlle spatiotemporelle

Utilisez ces « portes » pour voyager entre le passé et le présent.

PV (points de vie)

Les nombres de gauche concernent Luigi et Bébé Luigi ; ceux de droite concernent Mario et Bébé Mario (voir page 87).

Ennemi

Sautez sur vos adversaires pour vous battre contre eux (voir page 87).

Blocs spéciaux

Il y a toutes sortes de blocs spéciaux dans le jeu (voir page 86).

Séparation

Les adultes emprunteront parfois des routes différentes de celles des bébés et poursuivront leurs aventures sur l'écran tactile, tandis que les bébés progresseront sur l'écran supérieur.

Nombre de pièces

Utilisez vos pièces pour faire des emplettes dans les magasins (voir page 99).

Position actuelle

Ces icônes vous permettent de localiser vos personnages.

Icônes d'action

C'est ici que sont indiquées les actions associées aux différents boutons.

Actions

Nos héros peuvent effectuer des actions diverses et variées en dehors des combats. Au début du jeu, chaque personnage agit en solo, mais au fur et à mesure qu'ils progresseront, ils apprendront d'autres mouvements.

Boutons d'action

Chaque bouton est assigné à un seul personnage, et appuyer sur ce bouton amènera le personnage en question à effectuer une action spécifique. Ces actions dépendent des icônes qui sont activées.



Changer les icônes d'action

Une fois que vous serez en mesure d'effectuer plusieurs types d'action, appuyez sur le bouton L ou R pour changer les icônes d'action.



Dans les sous-sections suivantes, ces icônes montrent quel frère est concerné par l'action dont il est question.



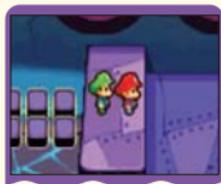
Déplacement



Mario et Bébé Mario sont les meneurs ; vous devez les diriger au moyen de la manette +. Quand ils se séparent, vous pouvez contrôler les bébés en appuyant sur le bouton X ou Y. Reprenez le contrôle des adultes avec le bouton A ou B.



Groupe des adultes
Mario et Luigi



Groupe des bébés
Bébé Mario
et Bébé Luigi



Adultes et bébés
Mode à dada
(voir page 84)

A propos de l'icône RET. (retour)

Quand une action groupée est en cours (voir page 85), vous pouvez l'interrompre en appuyant sur le bouton RET. (retour).



Actions solo : un personnage



Parler



Si vous voyez cette icône, cela signifie que vous pouvez parler à la personne qui est en face de vous.



Examiner



Cette icône apparaît quand vous pouvez interagir avec la chose qui se trouve devant vous.



SAUT



Utilisez ce mouvement de base pour sauter sur de courtes distances et pour toucher les blocs de la tête. Les frères adultes peuvent sauter plus haut que leurs jeunes homologues. Si vous commencez un combat en sautant sur un ennemi (voir page 87), vous lui infligez des dommages dès le premier tour.



MARTEAU



Dès qu'il sera en possession du marteau, Bébé Mario pourra s'en servir au moyen du bouton X pour détruire les obstacles et activer certains dispositifs muraux. Battez-vous avec votre marteau pour tenter d'étourdir l'ennemi.





A dada et actions à dada



A dada



Quand les adultes entrent en contact avec les bébés et vice-versa, les petits montent sur le dos des grands, et tous avancent ensemble.



Saut à dada



Quand ils portent les bébés, Mario et Luigi peuvent sauter comme avant. Appuyez sur le bouton du bébé qui est à dada pour enchaîner les sauts, et ainsi toucher les blocs jusque-là inaccessibles.



Lancer de bébé



En **mode à dada**, appuyez sur le bouton X ou Y pour lancer les bébés alors qu'ils se trouvent sur le dos de Mario et de Luigi. Il y a des endroits où seuls les bébés peuvent accéder, d'où l'utilité de cette action !



Actions des frères : mouvements groupés



Saut en vrille



Appuyez sur le bouton B pour que Luigi monte sur les épaules de Mario. Appuyez encore sur le bouton B pour que les frères se mettent à tourner sur eux-mêmes et finissent par s'élever. Utilisez la manette + pour les diriger.

Toupie de bébés



Si les frères adultes entrent en contact avec les bébés alors qu'ils sont en train d'effectuer un saut en vrille, les bébés seront pris dans le mouvement et commenceront à tourner vers le haut.

Foreuse de bébés



Appuyez sur le bouton Y pour que Bébé Luigi monte sur les épaules de Bébé Mario. Appuyez encore sur le bouton Y pour que les bébés tournent comme une foreuse et creusent le sol. Notez qu'il est impossible de creuser les sols durs.

Boule frères



Appuyez sur le bouton A pour que Mario et Luigi s'enroulent sur eux-mêmes et forment une boule. Dirigez-les au moyen de la manette +. Les frères reprennent leur apparence normale quand vous appuyez sur le bouton A ou B.

Crêpes de bébés



Les frères adultes peuvent aplatir les bébés en roulant sur eux. Les bébés deviennent alors aussi fins qu'une crêpe : il peuvent se faufiler dans les passages les plus étroits et ils peuvent flotter dans l'air. Les bébés reprennent leur apparence normale après quelques instants.



Blocs spéciaux



Votre route est parsemée d'une variété de blocs et de dispositifs. Voici une liste non exhaustive de ce que vous verrez au cours de votre voyage. Pour activer ces blocs spéciaux, essayez de les toucher avec la tête ou avec tout autre moyen à votre disposition.



ALBUMS DE SAUVEGARDE

Touchez l'un de ces blocs pour accéder au **menu de sauvegarde**. Sur ce menu, vous pouvez choisir l'une des options suivantes : SAUV. & CONTINUER, SAUV. & QUITTER ou ANNULER.

Si les deux fichiers de sauvegarde contiennent des données, toute nouvelle sauvegarde écrasera l'un des fichiers existants.

ATTENTION : une fois qu'un fichier est écrasé, il ne peut plus être récupéré !



Blocs de téléportation

Si vous touchez un bloc de téléportation, vous verrez un tuyau apparaître, et vos compagnons vous rejoindront.



Trampolines et plateformes 4 personnes

Vous devez vous servir de plateformes et de trampolines pour progresser dans votre quête. Certains dispositifs nécessitent quatre frères pour être activés, tandis que d'autres n'en nécessitent que deux.



Combat



Si vous croisez un ennemi sur l'**écran d'aventure**, l'**écran de combat** s'affiche aussitôt. Sautez en premier sur l'ennemi sur l'**écran d'aventure** pour avoir l'initiative et causer des dommages dès le premier tour de combat. Prudence ! Si un ennemi attaque Mario par-derrière, Mario commencera le combat en tombant à la renverse.



L'écran de combat



Au combat, l'initiative revient au plus rapide (voir page 97). Quand c'est au tour de Mario d'attaquer, sélectionnez un bloc de commande et préparez-vous à affronter les méchants. Une fois que tous les ennemis sont vaincus, le combat se termine et l'**écran de résultats** s'affiche (voir page 93). Si Mario et sa bande perdent tous leurs PV, la partie est perdue. Le cas échéant, vous pouvez recommencer à partir du dernier point de sauvegarde ou bien retourner au Château de Peach. Quand ils portent les bébés, Mario et Luigi sont les seuls à pouvoir attaquer. Si les adultes sont vaincus, les bébés continuent de se battre à leur place.

Curseur d'action

Il indique le bouton à utiliser pour sélectionner vos actions et il se place sur l'ennemi qui est actuellement visé.

Bloc de commande

Commande

Cette fenêtre contient des indications sur le bloc de commande sélectionné.

Personnage qui a l'initiative

PV de Luigi

PV de Mario

Explications

L'action que le personnage peut effectuer est expliquée ici.

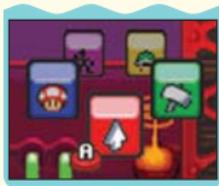




Blocs de commande



Ces blocs permettent de choisir les actions des personnages. Des blocs supplémentaires apparaîtront au fur et à mesure de votre progression. Sélectionnez un bloc de commande au moyen de la manette **+**, sautez et touchez le bloc, puis confirmez votre choix avec le bouton d'action correspondant. Vous pouvez annuler votre sélection en touchant le bloc **RET.** (retour) ou en appuyant sur le bouton **L**.



-  **SAUT (attaque solo, voir page 90)**
Sautez sur les ennemis pour leur faire perdre des PV. Les ennemis couverts de pics sont invulnérables à vos sauts.
-  **MARTEAU (attaque solo)**
Les bébés utilisent des marteaux pour attaquer leurs adversaires. Les frères adultes peuvent également utiliser des marteaux, à condition qu'ils portent les bébés.
-  **OBJET FRERES (attaques groupées, voir page 91)**
Utilisez un Objet frères pour attaquer. La stratégie d'attaque change en fonction de l'objet sélectionné.
-  **OBJET (voir page 101)**
Utilisez les objets pour restituer vos PV et booster vos capacités offensives ou défensives.
-  **FUIR**
Ce bloc de commande vous permet de vous enfuir d'un combat. Appuyez sur le bouton d'action à plusieurs reprises pour vous sauver. **ATTENTION !** Si vous décidez de vous enfuir, vous y laisserez des pièces. Appuyez sur le bouton **L** pour annuler.



Altérations de statut

Certaines attaques ennemies peuvent causer des altérations de statut relativement graves. Attendez que les effets s'estompent ou utilisez des **HERBES RAFRAÎCHISSANTES** (voir page 101) pour accélérer le processus de guérison.



VERTIGES

Les frères perdent leur sens de l'orientation et ne peuvent plus bouger.



POISON

Les frères sont empoisonnés et perdent des PV pendant quelque temps.



BRULURES

Les frères perdent des PV et ne peuvent plus bouger.



PUISSANCE AFFAIBLIE

Les frères attaquent moins bien.



DEFENSE AFFAIBLIE

Les frères se défendent moins bien.



Attaques solo et attaques groupées



Une attaque solo a lieu quand un frère utilise le marteau ou saute sur l'ennemi. Les attaques groupées impliquent que les adultes, les bébés ou les quatre personnages attaquent ensemble. Que vous attaquiez seul ou en équipe, veillez à utiliser au mieux les commandes d'action (voir page 88) afin d'infliger le plus de dommages possibles.

Attaques solo

Les attaques solo sont les mouvements de base utilisés par Mario et Bébé Mario, ou par Luigi et Bébé Luigi, pour combattre l'ennemi. L'attaque solo des adultes est le SAUT ; celle des bébés est le MARTEAU. Choisissez l'une de ces commandes, sélectionnez une cible, puis appuyez sur le bouton du frère qui a l'initiative pour causer un maximum de dommages.



S'ils sélectionnent le bloc SAUT, les frères adultes doivent choisir la cible.



Appuyez sur le bouton du personnage au moment où il atterrit sur l'ennemi.



S'ils sélectionnent le bloc MARTEAU, les bébés doivent choisir la cible.



Appuyez sur le bouton du personnage pour qu'il passe à l'action.



Attaques groupées

Les frères peuvent attaquer conjointement. Les Objets frères ne peuvent pas être utilisés quand Mario et Bébé Mario, ou Luigi et Bébé Luigi, attaquent séparément. Il y a même des Objets frères qui fonctionnent uniquement quand les quatre frères sont ensemble.



Si vous utilisez une CARAPACE VERTE, l'un des bébés monte sur la carapace.



Appuyez sur les boutons des frères quand la carapace se rapproche afin de la frapper du pied et la diriger contre l'ennemi.



Quand la carapace touche l'ennemi, appuyez sur le bouton du bébé pour causer encore plus de dommages !



Lisez les explications

Il y a tout un tas d'Objets frères (voir page 98), et ils s'utilisent tous de manière différente. Quand vous sélectionnez un objet, des explications relatives aux modalités d'utilisation apparaissent sur l'écran supérieur. Prenez le temps de lire ces explications.





Indices de combat



Quand vous vous battez, vous pouvez augmenter les dommages que vous infligez en appuyant sur le bouton d'action approprié au moment critique. C'est ce que l'on appelle une « commande d'action ». Quand vous utilisez un Objet frères (voir page 98) et que vous réussissez votre manœuvre, le nombre d'attaques successives augmente. Les boutons diffèrent selon la façon d'attaquer, alors assurez-vous d'être bien préparé avant de commencer.



Commande d'action réussie

Quand ils portent les bébés, les frères adultes se chargent de l'attaque, mais sachez que vous pouvez appuyer sur le bouton X ou Y pour faire participer les bébés.



Commande d'action ratée



Astuces pour la défense



Quand ils se font attaquer, Mario et sa bande peuvent effectuer une esquive, voire une riposte. Observez les attaques adverses et appuyez sur le bouton d'action approprié pour sauter sur les ennemis ou les assommer avec vos marteaux. Essayez de contre-attaquer pour infliger des dommages sans perdre de PV.



Ecran de résultats



Une fois tous les ennemis vaincus, vous recevez des points d'expérience (voir page 97), des pièces et, dans certains cas, des objets. Cependant, si l'un des frères ne possède plus aucun PV à la fin du combat, il ne recevra aucun point d'expérience. Pour éviter cette situation, assurez-vous d'utiliser des objets de soins tels que des CHAMPIS 1UP pendant les combats.

Objets reçus

Super pastille	1
Fracassant	1

Expérience reçue

Des points d'expérience sont attribués à chaque personnage.

Personnages

1648
1559
1648
1559

Pièces reçues

Elles sont ajoutées à vos fonds.

Nombre total de pièces

870



Changement de niveau

Quand l'un des frères a accumulé une certaine expérience, il passe au niveau supérieur et ses statistiques s'améliorent (voir page 97). Par ailleurs, vous avez la possibilité de choisir une statistique afin de recevoir des points bonus.

Utilisez la manette **+** pour déplacer l'icône BONUS vers le haut ou vers la bas et ainsi sélectionner une statistique. Appuyez ensuite sur le bouton A, B, X ou Y. Si vous souhaitez annuler votre sélection, appuyez sur le bouton L. Quand les chiffres BONUS tournent, appuyez sur le bouton A, B, X ou Y. Le chiffre affiché dans l'icône sera ajouté à la statistique sélectionnée.



Icône BONUS



Fourretout



Appuyez sur START pour ouvrir Fourretout et ainsi avoir la possibilité d'utiliser des objets, de changer l'équipement de vos personnages, de vérifier vos statistiques, etc. Appuyez sur le bouton B, Y ou sur START pour fermer Fourretout et retourner à l'écran de jeu.

Qu'y a-t-il à l'intérieur?

Utilisez la manette **+** pour placer la loupe sur un élément de menu, puis appuyez sur le bouton A ou X pour confirmer. Les éléments de menu seront plus nombreux une fois que vous aurez suffisamment progressé dans le jeu. Pour repartir à l'aventure, appuyez sur START ou sur le bouton B ou Y.



Niveau et PV des personnages

Temps de jeu

Pièces

Loupe

OBJETS (page 96)

EQUIPEMENT (page 96)

INFOS QUATUOR (page 97)

OBJETS FRERES (page 98)

ETOILE COBALT (page 98)





OBJETS

Sélectionnez cet élément de menu pour voir ou utiliser les objets que vous transportez. Si vous utilisez un objet destiné à un personnage spécifique, vous devez sélectionner ce personnage.



EQUIPEMENT

C'est ici que sont répertoriés tous vos BADGES et VETEMENTS. Pour changer d'équipement, commencez par sélectionner un badge ou un vêtement, appuyez sur le bouton A et choisissez le frère qui s'en équipera. Utilisez gauche ou droite sur la manette **+** pour choisir un frère.



Personnage

Effets sur les statistiques

Ici, vous pouvez voir comment l'équipement sélectionné influencera vos statistiques. indique une amélioration, tandis que indique une baisse.

icône « Equipé »

Les icônes suivantes montrent l'équipement qui est actuellement utilisé par les frères.

- E** = Mario
- e** = Bébé Mario
- E** = Luigi
- e** = Bébé Luigi



INFOS QUATUOR

Vous avez besoin de savoir avec quoi Mario est actuellement équipé ? Vous aimeriez voir le niveau de défense de Luigi ? Toutes les informations détaillées relatives aux frères sont répertoriées ici. Utilisez gauche et droite sur la manette **+**, ou les boutons L et R, pour passer d'un frère à l'autre.

Points de vie

Les PV actuels et les PV maximums. Si au combat, les PV d'un des frères tombent à zéro, celui-ci ne pourra plus se battre.

ATT. (attaque)

La force offensive. Plus cette valeur est importante, plus les attaques causeront de dégâts.

DEF. (défense)

La force défensive. Plus cette valeur est importante, moins les frères subiront de dommages.

Niveau



EXP. (expérience)

Les points d'expérience actuels. Plus vous vous battez, plus votre expérience augmente. Gagnez le nombre de points indiqués près de SUITE pour changer de niveau.

BADGE & VETEMENT utilisés

MOUST. (moustache)

Les points Moustache. Plus cette valeur est importante... euh... plus il vous arrivera de bonnes choses.

VIT. (vitesse)

La vitesse de déplacement et de réaction. Plus cette valeur est importante, plus le temps de réponse des frères au combat sera court.



OBJETS FRERES

C'est ici que vous pouvez voir tous les objets de combat. Si vous sélectionnez un objet, on vous montrera comment l'utiliser sur l'écran supérieur. Avant d'utiliser un objet de combat, allez sur cet écran pour bien vous préparer.



Instructions

Les instructions d'utilisation diffèrent selon l'objet.

CIBLE

Cette fenêtre vous permet de savoir si l'objet peut attaquer une ou plusieurs cibles.



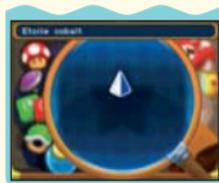
Effets BONUS

Certains objets peuvent altérer le statut des ennemis s'ils sont utilisés.



ETOILE COBALT

Les fragments d'Etoile cobalt sont la clé de cette aventure. Pour savoir combien de fragments vous avez collectés, consultez cet écran.



Magasin Champi



Une fois que vous aurez suffisamment progressé dans le jeu, le MAGASIN CHAMPI ouvrira ses portes dans le Château de Peach. Utilisez les pièces que vous avez gagnées pour acheter des objets et de l'équipement. Qui sait, vous allez peut-être trouver d'autres magasins au cours de votre aventure !



Faire des emplettes



Le côté gauche du comptoir est consacré aux OBJETS DE SOINS et OBJETS FRERES. Le côté droit est réservé à l'EQUIPEMENT. Approchez-vous et parlez à l'un des vendeurs Toad pour que le menu correspondant s'affiche.



Acheter

Pour acheter quelque chose, vous devez d'abord choisir un type d'objet, sélectionner un objet dans la liste, puis indiquer une quantité ou choisir OUI sur l'écran de confirmation. Appuyez sur le bouton B ou Y pour annuler.



Effets sur les statistiques
Ça vous permet de voir comment l'objet affectera les statistiques de celui qui le portera. 📈 indique une amélioration, tandis que 📉 indique une baisse.

Prix

Types d'objet

Pièces

% -
Indique une baisse de prix.

Vendre

Si vous souhaitez vendre des OBJETS, choisissez VENDRE pour afficher la liste des objets que vous pouvez vendre. Appuyez sur le bouton B ou Y pour annuler.



% +
Indique une hausse de prix.

Pièces

Prix

Quantité d'objets

Introduction aux objets

Voici quelques objets que Mario et Luigi utiliseront au cours de leur aventure.

Objets de soins

-  **CHAMPI**
Rend 20 PV.
-  **CHAMPI 1UP**
Ranime avec la moitié des PV.
-  **PASTILLE CHAMPI**
Rend 15 PV à tous les membres du groupe.
-  **HERBE RAFRAICHISSANTE**
Règle les problèmes de statut.

Objets frères

-  **CARAPACE VERTE**
Lancez-la sur l'ennemi avec le pied.
-  **FLEUR FRERES**
Lancez des boules de feu sur l'ennemi.
-  **CANON**
Laissez le canon vous propulser dans les airs et écrasez-vous sur la tête de l'ennemi.



PRINTED IN THE EU
IMPRIME DANS L'UE