

Wii™

New
SUPER
MARIO BROS. WII

MODE D'EMPLOI
(CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SANTE ET LA SECURITE)

Le mode d'emploi de ce logiciel est une reproduction du mode d'emploi imprimé original. Par conséquent, certaines parties de son contenu pourraient paraître incongrues aux utilisateurs actuels. De plus, certaines fonctions absentes de la version actuelle pourraient y être mentionnées, et certaines références (informations de garantie ou de contact) pourraient être obsolètes.

Pour plus d'informations sur ce logiciel, visitez le site Nintendo

www.nintendo.com

Pour obtenir de l'aide technique, consultez le mode d'emploi de votre console Wii U ou visitez le site

support.nintendo.com

Pour des informations relatives à la classification par âge des logiciels, visitez le site correspondant à la classification en vigueur dans votre région.

PEGI (Europe): www.pegi.info

USK (Allemagne): www.usk.de

Classification Operations Branch (Australie): www.classification.gov.au

OFLC (Nouvelle-Zélande): www.classificationoffice.govt.nz

Russie: minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id_4=883

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.



Merci d'avoir choisi le disque New SUPER MARIO BROS.™ Wii pour votre console Wii™.

AVERTISSEMENT : lisez attentivement les informations importantes sur la santé et la sécurité incluses dans ce mode d'emploi avant toute utilisation de votre console Nintendo®, disque ou accessoire.

Veillez lire ce mode d'emploi attentivement pour 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.



CE JEU PREND EN CHARGE LES
MODES 50 Hz (576i) ET 60 Hz (480i).

Sommaire

New SUPER MARIO BROS. Wii

Prologue	04	<ul style="list-style-type: none"> Mario hélice 22 Mario de glace 22 Mario pingouin 23 Mini-Mario 23 Yoshi 24
Commandes de base	06	Objets et gadgets 25
<ul style="list-style-type: none"> Télécommande Wii (mode horizontal) 06 Nunchuk 06 		Jouer à plusieurs 26
Commencer à jouer	08	<ul style="list-style-type: none"> Nombre de joueurs et personnages ... 26 Ecran de jeu 26 Erreurs et retour à l'action 27 Entrer dans une bulle 27 Tuyaux et arrivées 27 Actions multijoueurs 28
Ecran de jeu	10	Mode libre et course aux pièces 30
<ul style="list-style-type: none"> Ecran de carte 10 Menu de carte 12 Sauvegarder 13 Ecran de choix du monde 13 Ecran d'action 13 Points de mi-parcours et arrivées ... 14 Erreurs et Game Over 14 Menu de pause 15 Super guide 15 		<ul style="list-style-type: none"> Explications du mode libre et de la course aux pièces 30 Course aux pièces – règles de base... 31 Mode libre – règles de base 31
Actions	16	
<ul style="list-style-type: none"> Principales actions de Mario 16 Transformations de Mario 21 		

Mise à jour du menu Wii

Veillez noter que lorsque vous chargez le disque dans la console Wii™ pour la première fois, la console vérifie si la version du **menu Wii** la plus récente est installée. Si ce n'est pas le cas, l'**écran de mise à jour du menu Wii** s'affiche. Choisissez OK pour continuer. Veillez noter que la version du **menu Wii** de votre console Wii doit être à jour pour lire le disque.

Lors de la mise à jour du **menu Wii**, toute modification technique non autorisée est susceptible d'être détectée, effaçant tout contenu non autorisé et mettant votre console hors d'usage. Refuser d'effectuer cette mise à jour peut également rendre ce jeu ou d'autres jeux inutilisables. Veillez noter que Nintendo ne peut garantir que des accessoires ou des logiciels non autorisés continueront de fonctionner correctement sur cette console Wii après cette mise à jour du **menu Wii** ou des mises à jour ultérieures.



INFORMATIONS JURIDIQUES IMPORTANTES

CE JEU NINTENDO N'EST PAS DESTINE A ETRE UTILISE AVEC UN DISPOSITIF ILLÉGAL. L'UTILISATION D'UN TEL DISPOSITIF ANNULERA LA GARANTIE DU PRODUIT NINTENDO. LA COPIE DES JEUX NINTENDO EST ILLÉGALE ET STRICTEMENT INTERDITE PAR LES LOIS NATIONALES ET INTERNATIONALES SUR LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE.



© 2009 NINTENDO.

TM, ® ET LE LOGO Wii SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

© 2009 NINTENDO.

Prologue

New SUPER MARIO BROS. Wii

C'est l'anniversaire de la princesse Peach et la fête bat son plein : Mario, les Toad et, bien sûr, Luigi, se sont tous réunis pour fêter l'événement.

Tiens ! Une surprise !
Mais d'où peut bien venir cet énorme gâteau d'anniversaire ?

La princesse Peach est absolument ravie. Elle s'approche du gâteau ...



Luigi



Mario



Toad jaune



Toad bleu



Princesse Peach

Mais... Que se passe-t-il ?
Bowser Jr. et les sbires de Bowser jaillissent du gâteau !



Bowser Jr.



Les sbires de Bowser

En un clin d'œil, ils capturent la princesse Peach et s'enfuient à bord d'une forteresse volante...

C'est terrible ! Au château de Peach, la consternation est à son comble. Les Toad sont très inquiets pour leur princesse !

Avec l'aide de Yoshi, Mario, Luigi, Toad jaune et Toad bleu se lancent à la poursuite de la forteresse volante pour sauver la princesse enlevée.

C'est ainsi que commence une nouvelle aventure pour nos courageux amis !

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la console Wii. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si votre console Wii est déjà réglée sur une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Si votre console Wii est réglée sur une autre langue que celles disponibles dans le jeu, l'anglais sera la langue par défaut. Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de langue de votre console Wii. Reportez-vous au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres pour de plus amples informations.

Commandes de base

New SUPER MARIO BROS. Wii

New SUPER MARIO BROS.™ Wii se joue à l'aide de la télécommande Wii tenue à l'horizontale. Cette section décrit les commandes de base.

Télécommande Wii (mode horizontal)

- ▶ Ce jeu se joue aussi avec un Nunchuk™ branché à la télécommande Wii (mode Nunchuk).
- ▶ Veuillez à débrancher le Nunchuk lorsque vous utilisez la télécommande Wii en mode horizontal.

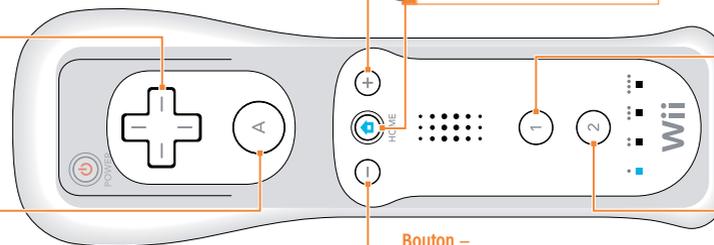
Manette +

- Se déplacer
- S'accroupir
- Entrer dans les tuyaux et ouvrir les portes

Bouton A

- Entrer dans une bulle en jouant à plusieurs (voir page 27)

- ▶ Il est impossible de rentrer dans une bulle pendant une course aux pièces (voir pages 30–31).



Bouton +

- Afficher le menu de carte (voir page 12)
- Afficher le menu de pause (voir page 15)

Bouton HOME

- Afficher le menu HOME

Bouton 1

- Afficher les objets à partir de l'écran de carte (voir page 11)
- Turbo (en appuyant sur gauche ou droite sur la manette +)

Bouton 2

- Sauter
- Nager (sous l'eau)

Bouton -

- Afficher l'écran de choix du monde (voir page 13)

Commandes des menus

+	Sélectionner une option
1	Annuler
2	Confirmer

Nunchuk (mode Nunchuk)

Se déplacer/S'accroupir

Entrer dans une bulle (voir page 27)

Turbo / Saisir

Sauter / Nager (sous l'eau)

Turbo



Agiter la télécommande Wii

- Saut tournoyant
- Saisir (bouton 1 + agiter la télécommande Wii)



Incliner la télécommande Wii

- Déplacer certaines plates-formes ou ascenseurs



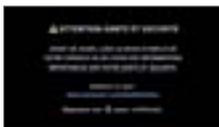
Certaines parties du jeu nécessitent d'agiter la télécommande Wii du haut vers le bas ou de l'incliner vers la gauche ou la droite.

- ▶ L'icône du mode horizontal sera affichée au-dessus du personnage, même si vous jouez en mode Nunchuk.

Commencer à jouer

New SUPER MARIO BROS. Wii

1 Insérez le disque New SUPER MARIO BROS. Wii dans la fente de chargement pour allumer la console Wii. L'**écran d'avertissement sur la santé et la sécurité** s'affiche alors. Appuyez sur le bouton A après avoir lu les informations sur cet écran. L'**écran d'avertissement sur la santé et la sécurité** s'affiche même si vous avez inséré le disque après avoir allumé la console Wii.



2 Pointez la chaîne disques sur le **menu Wii** et appuyez sur le bouton A.



3 L'**écran de présentation de la chaîne** s'affiche. Pointez **DEMARRER** et appuyez sur le bouton A.



4 L'**écran d'avertissement sur la dragonne** s'affiche. Ajustez bien la dragonne autour de votre poignet puis appuyez sur le bouton A.



5 L'**écran titre** s'affiche alors. Pour jouer, vous devrez la plupart du temps tenir la télécommande Wii à l'horizontale.



Configuration de la télécommande Wii	Mode d'emploi Wii – Installation de la console (section Utiliser la télécommande Wii)
Mode 60 Hz (480i) / Mode EDTV / HDTV (480p)	Mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres (section Paramètres Wii et gestion des données)
Synchroniser votre télécommande Wii et la console Wii	Mode d'emploi Wii – Installation de la console (section Synchroniser votre télécommande Wii et la console Wii)

Ecran de sélection du fichier

Sélectionnez un fichier de sauvegarde. Pour commencer une nouvelle partie, sélectionnez un fichier comportant la mention **VIDE**. Pour reprendre une partie sauvegardée, sélectionnez le fichier de votre choix à l'aide de la manette **+**, puis appuyez sur le bouton **2** pour confirmer.



Ballon

► Une fois le fichier sélectionné, choisissez le nombre de joueurs pour commencer la partie. Vous pouvez changer le nombre de joueurs à tout moment à partir du **menu de carte** (voir page 12).

► Les fichiers contenant des données de sauvegarde rapide sont indiqués par un ballon (voir page 12).

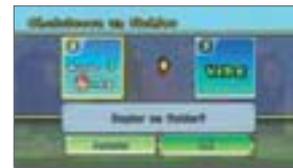
Copier et effacer des fichiers

Pour copier un fichier, appuyez sur le bouton **+**, puis sélectionnez le fichier à copier et le fichier à remplacer à l'aide du bouton **2**.

Pour effacer un fichier, appuyez sur le bouton **-**, sélectionnez le fichier à effacer puis confirmez à l'aide du bouton **2**.

► Une fois un fichier effacé ou remplacé, les données ne pourront pas être restaurées.

► Les données de sauvegarde rapide ne peuvent pas être copiées.



Mode libre et course aux pièces

De deux à quatre joueurs peuvent prendre part à ces deux modes. Vous pouvez jouer en coopération avec vos amis ou les affronter dans le niveau de votre choix. Pour plus d'informations, veuillez vous référer aux **pages 30 et 31**.

► Chacun des joueurs doit disposer d'une télécommande Wii.

Données de sauvegarde

Votre progression sera sauvegardée dans les fichiers accessibles à partir de l'**écran de sélection du fichier** (voir page 13). Vous pouvez également effectuer une sauvegarde rapide à partir du **menu de carte** (voir page 12) et continuer la partie là où vous l'avez interrompue la prochaine fois que vous jouez.

► Pendant la sauvegarde, ne touchez pas au bouton **POWER**, ni au bouton **RESET**.

► Pour savoir comment effacer des fichiers de la mémoire de la console Wii, veuillez vous référer au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres.



Ecran de jeu

New SUPER MARIO BROS. Wii

Ecran de carte

Utilisez la manette **+** pour déplacer Mario sur la carte. Appuyez sur le bouton 2 pour commencer le niveau sur lequel se tient Mario. Vous devez atteindre le drapeau marquant l'arrivée pour terminer un niveau et passer au suivant (voir page 14), et vaincre le boss du château à la fin d'un monde pour passer au monde suivant.

▶ Appuyez sur le bouton A pour vous déplacer sur la carte à l'aide de la manette **+**. Appuyez à nouveau sur le bouton A pour revenir à l'affichage normal.

▶ Lorsque vous jouez à plusieurs, le joueur qui contrôle Mario contrôle les déplacements sur l'écran de carte.



Echangez les pièces étoile récupérées contre des conseils et astuces.

Château de Peach

L'icône  indique que le niveau peut être recommencé à partir du point de mi-parcours (voir page 14) et non du début.

icône de Bowser

Les mini-jeux vous permettent de gagner des objets utiles et des vies supplémentaires.

Maison de Toad



Vies restantes

Indique le nombre de vies restant à Mario (voir page 13).

Niveau et pièces étoile

Indique le niveau sur lequel se tient Mario, ainsi que le nombre de pièces étoile récupérées dans ce niveau (voir pages 12, 25 et 35).

 Pièce étoile trouvée

 Pièce étoile manquante

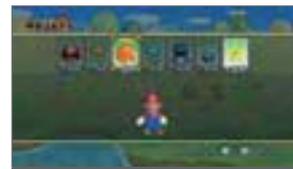
icône de Toad

Cette icône signifie qu'un Toad est emprisonné dans l'un des blocs de ce niveau. Trouvez-le et aidez-le à atteindre la sortie (voir page 35) !

Objets

Appuyez sur le bouton 1 sur l'écran de carte pour afficher vos objets. Tous les objets récupérés, par exemple dans les maisons de Toad, sont conservés ici. Une fois un objet sélectionné, appuyez sur le bouton 2 pour l'utiliser.

▶ Lorsque vous jouez à plusieurs (voir page 26), tous les joueurs bénéficient de l'objet sélectionné.



Si Mario entre en contact avec un Goomba ou un autre ennemi sur l'écran de carte, il accède à un niveau ennemi. Récupérez les huit ballons Toad pour obtenir une récompense.

Ennemis sur la carte



Les sbires de Bowser vous y attendent.

Tour/Château

Niveaux

 (Clignotant) Niveau ouvert mais non terminé

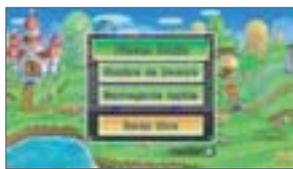
 (Non clignotant) Niveau terminé à l'aide du **super guide** (voir page 15)

 Niveau terminé

 Niveau fermé

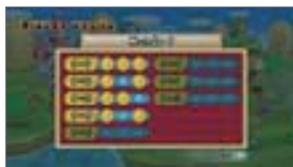
Menu de carte

Appuyez sur le bouton + sur l'**écran de carte** pour afficher le **menu de carte**. Appuyez sur haut ou bas sur la manette + pour sélectionner une option, puis confirmez à l'aide du bouton 2.



PIECES ETOILE

Vérifiez combien de pièces étoile vous avez récupérées (**voir page 25**). Appuyez sur gauche ou droite sur la manette + pour voir combien vous avez obtenu de pièces étoile dans les autres mondes.



NOMBRE DE JOUEURS

Modifiez le nombre de joueurs d'une partie.

► Chacun des joueurs doit disposer d'une télécommande Wii (**voir page 26**).

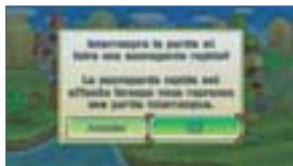


SAUVEGARDE RAPIDE

Cette option vous permet d'arrêter de jouer en créant une sauvegarde temporaire. Sur l'écran ci-contre, choisissez OK pour quitter le jeu en effectuant une sauvegarde rapide de votre partie. Lorsque vous chargerez le fichier, les données de sauvegarde rapide seront effacées.

► Si vous quittez alors le jeu sans sauvegarder la partie, vous ne pourrez plus continuer depuis ce point et vous devrez recommencer à partir du dernier point de sauvegarde (**voir page 13**).

► Pendant la sauvegarde, ne touchez pas au bouton POWER, ni au bouton RESET.



Sauvegarder

Cette option vous permet de sauvegarder votre progression. L'écran ci-contre apparaît lorsque vous battez un boss dans une tour ou un château. Sélectionnez OK pour sauvegarder votre partie.

► Une fois que vous avez débloqué la scène finale, vous pouvez sauvegarder à tout moment à partir de l'**écran de carte**.



Ecran de choix du monde

Appuyez sur le bouton - sur l'**écran de carte** pour afficher l'**écran de choix du monde**, qui vous permet de visiter les mondes débloqués. Utilisez la manette + pour sélectionner un monde et confirmez votre choix à l'aide du bouton 2.



Ecran d'action

Temps restant

Si vous ne terminez pas le niveau avant la fin du temps imparti, vous perdez une vie.

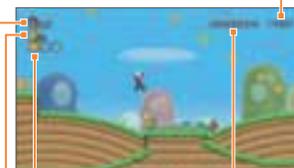
Vies restantes

Chaque fois que vous perdez une vie, ce nombre diminue. Lorsque toutes vos vies sont épuisées, la partie est terminée (**voir page 14**).

Pièces (voir page 25)

Pièces étoile

Indique les pièces étoile récupérées dans le niveau.



Score

Indique votre score total. Vous pouvez obtenir des points en frappant des blocs et en battant des ennemis, entre autres.



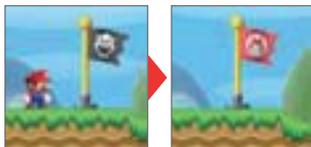
Points de mi-parcours et arrivées

Les deux étapes importantes d'un niveau sont le point de mi-parcours et l'arrivée. Pour terminer un niveau et accéder au niveau suivant, vous devez atteindre l'arrivée.

► Certains niveaux n'ont pas de point de mi-parcours.

Points de mi-parcours (drapeaux)

Le point de mi-parcours est indiqué par un drapeau. Lorsque vous l'atteignez, le symbole de Mario apparaît sur le drapeau. Si vous perdez une vie après avoir atteint le point de mi-parcours, vous recommencez le niveau à partir de ce point.



► Lorsqu'il passe un point de mi-parcours pour la première fois, Mario se transforme en Super Mario (voir page 21).

► Si vous décidez d'explorer un autre niveau ou si vous perdez toutes vos vies après avoir atteint le point de mi-parcours dans un niveau, il vous faudra recommencer ce niveau depuis le début.

Arrivées

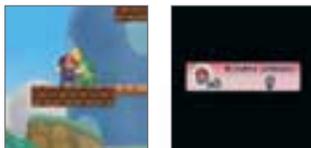
L'arrivée se trouve à la fin de chaque niveau. Lorsque vous l'atteignez, sautez sur le drapeau aussi haut que vous le pouvez. Plus vous sautez haut sur le drapeau, plus vous obtenez de points.

► Attention, dans les tours et les châteaux, vous trouverez les sbires de Bowser qui vous attendent de pied ferme au lieu du drapeau !



Erreurs et Game Over

Quand Mario se fait toucher par un ennemi ou tombe dans un trou, il perd une vie. Lorsque toutes ses vies sont épuisées, la partie est terminée. La partie reprend alors depuis le dernier point de sauvegarde avec un nouveau crédit de cinq vies.



► Lorsque vous perdez toutes vos vies, le nombre de crédits utilisés s'affiche et vous retournez automatiquement à l'écran de carte.

Menu de pause

Appuyez sur le bouton + sur l'écran d'action pour arrêter le jeu et afficher le **menu de pause**. Appuyez sur haut ou bas sur la manette + pour sélectionner une option et confirmez avec le bouton 2.



CONTINUER

Fermer le **menu de pause** et revenir au jeu.

QUITTER

Quitter le jeu et retourner à l'écran de carte.

► Cette option n'est disponible que dans les niveaux déjà terminés.

► Les pièces récupérées et les points obtenus ne seront pas sauvegardés si vous quittez le niveau à l'aide de cette option.

Super guide

Si vous commettez huit erreurs dans un même niveau, vous verrez apparaître un bloc  au début du niveau (ou au point de mi-parcours si vous reprenez le jeu à cet endroit). Frappez ce bloc pour activer le **super guide**. Luigi vous montrera comment terminer le niveau.



► Cette fonction n'est pas disponible lors des parties en multijoueur.

► Appuyez sur le bouton + pendant le **super guide** pour prendre le contrôle de Luigi et continuer le jeu.

► Les pièces et les points obtenus par Luigi ne seront pas sauvegardés.

► Si vous terminez le niveau, l'icône  disparaît.

Actions

New SUPER MARIO BROS. Wii

Principales actions de Mario

Cette section décrit les principales actions que peut effectuer Mario. Bien sûr, elles sont aussi valables pour Luigi, Toad jaune ou Toad bleu lorsque vous jouez à plusieurs.

Se déplacer

Gauche ou droite sur 

Appuyez sur gauche ou droite sur la manette  pour faire avancer Mario.



Turbo

Gauche ou droite sur  + 

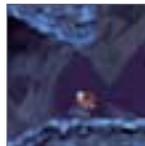
Maintenez le bouton 1 enfoncé tout en appuyant sur gauche ou droite sur la manette  pour activer le turbo.



S'accroupir

Bas sur 

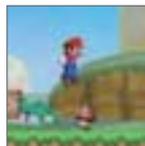
Maintenez bas enfoncé sur la manette  pour vous accroupir. Faites-le tout en utilisant le turbo pour que Mario réalise une glissade.



Saut et attaque



Appuyez sur le bouton 2 pour sauter. Appuyez brièvement sur le bouton 2 pour un saut court et maintenez le bouton enfoncé pour un saut plus long. Sauter sur les ennemis constitue l'attaque de base. Appuyez sur le bouton 2 au moment où vous atterrissez sur un ennemi pour sauter encore plus haut.

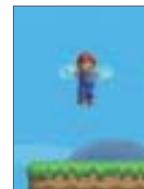
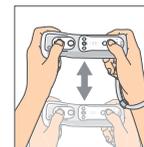


Saut tournoyant

Agiter la télécommande Wii 

Agitez la télécommande Wii pour sauter tout en tournoyant.

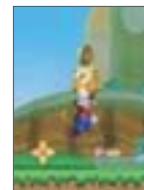
► Si vous jouez en mode Nunchuk, veuillez vous référer aux informations données [page 7](#).



Frapper les blocs par en dessous



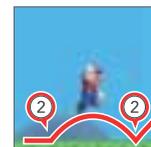
Sautez lorsque vous êtes sous un bloc pour le frapper (et parfois le casser). Frapper un bloc par en dessous permet de se débarrasser des ennemis qui se trouvent dessus.



Double et triple saut

Turbo +  →  à l'atterrissage

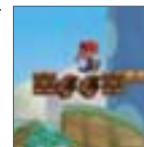
En utilisant le turbo, effectuez un saut puis appuyez à nouveau sur le bouton 2 au moment où Mario touche le sol pour réaliser un double ou triple saut et vous propulser très haut.



Charge au sol

Bas sur  pendant un saut

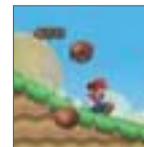
Appuyez sur bas sur la manette  lorsque Mario est dans les airs pour effectuer une charge au sol. Utilisez cette attaque pour vous débarrasser de vos ennemis. Elle permet aussi de casser des blocs de briques lorsque Mario s'est transformé ([voir page 21](#)).



Glissade

Bas sur  sur une pente

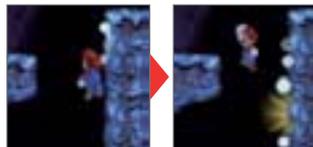
Appuyez sur bas sur la manette  dans une pente pour vous mettre à glisser. Mario élimine tous les ennemis qu'il rencontre en glissant.



Saut mural

+ pour prendre appui sur un mur + ②

Lorsque Mario glisse le long d'un mur, appuyez sur la manette + dans la direction du mur et appuyez sur le bouton 2 pour prendre appui sur le mur et sauter. Cette action permet d'atteindre des endroits très difficiles d'accès.

**Saisir et lancer des carapaces**

①

Attaquez les ennemis dotés d'une carapace pour qu'ils se réfugient à l'intérieur de cette dernière. Appuyez ensuite sur le bouton 1 pour les ramasser et relâchez le bouton pour les lancer.

**Saisir et jeter des objets**

① + agiter la télécommande Wii

Lorsque Mario se trouve devant un tonneau ou un autre objet (voir page 25), maintenez le bouton 1 enfoncé tout en agitant la télécommande Wii pour le ramasser. Relâchez le bouton 1 pour lancer l'objet.

► Si vous jouez en mode Nunchuk, veuillez vous référer aux informations données page 7.

**Saisir des blocs**

Mario peut aussi ramasser certains blocs et objets. Essayez d'effectuer un saut tournoyant et de les lancer pour voir ce qu'il se passe.

**Saisir d'autres personnages**

Cette technique peut aussi être utilisée pour saisir d'autres personnages. Elle vous permettra de réaliser diverses actions en coopération (voir page 28).

**Entrer dans les tuyaux et ouvrir les portes**

Haut ou bas sur +

Appuyez sur la manette + dans la direction d'un tuyau pour y rentrer. Appuyez sur haut sur la manette + pour ouvrir une porte.

**Nager**

Gauche ou droite sur + ②

Lorsque vous êtes dans l'eau, maintenez gauche ou droite enfoncé sur la manette + et appuyez sur le bouton 2 pour nager.

**Déplacer les plates-formes inclinables**

Incliner la télécommande Wii

Sautez sur une plate-forme inclinable pour faire apparaître l'un des symboles présentés ci-dessous. Inclinez ensuite la télécommande Wii pour incliner la plate-forme dans le sens correspondant. Lorsque vous jouez à plusieurs, le symbole au milieu de la plate-forme indique quel joueur peut la contrôler.

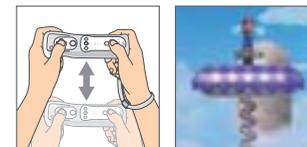
► Si vous jouez en mode Nunchuk, veuillez vous référer aux informations données page 7.

**Visser et dévisser les vis**

Agiter la télécommande Wii sur une vis

Sautez sur une vis et agitez la télécommande Wii pour faire monter ou descendre une plate-forme. Ceci vous permettra d'accéder à de nouveaux endroits ou de progresser dans un niveau.

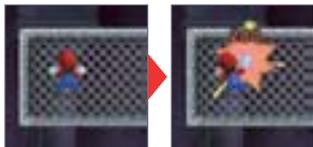
► Si vous jouez en mode Nunchuk, veuillez vous référer aux informations données page 7.



Escalader et frapper les grillages

+ et ① en escaladant

Appuyez sur haut sur la manette + pour commencer l'escalade. Une fois agrippé, Mario peut se déplacer dans toutes les directions. Appuyez sur le bouton 1 pour frapper un ennemi de l'autre côté du grillage et appuyez sur le bouton 2 pour lâcher prise.

**Faire tourner les panneaux pivotants**

① en escaladant

Appuyez sur le bouton 1 pour faire tourner les panneaux pivotants et passer de l'autre côté.

**Se balancer à une liane**

Gauche ou droite sur + une fois agrippé

Sautez pour vous agripper aux lianes, puis appuyez au moment opportun sur gauche ou droite sur la manette + pour vous balancer d'avant en arrière. Appuyez sur le bouton 2 pour lâcher prise.

**Longer les murs / Se suspendre**

Gauche ou droite sur +

Appuyez sur gauche ou droite sur la manette + pour avancer prudemment le long des falaises ou des rebords. Dans cette situation, Mario peut continuer à effectuer de petits sauts.

Appuyez sur gauche ou droite sur la manette + pour avancer lorsque vous êtes suspendu à un rebord. Appuyez sur haut sur la manette + pour remonter.

**Transformations de Mario**

En ramassant certains objets, Mario peut se transformer, par exemple en Super Mario ou Mario de feu, et obtenir ainsi de nouvelles capacités.

**Mario**

C'est la forme normale de Mario. S'il est touché par un ennemi, il perd une vie.

**Super Mario**

Mario devient plus grand et plus fort lorsqu'il ramasse un Super Champignon. Quand un ennemi le touche, il reprend sa taille normale.

Mario de feu

Mario devient Mario de feu lorsqu'il ramasse une fleur de feu. Appuyez sur le bouton 1 pour lancer des boules de feu.



Mario hélice



Lorsqu'il ramasse un champignon hélice, Mario devient Mario hélice. Grâce à son hélice, il peut atteindre des hauteurs insensées.

- ▶ Cependant, il ne peut pas monter à l'infini.
- ▶ Il est impossible de réaliser un double saut hélice.



Saut et descente hélice

Agiter la télécommande Wii  et bas sur 

Le saut hélice est réalisé de la même manière qu'un saut tournoyant, en agitant la télécommande Wii, ce qui vous propulse haut dans les airs. Pour accélérer votre descente, par exemple pour attaquer des ennemis, appuyez sur bas sur la manette  lorsque vous êtes dans les airs.

- ▶ Si vous jouez en mode Nunchuk, veuillez vous référer aux informations données page 7.



Mario de glace



Lorsqu'il ramasse une fleur de glace, Mario devient Mario de glace et peut geler ses ennemis en leur lançant des boules de glace.



Lancer des boules de glace

①

Appuyez sur le bouton 1 pour lancer des boules de glace. Certains ennemis sont instantanément gelés mais retournent à leur état normal après un court instant.

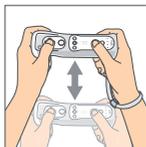


Saisir et détruire des blocs de glace

① + agiter la télécommande Wii 

Agitez la télécommande Wii tout en appuyant sur le bouton 1 lorsque vous vous trouvez près d'un ennemi gelé pour ramasser le bloc de glace. Relâchez le bouton 1 pour le lancer. Vous pouvez aussi utiliser la charge au sol pour détruire le bloc de glace et l'ennemi qu'il renferme.

- ▶ Si vous jouez en mode Nunchuk, veuillez vous référer aux informations données page 7.



Mario pingouin



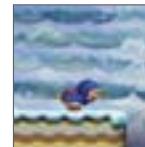
Lorsqu'il ramasse un costume pingouin, Mario devient Mario pingouin et peut se déplacer plus facilement sur la glace et dans l'eau. Mario pingouin peut aussi lancer des boules de glace.



Glissade pingouin

Bas sur 

Appuyez sur bas sur la manette  lorsque vous utilisez le turbo ou dans une pente pour glisser sur le ventre. Mario pingouin renverse alors tous les ennemis qu'il rencontre, casse les blocs de briques qui se trouvent sur son chemin et peut même glisser sur la surface de l'eau.



Nager

 + ②

Mario pingouin peut nager dans toutes les directions à l'aide de la manette . Appuyez sur le bouton 2 pour vous déplacer plus vite sous l'eau.



Mini-Mario



Mario devient tout petit lorsqu'il ramasse un Mini-Champi. Mini-Mario n'est pas très fort et ne peut vaincre ses ennemis qu'à l'aide d'une charge au sol. Cependant, il peut pénétrer dans des tuyaux minuscules et emprunter des passages très étroits. Mais si un ennemi le touche, c'est fini!



Saut flottant et course sur l'eau

② + gauche ou droite sur 

Mini-Mario saute plus loin et reste plus longtemps en l'air que Mario sous ses autres formes. Il est tellement léger qu'il peut courir sur l'eau.



Yoshi

Mario peut grimper sur le dos de Yoshi, et devient ainsi capable d'effectuer de nouvelles actions. Sautez sur Yoshi pour grimper sur son dos et agitez la télécommande Wii pour en descendre.



Avaler et recracher

①

Appuyez sur le bouton 1 pour que Yoshi tire la langue et avale des fruits, des ennemis ou des objets. Lorsqu'il avale des ennemis à carapace ou certains objets particuliers, Yoshi les recrache quand vous appuyez à nouveau sur le bouton 1.



Œufs

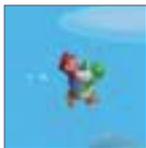
Après avoir avalé cinq fruits, Yoshi pond un œuf contenant un objet.



Saut plané

Maintenir ② enfoncé

Appuyez sur le bouton 2 pendant un saut pour réaliser un saut plané. Yoshi sautera plus haut et plus loin.



Dégâts

Si Mario se fait attaquer alors qu'il est sur Yoshi, Yoshi s'enfuit. Essayez de lui sauter dessus à nouveau avant qu'il ne tombe dans un trou.



Objets et gadgets

New SUPER MARIO BROS. Wii

Chaque niveau regorge d'objets et de gadgets. En voici quelques-uns parmi les plus utiles :

Blocs ?



Frappez les blocs ? pour obtenir des pièces ou des objets.

Pièces



Récupérez 100 pièces pour gagner une vie supplémentaire.

Blocs de briques



Cassez-les, et vous trouverez peut-être des pièces ou d'autres objets.

Pièces étoile



Chaque niveau contient trois pièces étoile. Essayez de toutes les récupérer !

Super étoiles



Attrapez-les pour devenir invincible pendant une courte période. Vos capacités de saut et d'accélération seront également bien meilleures.

Anneaux et pièces rouges



Traversez ces anneaux pour faire apparaître huit pièces rouges. Récupérez-les toutes avant la fin du temps imparti pour obtenir un objet.

Champignons 1UP



Chacun de ces champignons vous donne une vie supplémentaire.



Interrupteurs



Sautez sur les interrupteurs pour déclencher divers événements. L'interrupteur P change les blocs de briques en pièces et inversement.

Tonneaux



Ramassez les tonneaux et lancez-les en direction de vos ennemis pour les vaincre.



L'interrupteur ? a des effets différents selon les niveaux.

Blocs hélice



Saisissez ces blocs et réalisez un saut tournoyant pour vous propulser haut dans les airs.

Blocs POW



Lancez un bloc POW ou frappez-le pour dégager des ondes de choc qui élimineront tous les ennemis terrestres aux alentours et feront tomber toutes les pièces flottant dans les airs.

Blocs lumineux



Ces blocs éclairent tout ce qui se trouve autour d'eux.

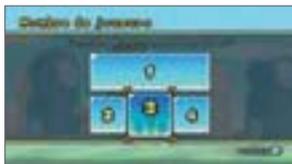
Jouer à plusieurs

New SUPER MARIO BROS. Wii

Nombre de joueurs et personnages

Après avoir sélectionné un fichier à l'**écran de sélection du fichier (voir page 9)**, vous pouvez choisir de jouer avec trois autres joueurs maximum.

- Vous pouvez changer le nombre de joueurs à tout moment à partir du **menu de carte (voir page 12)**.



Choisir les personnages

Le joueur 1 prend le contrôle de Mario. Les autres joueurs doivent appuyer sur le bouton 2 pour rejoindre la partie et peuvent choisir leur personnage en appuyant sur gauche ou droite sur la manette **+** puis sur le bouton 2 pour confirmer. Le joueur 1 sélectionne ensuite **COMMENCER** pour démarrer la partie.



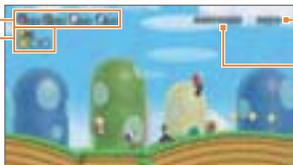
- Les joueurs 2 à 4 peuvent appuyer sur le bouton 1 pour quitter la partie avant le début du jeu.
- Le joueur 1 peut appuyer sur le bouton **+** pour ajouter une télécommande Wii. Sur l'**écran d'ajout de joueurs**, appuyez simultanément sur le bouton 1 et sur le bouton 2 de la télécommande Wii que vous souhaitez utiliser pour l'ajouter.

Ecran de jeu

Vies restant aux différents joueurs

Pièces et pièces étoile

Obtenues par tous les joueurs.



Temps restant

Score

Commun à tous les joueurs.

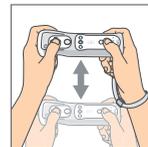
Erreurs et retour à l'action

Lorsqu'un joueur perd une vie, son total de vies restantes diminue d'une unité. S'il lui reste des vies, il revient dans le jeu dans une bulle. Lorsque tous les joueurs perdent une vie au même moment, ils retournent tous à l'**écran de carte**.

Entrer dans une bulle

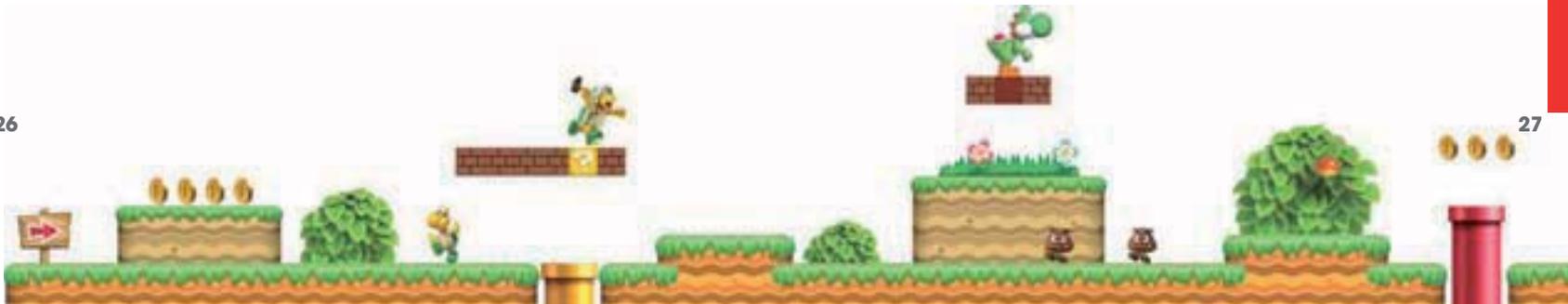
Appuyez sur le bouton A pour créer une bulle et y entrer. Si un joueur perd une vie, il revient également dans le jeu à l'intérieur d'une bulle. Une fois dans une bulle, vous ne pouvez pas être touché par les ennemis. Agitez la télécommande Wii pour vous rapprocher des autres joueurs. La bulle éclate lorsqu'un autre joueur la touche.

- Il est impossible de rentrer dans une bulle pendant une **course aux pièces (voir pages 30–31)**.
- Si tous les joueurs se retrouvent dans une bulle en même temps ou que le seul joueur qui n'est pas dans une bulle perd une vie, tout le monde retourne à l'**écran de carte**.
- Si vous utilisez un Nunchuk, veuillez vous référer aux informations **page 7**.



Tuyaux et arrivées

Si un joueur entre dans un tuyau, les autres sont automatiquement transportés à l'intérieur de ce tuyau eux aussi. Par contre, dès qu'un joueur atteint le drapeau marquant l'arrivée, les autres n'ont que quelques instants pour en faire autant avant que le niveau ne se termine.



Actions multijoueurs

Vous pouvez coopérer avec les autres joueurs pour réaliser différentes actions ensemble.

Soulever un joueur

① + agiter la télécommande Wii 

Maintenez le bouton 1 enfoncé et agitez la télécommande Wii lorsque vous vous trouvez près d'un autre joueur pour le soulever.

► Les joueurs soulevés peuvent se libérer en agitant leur télécommande Wii.



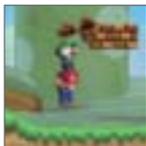
Se déplacer

Maintenez le bouton 1 enfoncé pour vous déplacer alors que vous soulevez un autre joueur. Si le joueur soulevé a subi une transformation, il conserve ses capacités. La coopération entre les deux joueurs s'en trouve renforcée.



Sauter

Vous pouvez casser des blocs de briques en les frappant lorsque vous soulevez un autre joueur, même si aucun des deux joueurs n'a subi de transformation.



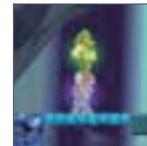
Lancer un joueur

Relâchez le bouton 1 pour lancer le joueur que vous avez soulevé. Faites attention de ne pas le lancer sur un ennemi ou dans un trou !



Super étoiles

Si vous attrapez une Super étoile puis que vous soulevez ou êtes soulevé par un autre joueur, celle-ci fera effet sur les deux joueurs.



Saut en duo

Sautez sur un joueur pour rebondir sur sa tête. Si vous appuyez une deuxième fois sur le bouton 2 au bon moment, vous pourrez sauter encore plus haut.



Charge au sol synchronisée

Si plusieurs joueurs réalisent une charge au sol en même temps, les ondes de choc dégagées élimineront tous les ennemis terrestres aux alentours.



Maisons de Toad

Vous pouvez également jouer aux mini-jeux des maisons de Toad en multijoueur. Frappez les panneaux à tour de rôle dans **Panneaux-surprise** et lancez-vous tous ensemble à l'assaut des canons dans **Canon 1UP**.



Mode libre et course aux pièces

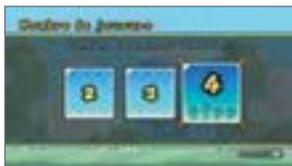
New SUPER MARIO BROS. Wii

Explications du mode libre et de la course aux pièces

Le **mode libre** et la **course aux pièces** sont deux modes multijoueurs passionnants auxquels peuvent participer de 2 à 4 joueurs en même temps.

1 Nombre de joueurs

Le joueur 1 choisit combien de personnes vont jouer. Utilisez la manette **+** pour sélectionner un nombre et appuyez sur le bouton 2 pour confirmer.



2 Choix des personnages

Le joueur 1 prend le contrôle de Mario. Les autres joueurs doivent appuyer sur le bouton 2 pour rejoindre la partie et peuvent choisir leur personnage en appuyant sur gauche ou droite sur la manette **+** puis sur le bouton 2 pour confirmer. Le joueur 1 sélectionne ensuite COMMENCER pour démarrer la partie.



3 Choix du niveau

Le joueur 1 choisit le niveau. Utilisez la manette **+** pour parcourir la liste des niveaux et confirmez votre choix à l'aide du bouton 2. Sélectionnez la catégorie et appuyez sur gauche ou droite sur la manette **+** pour changer de catégorie.

▣ Le nombre de niveaux disponibles augmente au fur et à mesure de votre progression dans le jeu.



Victoires

Faire défiler
les catégories

Mode libre – Règles de base

Sélectionnez le niveau de votre choix et tentez d'atteindre l'arrivée. Selon vos envies, vous pouvez vous affronter ou jouer en coopération.

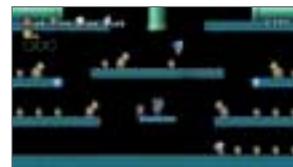
▣ Les niveaux terminés sont entourés d'un cadre d'une couleur différente. Si vous retournez à l'écran titre ou que vous éteignez la console Wii, les cadres disparaissent.

Erreurs

Si tous les joueurs perdent leur dernière vie ou commettent une erreur en même temps, tout le monde retourne à l'écran de choix du niveau.

Course aux pièces – Règles de base

Terminez le niveau en tentant de récupérer plus de pièces que les autres joueurs. Le joueur qui a récupéré le plus de pièces est le vainqueur de la course. Les résultats s'affichent sur l'écran des résultats.



Erreurs

Si tous les joueurs perdent leur dernière vie ou commettent une erreur en même temps, l'écran des résultats s'affiche immédiatement.

Ecran des résultats

Les joueurs sont classés par nombre de pièces récupérées. Le nombre de victoires obtenues par chacun des joueurs s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran de choix du niveau.

▣ Le nombre de victoires obtenues par les joueurs est réinitialisé lorsque vous retournez à l'écran titre ou que vous éteignez la console Wii.

Crédits

| PRODUCERS

Takashi Tezuka
Hiroyuki Kimura

| DIRECTOR

Shigeyuki Asuke

| PLANNING

Yusuke Amano
Masanao Arimoto
Shigefumi Hino

| MAP & LEVEL DESIGN DIRECTOR

Toshihiko Nakago

| MAP & LEVEL DESIGN

Yasuhisa Yamamura
Masataka Takemoto
Kenta Usui
Ryutaro Kanno
Takayuki Ikkaku

| LEAD DESIGN

Michihiro Hayashi

| PLAYER DESIGN

Keisuke Nishimori
Tomomi Marunami

| CHARACTER DESIGN

Masaaki Ishikawa
Masanobu Sato
Ryota Akutsu
Manabu Hiraoka
Kazunori Fujii

| FIELD DESIGN

Eiji Mukao
Kosono Okina
Mari Shibata

| WORLD MAP DESIGN

Jun Takamura
Takeshi Koike

| UI DESIGN

Mei Ide
Yoshifumi Masaki
Satoko Okada

| EFFECTS DESIGN

Sayaka Nishimura

| DESIGN ADVISER

Atsushi Miyagi

| DESIGN SUPPORT

Daisuke Ito
Tomomi Imazu
Kaori Kinoshita
Kunihito Ihara

| PROGRAMMING DIRECTOR

Makoto Sasaki

| PLAYER PROGRAMMING

Keigo Nakanishi

| FIELD PROGRAMMING

Kouji Sakai

| ENEMY PROGRAMMING

Tatsuo Nishiyama
Kenichi Nishiyama
Keiji Takahashi
Keiichihiro Kato
Ken Watanabe
Yosuke Oshino

| SYSTEM PROGRAMMING

Hisashi Okada
Kenzo Hayakawa

| UI PROGRAMMING

Kiyoshi Koda

| WORLD MAP PROGRAMMING

Shoichi Obayashi

| PROGRAMMING

Yuji Sawatani
Masaro Sakakibara
Misato Sodeyama
Shinji Hatada
Hiromichi Miyake
Masashi Masuoka

| PROGRAMMING ADVISER

Yuhiki Otsuki

| SOUND DIRECTOR

Kenta Nagata

| SOUND PROGRAMMING

Sanae Uchida

| SOUND EFFECTS

Mitsuhiro Kida
Tajju Suzuki

| MUSIC

Shiho Fujii
Ryo Nagamatsu

| VOICE

Dan Falcone
Kenny James
Sam Kelly
Charles Martinet
Lani Minella
Caety Sagoian
Mike Vaughn

| SOUND ADVISER

Koji Kondo

| COORDINATORS

Tsutomu Kaneshige
Tomooki Yoshinobu
Hideki Fujii
Rina Yamauchi

| DEMO SCENE DIRECTOR

Takumi Kawagoe

| DEMO SCENE MOTION DESIGN

Yoshikazu Sumioka
Eisuke Sagawa
Tatsuya Sakai
Youko Miyaguchi

| GRAPHIC SUPERVISORS

Aya Oyama
Akiko Kato
Kanae Dohta
Tsuyoshi Watanabe

| PROGRESS MANAGEMENT

Keizo Kato

| TECHNICAL SUPPORT

Hironobu Kakui
Yoshito Yasuda
Shintaro Jikumaru

| ARTWORK

Daiiki Nishioka
Yuka Kotaki

| ILLUSTRATION

Ryusuke Yoshida
Shigehisa Nakaue
Yu Kitai
Naoko Ayabe

| ILLUSTRATION SUPERVISOR

Yusuke Nakano

| DEBUG

Naoki Takami
Ryuhei Matsuura
Mario Club Co., Ltd.
NOA Product Testing

| SPECIAL THANKS

SRD
DIGITALSCAPE Co., Ltd.
Mox Inc.
Hirotake Otsubo
Yoshiyuki Oyama
Akito Osanai
Tsubasa Sakaguchi
Yoshiki Haruhana
Takahiro Hamaguchi
Keiji Inoue
Takuhiro Dohta

| GENERAL PRODUCER

Shigeru Miyamoto

| EXECUTIVE PRODUCER

Satoru Iwata

| EUROPEAN LOCALISATION MANAGEMENT

Erkan Kasap
Paul Logue
Matthew Mawer
Micky Auer

| LOCALISATION PRODUCER

Takashi Katagiri

| TRANSLATION

Andrew Steele
Carine Mathey
Massimo Cotticelli
Rafael Jagielski
Miguel Rodríguez Ramos
Andrea Jähn
Zakir Rahman
Thomas Berthollet
Giacomo Iacumin
René Pualesich
Francisco Paredes
Carsten Harmans

| QUALITY ASSURANCE

Amaury Bagnariol
Sonia Trepiccioni
Adam Holmes
David "DJ" Jefferson
Daniel Leonhardt
Stéphane Zussy
Albert Agramunt
Julien Veron
Carlo Sarti
Andrea Stazi
Gabriele Arnoldi
Lutz Ohl
Lukas Mildner
Frank Grütznér

Javier Jordán Oliver
Eduardo Ospina Tovar
Diego Rosado Guzmán

| EUROPEAN MANUAL LOCALISATION

Peter Swietochowski
Britta Hensch
Ursula Lipinski
Moni Händschke
Oleg Salarskij
Jasmina Libonati
Manfred Anton
Martin Heyne
Verena Lischka
Sandra Bialys
Bianca Rose
Marion Magat
Melanie Walter
Francesca Abate
Laura Figuerola Gómez
Pleter Van Nueten
Alfiya Alesheva
Jenni Hämäläinen

TOUS DROITS, Y COMPRIS
LES COPYRIGHTS DU JEU,
SCENARIO, MUSIQUE ET
PROGRAMME, RESERVES
PAR NINTENDO.

Cher Mario,

Depuis mon enlèvement, je suis enfermée toute seule dans ce sinistre endroit ! Du coup, j'ai eu amplement le temps de réfléchir pour t'écrire ces quelques mots d'inspiration et ces quelques conseils qui, je l'espère, t'aideront dans ton aventure et te mèneront jusqu'à moi. Sois prudent Mario, mais viens me sauver, je t'en prie ! Cet endroit est tellement... lugubre !



Sers-toi de toutes tes capacités !

Pense à utiliser des actions spéciales pour récupérer les pièces et les objets dissimulés dans des endroits normalement inaccessibles. Si tu n'arrives pas à casser un bloc de briques ou à atteindre un tuyau qui te semble louche, essaie de réaliser une suite d'actions ou transforme-toi.



Cherche les secrets !

N'oublie pas que tous les niveaux n'ont pas qu'une seule arrivée ! Certains contiennent une sortie ou des passages secrets qui mènent à de nouveaux endroits sur la carte. Alors explore tous les niveaux de fond en comble !



Laisse-toi aider !

Si un niveau te donne du fil à retordre, surtout, n'hésite pas à te servir du **super guide** ! Si tu fais trop d'erreurs et que tu perds plusieurs vies dans un même niveau, ton frère Luigi peut te montrer comment terminer ce niveau. Ensuite, tu peux bien sûr relever le défi et tenter de le terminer tout seul, si tu le souhaites.



Récupère les pièces étoile !

Trois pièces étoile sont cachées dans chaque niveau. Essaie d'en récupérer un maximum, je suis sûre qu'elles te seront utiles !



Va jeter un coup d'œil dans mon château !

Dans mon château, tu peux échanger les pièces étoile que tu as récoltées contre des vidéos bonus qui t'aideront à progresser au cours de ton aventure. Au fur et à mesure du jeu, de nouvelles vidéos seront disponibles, donc n'oublie pas d'y retourner de temps en temps, même si je n'y suis pas... Oh, mon château me manque tellement !



Sauve les Toad !

Mes très chers Toad ont été emprisonnés dans des blocs ! Tu peux les entendre appeler au secours lorsque tu te rapproches des blocs en question. Frappe ces blocs pour libérer les Toad, saisis-les et transporte-les jusqu'à l'arrivée. Ils te seront très reconnaissants et sauront se montrer généreux...

Au fait, Mario... tu ne peux sauver les Toad que quand tu joues seul.



Attention, le **super guide** et les vidéos bonus présentent parfois des problèmes de lecture.

A bientôt, j'espère.

Princesse Peach



