

**NEED HELP WITH INSTALLATION,
MAINTENANCE OR SERVICE?**

**NINTENDO CUSTOMER SERVICE
WWW.NINTENDO.COM**

*or call 1-800-255-3700
MON.-SUN., 6:00 a.m. to 7:00 p.m., Pacific Time
(Times subject to change)*

**BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION,
L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?**

**SERVICE À LA CLIENTÈLE DE NINTENDO
WWW.NINTENDO.COM**

*ou appelez le 1 (800) 255-3700
LUN.-DIM., entre 6 h 00 et 19 h 00, heure du Pacifique
(Heures sujettes à changement)*

Nintendo®



59772A



Nintendo of Canada Ltd.
110 - 13480 Crestwood Place
Richmond, B.C. V6V 2J9
Canada
www.nintendo.ca

PRINTED IN U.S.A. /
IMPRIMÉ AUX É.-U.

NINTENDO DS^{TM/}_{MC}



INSTRUCTION BOOKLET / MODE D'EMPLOI

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Loss of awareness
Altered vision	Involuntary movements	Disorientation
- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists, arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS.

If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

WARNING - Radio Frequency Interference

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.



Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEM.



Nintendo DS
Rumble Pak
Compatible

THIS GAME IS COMPATIBLE WITH THE RUMBLE PAK ACCESSORY.

NEED HELP PLAYING A GAME?

Nintendo's game pages, at www.nintendo.com/games, feature walkthroughs, frequently-asked questions, and codes for many of our games. If your answer isn't there, check out our forums where you can exchange tips with other gamers on-line.

For more information about our on-line forums, visit www.nintendo.com/community.

If you don't have access to the website, recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529.

This may be a long distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill.



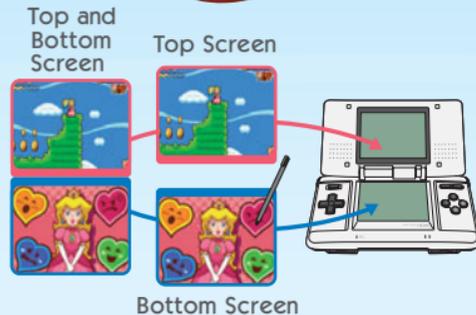
Nintendo

© 2005–2006 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. © 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED. This product uses the LC Font by Sharp Corporation, except some characters. LC FONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.

LC
FONT

Contents

- 6 Story
- 8 Controls
- 10 Getting Started
- 12 The Map
- 14 How to Progress
- 16 The Game Screen
- 18 Various Actions
- 20 Changing Vibes
- 22 Menus and Shopping
- 24 The Pause Screen
- 30 Manuel en français



The screen shots in this manual are framed like the examples on the right so that you can distinguish between the top and bottom (touch) screen.

STORY

This is Vibe Island, located a short distance away from the Mushroom Kingdom. Bowser got his hands on the Vibe Scepter hidden here and used its strange powers to capture Mario and his friends.

Princess Peach
The princess of the Mushroom Kingdom.



Perry
A talking umbrella with strange powers.



Mario and Luigi are shown in the top right corner, looking towards the island. Mario is wearing his red hat and Luigi is wearing his green hat. They are both holding a golden scepter.

Princess Peach was out for a walk when the raid happened, so you can imagine her surprise when she returned to the castle.

In order to help Mario and his friends, Peach, along with a magical umbrella named Perry headed off for Vibe Island.

Will Peach and Perry manage to save everyone?

Controls

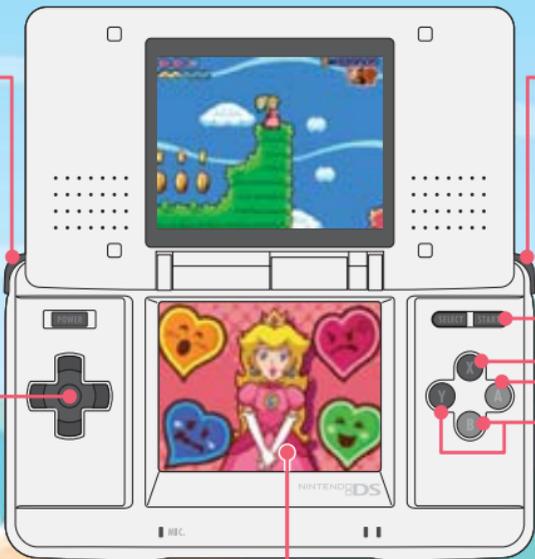


L (Map Screen) Open the Menu → p. 22
L + Walk slowly

Run/Pick up enemies you've stomped Squat

Closing the cover on your DS will put the game in Sleep Mode and reduce the amount of battery power used. Opening the cover will take the game out of Sleep Mode.

Press **L** + **R** + **SELECT** + **START** at the same time to soft reset.



R (Map Screen) Go to the Shop → p. 23
R + Walk slowly

START Open the Pause menu → p. 24

X Pick things up/Put things down

A Jump

B **Y** Attack with Perry/Break blocks
Throw items you're carrying

Menu Controls

- Make selection
-
- A** Confirm
-
- B** Cancel or go back to previous screen



There are many other actions you can perform! Check out page 18 for details!

Touch Screen
Change Vibe
→ p. 20

Getting Started

Start a Game

Once you have confirmed that the **POWER** is OFF, insert the Super Princess Peach Game Card into the DS Game Card Slot until it clicks into place, then turn the power on.

Check the contents of the start-up screen and tap the Touch Screen to display the DS menu screen.

If you touch the “Super Princess Peach” panel on the DS menu screen, the game will start.

If you have the start-up mode on the DS hardware set to Auto, the menu screen will not appear. Please see the DS hardware manual for details.



Select a File

Press **START** on the title screen and the file-selection screen will appear. When you want to start a new game, tap a file that says New Game.

Files with data will have area names on them. Select a file with an area name and you will be able to continue that game.



Copying/Erasing Data

When you want to copy data from one file to another or erase data, touch the Copy Data or Erase Data icons. If you copy data into another file, that data will be overwritten.



*Once you have overwritten or erased data it will not be recovered, so please be careful.

The Map

Map Screen

On the map screen, use **+** to select different areas and **A** to move to the stage-selection screen. Once you have cleared an area, you will move on to the next. You can also tap the different areas or , , or  on the Touch Screen to go places directly.

Menu → p. 22

Shop → p. 23

Island map

Go back to file-selection screen

Area name

Number of Toads you saved/Number of Toads



Stage Selection Screen

From the map screen, select the stage you want to play using **+** and press **A** to go to the game screen. Once you have cleared a stage, you will move on to the next.

***The Touch Screen controls are the same with the Menu and Shop as they are on the map screen.**

Stage mark

If you save all 3 Toads in a stage it will show a  and the boss stage will show a . →p.14-15.

Stage number

Number of Toads you collected



How to Progress

Getting Through the Game

In each area there are a number of stages. Head for the goals as you save the Toads and clear the stages.

1. Select a stage

Select the stage that you want to play on the stage-selection screen. → p.13.



2. Save Toads

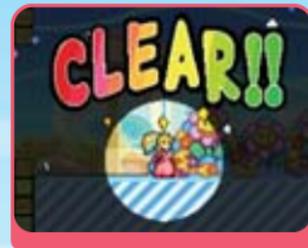
After you select a stage, you will go to the game screen. Save the captured Toads and head for the goal.



If you don't save all the Toads, you won't be able to get to Bowser's Castle.

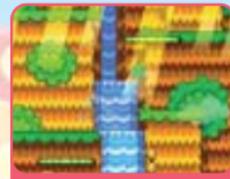
3. Clearing stages

If you get to the goal on a stage, you'll clear that stage. When you clear a stage, the game will auto-save. Even if you don't rescue all the Toads, you can still clear the stage. Once you have saved all the Toads, the mark for that stage will become a 🍄.



4. Clearing Boss stages

As you go through and clear stages, boss stages will pop up. Use your stylus to play through the area leading up to the boss—when you get to the boss, your controls will return to normal. Once you have defeated a boss, you'll clear the area and move on to the next.



The Game Screen

Peach's HP

If you bump into an enemy or get hit by an enemy's attack, your HP will go down. If you run out of HP, you will go back to the stage-selection screen. Either collect hearts (→p.17) or use the Calm Vibe to restore HP.



Heart Panels

Touch these and Peach's vibes will change. →p. 20.



Number of coins you've collected

Number of Toads you've rescued

Vibe Gauge

Either grab crystals or absorb enemies with Perry to fill up your Vibe Gauge. When your gauge is filled you can utilize your vibes. →p. 20.

Items



Coins

Collect these so you can buy items in the Shop. → p. 23.



Hearts

Grab these to restore your HP.



Crystals

Grab these to fill up your Vibe Gauge.



Puzzle Pieces

Collect these to put puzzles together.



Hit the boxes with my face on them and I'll tell you all kinds of things!



Various Actions

Absorbing Enemies

If you lift enemies over your head using Perry and then press **+**, Perry will absorb them. Absorbing enemies will partially fill your Vibe Gauge.



Entering Pipes

Many pipes will warp you to other areas. Try pressing **+** on top of pipes or press **+** after jumping with **A** while under pipes.



Sliding

Press **+** on hills to slide down them. If there are enemies in your way, you will take them out on your way down.



If you squat while running, you'll slide and be able to pass through areas with low ceilings.



You can buy other actions for me at the Shop! Check p. 23 for more information.

Changing Vibes

Vibe Powers

Changing Peach's vibes will cause all kinds of things to happen!

1) Filling the Vibe Gauge

If the Vibe Gauge goes empty, you will not be able to use Peach's vibes. When this happens, you must collect crystals or absorb enemies with Perry to refill it!



2) Touch Heart Panels

Touch the panels for each of the vibes. While you are using a vibe your Vibe Gauge will decrease. If you touch a Vibe Panel while you have it on or if your Vibe Gauge runs out, you will return to normal. As long as your Vibe Gauge is not empty, you can use your vibes as much as you want.



When you can't go any further or you can't get to where you want to, try your vibes out!



Joy

A cyclone will wrap around Peach. While pressing **A**, she will float.

Use it...

- When you want to fly high!
- When you want to blow fog away with your cyclone.



Gloom

Peach will start bawling!

Use it...

- To make sprouts grow.
- To put out fires.

Rage

Flames will surround Peach!

Use it...

- To burn down wooden bridges.
- To melt ice.



Calm

Peach will get happy and refill her HP.

Use it...

- When your HP is down!
- When you can't find hearts.



Menus and Shopping

Menu

Press **L** on the map screen or stage-selection screen to open the Menu screen.



Glossary

Get information on all the enemies you've defeated.

Puzzle

Collect all the pieces of a puzzle either by finding them in the stages or buying them in the shop. Then you can put them together here.



You can open entries with "???" by going shopping or by searching stages thoroughly! You can also play minigames here!

Shop

If you press **R** on the map screen or stage-selection screen, you will go to the Shop. At the Shop you can spend the coins that you have collected to buy abilities or items.



How to Use Abilities

If you buy abilities, Peach will learn new actions. Check the controls for these new actions under Abilities.

Ability Examples

Floatbrella : Glide down slowly after jumping.

Poundbrella : Pound the ground after jumping.



The Pause Screen

Pause Screen

Press **START** in-game to open the Pause screen.

Go Back

Return to the game.

Abilities

Check here to learn how to perform special actions or abilities that you bought at the shop.



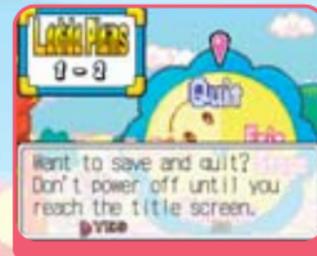
When you've forgotten how to perform an action, check Abilities.



Quit

When you want to suspend your game, choose Quit and turn the power OFF after you have returned to the title screen.

The next time you turn the game ON, if you have suspended data, you will be able to continue your game from where you left off.

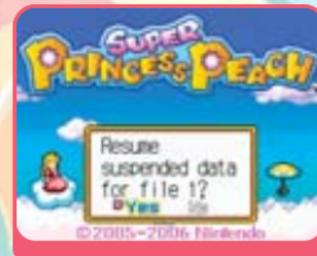


***Once you continue, the suspended data will be deleted.**

Exit Stage

You will leave the stage and return to the stage-selection screen.

When you leave the stage, your game will be automatically saved.



Rumble Pak

This game is compatible with the Nintendo DS Rumble Pak (sold separately). Please read the following before you play the game with Rumble Pak enabled.

- The Rumble Pak includes built-in features that rumble while you play, providing realistic feedback.
- Make sure the Nintendo DS is turned off.
- Insert the Rumble Pak into Slot 2 on the front of the Nintendo DS (the label should face toward the bottom) just like loading a Game Boy Advance Game Pak.
- Make sure to turn the power off before removing the Rumble Pak.



Troubleshooting

Nintendo DS Rumble Pak is making a sound

- When the Rumble Feature is on, the Rumble Pak will make sounds during game play.

Does not rumble

- Make sure the Rumble Feature is turned on in the game (select Options in the main menu).
- Make sure the edge connector of the Rumble Pak and the Nintendo DS system (Slot 2) are not dirty.

Does not stop rumbling

- Make sure the edge connector of the Rumble Pak and the Nintendo DS system (Slot 2) are not dirty.

If the Rumble Pak still does not work properly after following these troubleshooting measures, please call Nintendo customer service.

Important Legal Information

REV-D

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play.

If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact Nintendo Customer Service (see below).

The contents of this notice do not interfere with your statutory rights.

This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

For further information or assistance, please contact:

Nintendo Consumer Service

www.nintendo.com

or call 1-800-255-3700

(U.S. and Canada)

Warranty & Service Information

REV-P

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at www.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at www.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing. In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACTED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ – VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
 - Si vous avez été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
 - Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :
- | | | |
|---------------------------|--------------------------------------|----------------------------|
| convulsions | tics oculaires ou musculaires | perte de conscience |
| troubles de la vue | mouvements involontaires | désorientation |
- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Il est recommandé aux parents de s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Quand vous utilisez le stylos, ne le serrez pas trop fort et n'appuyez pas excessivement sur l'écran, ce qui peut causer fatigue et inconfort.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de jouer de nouveau.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, arrêtez de jouer et consultez votre médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide de la batterie

Le Nintendo DS contient une batterie au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la batterie ou les éléments combustibles des ingrédients peuvent causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la batterie, évitez tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez l'aire contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin. Pour éviter l'écoulement de la batterie :

- N'exposez pas la batterie à des vibrations ou à des chocs excessifs; tenez-la au sec.
- Ne tentez pas de démonter, de réparer, ni de déformer la batterie.
- Ne disposez jamais d'une batterie dans les flammes.
- Ne touchez pas aux points de contact de la batterie, ne causez pas de court circuit en y touchant avec un objet métallique.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la batterie.

AVERTISSEMENT - Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques rapprochés, incluant les stimulateurs cardiaques.

- Ne pas jouer avec le Nintendo DS à moins de 9 pouces (22,9 cm) d'un stimulateur cardiaque, quand vous utilisez sa caractéristique de jeu sans fil.
- Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre mécanisme médical implanté, ne pas utiliser la caractéristique de jeu sans fil du Nintendo DS, avant d'avoir d'abord consulté votre médecin ou le manufacturier du mécanisme implanté.
- Observez tous les règlements concernant l'utilisation des mécanismes sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures corporelles ou des dommages matériels.

Le sceau officiel vous assure que ce produit est autorisé sous licence ou fabriqué par Nintendo. Vérifiez toujours la présence du sceau lorsque vous achetez des systèmes, des accessoires, des jeux ou tout autre produit connexe.



Nintendo n'agrée pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le Sceau officiel de Nintendo.

CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO NINTENDO DS^{MC}.



Compatible avec le Nintendo DS Rumble Pak

CE JEU EST COMPATIBLE AVEC LE LOGICIEL DE RÉACTIONS VIRTUELLES.

BESOIN D'AIDE POUR JOUER?

Sur le site www.nintendo.com/games, des pages sur les jeux de Nintendo présentent le déroulement des jeux, des foires aux questions et des codes pour plusieurs de nos jeux. Si la réponse que vous cherchez n'y est pas, consultez nos forums où vous pouvez échanger, en ligne, des indices avec d'autres joueurs.

Pour obtenir plus d'information sur nos forums en ligne, visitez www.nintendo.com/community.

Si vous n'avez pas accès au site Web, vous pouvez obtenir des conseils enregistrés pour de nombreux jeux, en utilisant la ligne de puissance de Nintendo au (425) 885-7529. Il peut s'agir d'un interurbain, demandez donc la permission à la personne responsable du compte de téléphone.



Nintendo



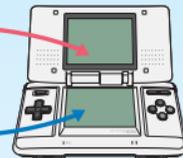
© 2005-2006 NINTENDO. TOUS DROITS, INCLUANT CEUX DU JEU, DU SCÉNARIO, DE LA MUSIQUE ET DU PROGRAMME, APPARTIENNENT À NINTENDO. MC, ® ET LE LOGO NINTENDO DS SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO. © 2006 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS. Ce produit utilise LC Font de Sharp Corporation, à l'exception de quelques personnages. LCFONT, LC Font et le logo LC sont des marques de commerce de Sharp Corporation.

Table des matières

- 34 L'histoire
- 36 Les commandes
- 38 Débuter
- 40 La carte
- 42 Comment faire des progrès
- 44 L'écran de jeu
- 46 Les actions diverses
- 48 Changer les émotions
- 50 Les menus et le shopping
- 52 L'écran de pause



Écrans du haut et du bas



Écran du bas

Les images d'écran dans ce manuel sont illustrées comme dans les exemples à droite. Vous pouvez ainsi distinguer l'écran du haut de celui du bas (tactile).

L'HISTOIRE

Nous sommes à Vibe Island, situé près du Mushroom Kingdom. Bowser a mis la main sur le Vibe Scepter caché ici et a utilisé l'étrange pouvoir de celui-ci pour capturer Mario et ses amis.

Princess Peach
La princesse du Mushroom Kingdom.



Perry
Un parapluie qui parle et qui a d'étranges pouvoirs.



Princess Peach était partie prendre une marche quand l'enlèvement a eu lieu. Vous pouvez donc imaginer sa surprise lorsqu'elle est retournée au château. Dans le but d'aider Mario et ses amis, Peach et son parapluie magique nommé Perry partent vers Vibe Island. Est-ce que Peach et Perry réussiront à sauver tout le monde?

Les commandes

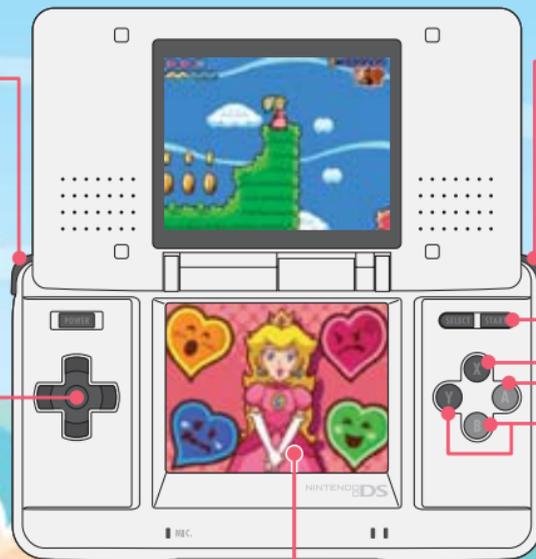
L (Écran de la carte)
Ouvrir le menu → p. 50

L +  Marcher lentement

 Courir/Ramasser des ennemi(e)s que vous avez écrasé(e)s  S'accroupir

Si vous fermez le couvercle de votre DS, votre jeu deviendra en Mode Veille et réduira ainsi l'énergie utilisée par les piles. Pour sortir du Mode Veille, vous n'avez qu'à ouvrir le couvercle.

Appuyez sur **L** + **R** + **SELECT** + **START** en même temps pour recommencer.



R (Écran de la carte)
Aller au magasin → p. 51

R +  Marcher lentement

START Ouvrir le menu de pause → p. 52

X Ramasser des objets /
Déposer des objets

A Sauter

B **Y** Attaquer avec Perry/Démolir des blocs
Lancer les objets que vous transportez

Les commandes du menu

 Faire une sélection

A Confirmer

B Annuler ou retourner à l'écran précédent

Il y a beaucoup plus d'actions que vous pouvez performer! Allez voir à la page 46 pour plus de détails!

Toucher l'écran tactile change les émotions.
→ p. 48

Débuter

Débuter une partie

Une fois que vous avez confirmé que le **POWER** est éteint, insérez la cartouche du jeu Super Princess Peach dans la fente du DS jusqu'au fond et allumez le système.

Vérifiez le contenu de l'écran d'installation et tapez l'écran tactile pour voir l'écran de menu du DS.

Si vous touchez le panneau «Super Princess Peach» sur l'écran de menu du DS, la partie va commencer.

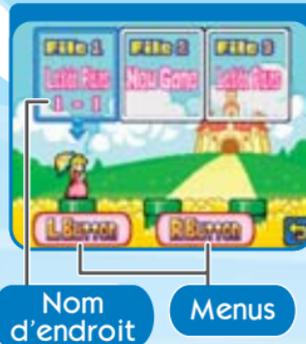
Si vous avez le mode d'installation réglé à Auto sur votre système DS, l'écran de menu n'apparaîtra pas. Veuillez voir le manuel du système DS pour plus de détails.



Sélectionner un fichier

Appuyez sur **START** sur l'écran de titre et l'écran de sélection de fichier apparaîtra. Quand vous voulez débiter une nouvelle partie, tapez sur le fichier nommé «New Game» (nouvelle partie).

Les fichiers avec données auront des noms d'endroit sur eux. Sélectionnez un fichier avec un nom d'endroit et vous serez capable de continuer la partie.



Copier/ Effacer des données

Lorsque vous voulez copier les données d'un fichier sur un autre fichier ou effacer des données, touchez les icônes «Copy Data» (copier) ou «Erase Data» (effacer). Si vous copiez des données dans un autre fichier, les données seront remplacées.



*Une fois que vous avez copié ou effacé des données, vous ne serez pas capable de les récupérer; soyez prudent.

La carte

Écran de la carte

Sur l'écran de la carte, utilisez **+** pour sélectionner différents endroits et sur **A** pour vous déplacer dans l'écran de sélection d'un stade. Une fois que vous avez fini dans un endroit, vous vous déplacerez dans le prochain endroit. Vous pouvez aussi taper sur les différents endroits ou sur , ou  à l'écran tactile pour aller à des endroits directement.



Écran de sélection d'un stade

À partir de l'écran de la carte, sélectionnez le stade auquel vous voulez jouer en utilisant **+** et appuyez sur **A** pour aller dans l'écran de jeu. Une fois que vous avez complété un stade, vous vous déplacerez dans le stade suivant.

*Les commandes de l'écran tactile sont les mêmes que celles du menu et du magasin parce qu'elles sont sur l'écran de la carte.



Comment faire des progrès

Compléter les stades du jeu

Il y a de nombreux stades pour chaque endroit. Allez vers les buts tout en sauvant des Toads et en complétant les stades.

1. Sélectionner un stade

Sélectionnez, sur l'écran de sélection d'un stade, le stade dans lequel vous voulez jouer. → p. 41.



2. Sauver des Toads

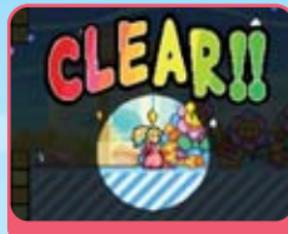
Après avoir sélectionné votre stade, vous irez dans l'écran de jeu. Sauvez les Toads capturés et rendez-vous au but.



Si vous ne sauvez pas tous les Toads, vous ne serez pas capable de vous rendre au Bowser's Castle.

3. Compléter des stades

Si vous vous rendez au but dans un stade, vous complétez ce stade. Lorsque vous complétez un stade, la partie se sauvegarde automatiquement. Si vous ne sauvez pas tous les Toads, vous pouvez quand même compléter le stade. Une fois que vous avez sauvé tous les Toads, la marque pour ce stade deviendra une 🍄.



4. Compléter les stades du patron

En traversant et en complétant des stades, des stades du patron apparaîtront. Utilisez votre stylos pour jouer dans l'endroit vous menant au patron; quand vous vous rendez au patron, vos commandes retourneront à la normale. Une fois que vous avez vaincu le patron, vous complétez cet endroit et vous déplacerez vers le suivant.

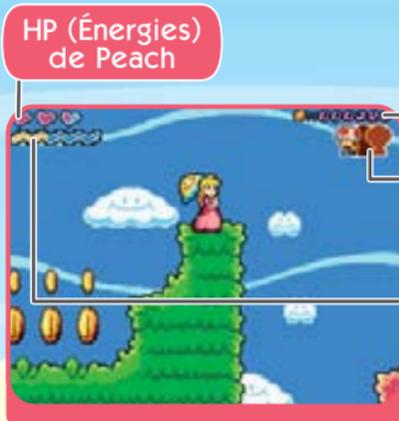


L'écran de jeu

Si vous rencontrez un(e) ennemi(e) ou si vous êtes frappé par une attaque d'ennemi(e)s, votre HP diminuera. Si vous n'avez plus de HP, vous retournerez à l'écran de sélection d'un stade. Ramassez des cœurs (→ p. 45) ou utilisez le Calm Vibe pour récupérer des HP.

Panneaux de cœurs

Touchez-les et les émotions de Peach changeront. → p. 48.



HP (Énergies) de Peach

Nombre de pièces de monnaie ramassées

Nombre de Toads que vous avez sauvés

Jauge d'émotions

Ramassez des cristaux ou absorbez des ennemi(e)s pour remplir votre jauge d'émotions. Quand votre jauge est pleine, vous pouvez utiliser vos émotions. → p.48.



Les objets

Pièces de monnaie

Ramassez-les pour acheter des objets au magasin. → p. 51.



Cœurs

Ramassez-les pour récupérer des HP (énergies).



Cristaux

Ramassez-les pour remplir votre jauge d'émotions.



Morceaux de casse-tête

Ramassez-les pour former les casse-tête.



Frappez ces boîtes avec mon visage et je vous dirai toutes sortes de choses.



Les actions diverses

Absorber des ennemi(e)s

Si vous soulevez vos ennemi(e)s au-dessus de votre tête en utilisant Perry et que vous appuyez sur , Perry va les absorber.

Absorber des ennemi(e)s remplira partiellement votre jauge d'émotions.



Entrer dans des tuyaux

Plusieurs tuyaux vous guideront vers d'autres endroits. Essayez d'appuyer sur  du haut des tuyaux ou appuyez sur  après avoir sauté avec  lorsque vous êtes sous des tuyaux.



Glisser

Appuyez sur  sur des collines pour glisser jusqu'en bas. S'il y a des ennemi(e)s sur votre chemin, vous les éliminerez lors de votre descente.



Si vous vous accroupissez lorsque vous courez, vous glisserez et vous serez capable de passer dans des endroits ayant des plafonds bas.



Vous pouvez aussi m'acheter d'autres actions au magasin! Veuillez voir p. 51 pour plus d'informations.

Changer les émotions

Les pouvoirs des émotions

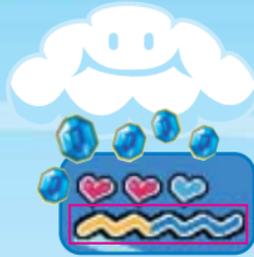
Changer les émotions de Peach causera toutes sortes de choses!

1) Remplir la jauge d'émotions

Si la jauge d'émotions est presque vide, vous ne serez pas capable d'utiliser les émotions de Peach. Lorsque ceci se produit, vous devez collectionner des cristaux ou absorber des ennemi(e)s avec Perry pour remplir la jauge.

2) Toucher les panneaux de cœurs

Touchez les panneaux pour chaque émotion. Lorsque vous utilisez des émotions, votre jauge d'émotions diminuera. Si vous touchez un panneau d'émotions pendant qu'il est allumé ou si votre jauge d'émotions se vide, vous retournerez à la normale. Tant que votre jauge d'émotions n'est pas vide, vous pouvez utiliser vos émotions autant que vous le désirez.



Lorsque vous ne pouvez plus aller plus loin ou que vous ne pouvez pas vous rendre à l'endroit désiré, essayez de laisser sortir vos émotions!



Joie

Un cyclone entourera Peach. Appuyez sur **A** et elle flottera.

Utilisez-la...

- Quand vous voulez voler très haut!
- Quand vous voulez pousser le brouillard avec votre cyclone.



Furie

Des flammes entoureront Peach!

Utilisez-la...

- Pour brûler des ponts de bois.
- Pour faire fondre de la glace.



Tristesse

Peach commencera à brailler.

Utilisez-la...

- Pour faire pousser la végétation.
- Pour éteindre des feux.

Peach sera joyeuse et remplira ses HP.

Utilisez-la...

- Quand vos HP sont bas!
- Quand vous ne pouvez pas trouver de cœurs.



Les menus et le shopping

Menu

Appuyez sur **L** à l'écran de la carte ou à l'écran de sélection d'un stade pour ouvrir l'écran de menu.



Glossary (Glossaire)

Obtenez des informations sur tous les ennemi(e)s que vous avez vaincu(e)s.

Puzzle (Casse-Tête)

Collectionnez tous les morceaux d'un casse-tête en les trouvant dans des stades ou en les achetant dans le magasin. Ensuite, vous pouvez les assembler ici.



Vous pouvez ouvrir des entrées avec «???» en allant magasiner ou en cherchant attentivement des stades! Vous pouvez aussi jouer à des mini-jeux ici!

Le magasin

Si vous appuyez sur **R** à l'écran de la carte ou à l'écran de sélection d'un stade, vous vous rendez au magasin. Au magasin, vous pouvez dépenser les pièces de monnaie que vous avez ramassées pour acheter des aptitudes ou des objets.



Comment utiliser les aptitudes

Si vous achetez des aptitudes, Peach apprendra de nouvelles actions. Vérifiez les commandes pour ces nouvelles aptitudes dans «Abilities» (aptitudes).

Exemples d'aptitudes

Floatbrella : Planez doucement après un saut.

Poundbrella : Atterrissez fermement au sol après un saut.



L'écran de pause

Écran de pause

Appuyez sur **START** lors du jeu pour ouvrir l'écran de pause.

Go Back (Retour)

Retournez à la partie.

Abilities (Aptitudes)

Veuillez voir ici comment apprendre à performer les actions ou les aptitudes spéciales que vous avez achetées au magasin.



Lorsque vous avez oublié comment performer une action, allez voir «Abilities» (aptitudes).



Quit (Quitter)

Lorsque vous voulez suspendre votre partie, choisissez «Quit» (quitter) et éteignez l'appareil après être retourné à l'écran de titre.

La prochaine fois que vous ouvrirez votre appareil, si vous avez suspendu des données, vous serez capable de continuer votre jeu à partir du point où vous aviez quitté.

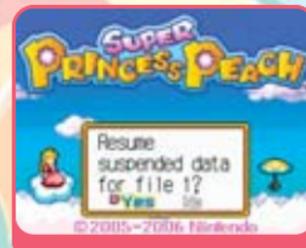


***Lorsque vous continuez, les données suspendues seront effacées.**

Exit Stage (Stade de sortie)

Vous quitterez le stade et retournerez à l'écran de sélection d'un stade.

Lorsque vous quittez le stade, votre partie sera sauvegardée automatiquement.



Rumble Pak

Ce jeu est compatible avec le Nintendo DS Rumble Pak (vendu séparément). Veuillez lire les informations suivantes avant de jouer avec le Rumble Pak installé.

- Le Rumble Pak inclut une caractéristique intégrée qui vibre lorsque vous jouez, ce qui rend le jeu plus réaliste.
- Assurez-vous que votre Nintendo DS est éteint.
- Insérez le Rumble Pak dans la fente 2 sur le devant du Nintendo DS (l'étiquette devrait faire face au bas) de la même manière que si vous insériez un jeu pour Game Boy Advance.
- Assurez-vous d'éteindre votre appareil avant de retirer votre Rumble Pak.



Problèmes et solutions

Le Nintendo DS Rumble Pak fait un bruit

- Lorsque la Caractéristique «Rumble» (vibration) est allumée, le Rumble Pak fera du bruit lors d'une partie.

Ne vibre pas

- Assurez-vous que la Caractéristique «Rumble» (vibration) est allumée dans le jeu (sélectionnez Options dans le menu principal).
- Assurez-vous que les bouts des prises du Rumble Pak et du système Nintendo DS (Fente 2) ne sont pas sales.

N'arrête pas de vibrer

- Assurez-vous que les bouts des prises du Rumble Pak et du système Nintendo DS (Fente 2) ne sont pas sales.

Si le Rumble Pak ne fonctionne toujours pas correctement après avoir effectué les mesures ci-dessus, veuillez téléphoner le service à la clientèle de Nintendo.

Renseignements légaux importants

REV-D

La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre jeu. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour son utilisation avec des mécanismes de copie non autorisés, ni des accessoires non brevetés. L'utilisation de tels mécanismes annulera votre garantie de produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout distributeur ou agent autorisé de Nintendo) n'est pas responsable de dommages ou perte causés par l'utilisation de tels mécanismes. Si l'utilisation d'un tel mécanisme causait le bris de votre jeu, débranchez soigneusement l'appareil pour éviter tout dommage et initiez de nouveau le mode normal de jeu. Si votre jeu ne fonctionne pas sans utilisation d'un tel mécanisme, veuillez contacter votre distributeur régional autorisé de Nintendo (voir ci-dessous).

Le contenu du présent avertissement n'interfère pas avec vos droits légaux.

Le présent manuel et tout autre document imprimé accompagnant ce jeu sont également protégés au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

Pour obtenir de plus amples renseignements ou de l'aide, veuillez contacter :
Le Service à la clientèle de Nintendo à
www.nintendo.com
ou au 1 (800) 255-3700
(aux É.-U. et au Canada)

Renseignements sur l'entretien et la garantie

REV-P

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à www.nintendo.com ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (Nintendo) garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo réparera ou remplacera sans frais la pièce ou le produit défectueux. Le propriétaire original ne peut profiter de la présente garantie que si la date d'achat du produit a été enregistrée au point de vente ou si le consommateur peut prouver, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté dans les douze (12) derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Web, www.nintendo.com ou appeler la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTATEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTERÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NEGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SÉRAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIEAUX OU DE MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES **GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE** ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RESULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.

Notes

