

wii™

nintendo
Wi-Fi
connection

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL™

MODE D'EMPLOI

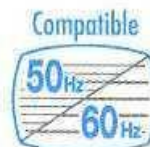
Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Merci d'avoir choisi le disque MARIO™ STRIKERS CHARGED FOOTBALL pour votre console Wii™.

AVERTISSEMENT : veuillez vous reporter au livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé fourni avec ce produit avant de vous servir de votre console Nintendo®, disque ou accessoire. Ce document contient d'importantes directives de sécurité.

Veuillez lire ce mode d'emploi attentivement pour profiter pleinement de votre nouveau jeu. Il contient aussi d'importantes informations concernant la garantie et le service consommateurs. Conservez-le, il vous sera toujours utile.



CE JEU SUPPORTE LES MODES
50HZ (576i) ET 60HZ (480i).

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.

CE JEU EST COMPATIBLE DOLBY PRO LOGIC II. AFIN DE PLEINEMENT EXPLOITER LES EFFETS SONORES DES JEUX AYANT LE LOGO DOLBY PRO LOGIC II, VOUS AUREZ BESOIN D'UN RÉCEPTEUR DOLBY PRO LOGIC II, DOLBY PRO LOGIC OU DOLBY PRO LOGIC IIX. CES RÉCEPTEURS SONT VENDUS SÉPARÉMENT.



© 2007 NINTENDO.

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

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

DOLBY, PRO LOGIC, ET LE SYMBOLE DOUBLE-D SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE DOLBY LABORATORIES. FABRIQUÉ SOUS LICENCE DE DOLBY LABORATORIES.

© 2007 NINTENDO.

The logo for Mario Strikers Charged Football is rendered in a stylized, graffiti-like font. 'MARIO' is in red, 'STRIKERS' is in yellow, 'CHARGED' is in blue with a lightning bolt, and 'FOOTBALL' is in green. A small 'TM' symbol is visible near the top right of the logo.

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

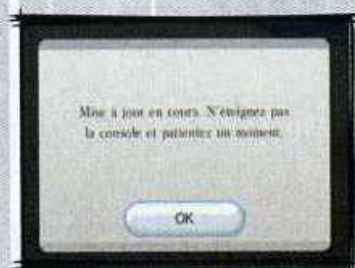


Sommaire

Commencer à jouer	4
Commandes	10
Actions	12
Ecran de jeu	16
Mode Domination	17
Connexion Wi-Fi Nintendo	19
En route vers la Coupe Striker	22
Autres modes	24
Capitaines	25
Equipers	28
Crédits	30

Mise à jour du système

Veuillez noter que lorsque vous chargez le disque Wii dans la console Wii pour la première fois, celle-ci vérifie automatiquement si le système de votre Wii est à jour ; si nécessaire, l'écran de mise à jour de la console s'affiche. Sélectionnez OK pour continuer.



Commencer à jouer

Insérez le disque de MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL dans la fente de chargement pour allumer la console Wii et afficher l'**écran d'avertissement sur la santé et la sécurité** ci-contre. 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 lorsque la console Wii était allumée.



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



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



L'**écran d'avertissement sur la dragonne** s'affiche. Ajustez bien la dragonne autour de votre poignet puis appuyez sur le bouton A. La séquence d'introduction va alors commencer.



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. Dans le cas contraire, l'anglais est 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 pour de plus amples informations.

Ecran titre

L'**écran titre** s'affiche après la séquence d'introduction. Appuyez sur le bouton A pour accéder à l'**écran du menu principal**.



Ecran du menu principal

Ici, vous avez le choix entre sept menus. Pointez l'un d'eux et appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix.

Ecran du menu principal

Vous pouvez retourner à l'écran précédent si vous pointez RETOUR et appuyez sur le bouton A.



MODE DOMINATION (p.17)

Choisissez votre personnage, les équipiers et le stade, puis jouez un match.

CONNEXION Wi-Fi NINTENDO (p. 19)

Jouez avec des amis ou affrontez d'autres joueurs via la connexion Wi-Fi Nintendo.

EN ROUTE VERS LA COUPE STRIKER (p. 22)

Menez votre équipe jusqu'à la Coupe Striker et remportez le titre.

CHALLENGES (p. 24)

Participez à des challenges tirés de l'histoire de Mario Strikers.

ENTRAINEMENT (p.24)

Apprenez à maîtriser les commandes de base.

PANTHEON (p. 24)

Consultez les trophées et cartes que vous avez gagnés.

OPTIONS (p. 24)

Modifiez les différentes options du jeu.

Sauvegarde des données

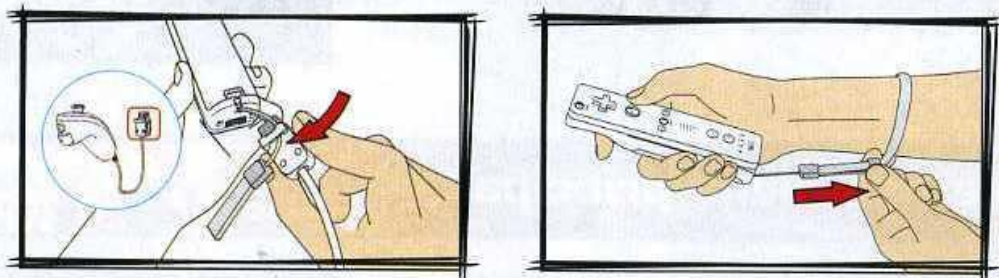
Si vous n'avez pas de données sauvegardées, le jeu vous demande si vous voulez créer un nouveau fichier avant que l'**écran du menu principal** ne s'affiche. Choisissez CREER UN NOUVEAU FICHIER et continuez.

Votre progression est sauvegardée automatiquement après chaque match et lorsque vous modifiez les options du jeu. Pour pouvoir sauvegarder, il faut au moins 1 bloc libre dans la mémoire de la console Wii. De plus, jouer via la connexion Wi-Fi Nintendo nécessite également 1 bloc libre. Les données effacées ne peuvent pas être récupérées. Pour savoir comment effacer des données sauvegardées sur la mémoire de la console Wii ou les transférer sur une carte SD, consultez le mode d'emploi Wii – Installation de la console.

Veuillez noter que les données de la connexion Wi-Fi Nintendo ne peuvent pas être sauvegardées sur une carte SD.

Comment connecter le Nunchuk

Faites passer le cordon de la dragonne dans le crochet du connecteur. Insérez la prise du Nunchuk dans le connecteur d'extension externe situé au bas de la télécommande Wii. Passez votre main dans la dragonne et saisissez fermement la télécommande Wii. Faites glisser le guide de la dragonne pour qu'elle tienne en place sur votre poignet. Ne serrez pas la dragonne plus que nécessaire pour éviter toute gêne. Elle doit seulement être serrée de façon à rester en place.



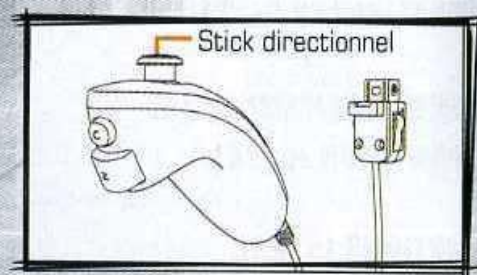
ATTENTION : tenez toujours fermement la télécommande Wii et le Nunchuk (si vous l'utilisez). Utilisez toujours la dragonne avec la télécommande Wii pour éviter de la lâcher, de l'endommager, de heurter les objets aux alentours ou de blesser des personnes. Tenez-vous suffisamment loin des autres personnes et des objets pendant que vous jouez avec la console Wii. Arrêtez de jouer et séchez-vous les mains si elles deviennent moites ou humides. La télécommande Wii réagit à des mouvements de faible amplitude, alors ne l'agitez pas plus que nécessaire.

Installez le Nunchuk comme indiqué. Utilisez le crochet situé sur la prise du Nunchuk pour attacher la dragonne et éviter que la prise ne se détache du connecteur d'extension externe de la télécommande Wii et ne heurte des objets ou des personnes.

AVERTISSEMENT : ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. La dragonne pour télécommande Wii et le câble du Nunchuk peuvent s'enrouler autour du cou.

Réinitialisation de la position neutre du Nunchuk

NOTE : si le Stick directionnel n'est pas sur sa position neutre lorsque vous allumez la console ou connectez le Nunchuk à la Wiimote, cette position deviendra la nouvelle position neutre et entraînera des problèmes de contrôle durant vos parties. Pour réinitialiser la position neutre, veillez à ce que le Stick directionnel soit bien droit, puis maintenez simultanément enfoncés les boutons A, B, + et - sur la Wiimote pendant trois secondes.



Synchroniser votre télécommande Wii et la console Wii

Le joueur ne peut pas utiliser une télécommande Wii si elle n'est pas synchronisée avec la console Wii. La télécommande Wii fournie avec la console Wii a déjà été synchronisée avec celle-ci. Il existe deux modes de synchronisation différents :

Mode standard – Une fois synchronisée, la télécommande Wii le restera à moins que vous ne modifiiez cette configuration en la synchronisant avec une autre console.

Mode temporaire – Ce mode vous permet d'utiliser temporairement votre télécommande Wii sur une autre console, d'utiliser la télécommande Wii d'un ami avec votre console et de changer l'ordre des télécommandes Wii pour les parties en multijoueur. Il n'efface pas le **mode standard** sauvegardé dans la télécommande Wii. Dans ce mode, la télécommande Wii communique avec la console tant que celle-ci reste allumée. La synchronisation est perdue une fois que la console est éteinte.

Veillez lire les instructions sur le **mode temporaire** ci-dessous. Pour de plus amples informations, veuillez vous référer au mode d'emploi Wii.

Synchronisation temporaire

NOTE : ce mode vous permet d'annuler temporairement la configuration en **mode standard** de toutes les télécommandes Wii tant que la console reste allumée. Une fois la console rallumée, les télécommandes Wii fonctionneront en **mode standard**.

1. Appuyez sur le bouton HOME de la télécommande Wii synchronisée à la console.
2. Sélectionnez les paramètres des télécommandes Wii dans l'**écran du menu HOME** et choisissez l'option CHANGER L'ORDRE.
3. Appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2 sur les télécommandes Wii dont vous souhaitez modifier l'ordre. L'ordre dans lequel vous synchronisez les télécommandes Wii sera pris en compte dans les parties en multijoueur.
4. Les témoins situés sur la manette clignotent pendant le processus de synchronisation. Maintenez les boutons enfoncés jusqu'à ce que les témoins arrêtent de clignoter, indiquant ainsi que la connexion est réussie.



Mode 60Hz (480i)

60Hz (480i) est un mode permettant d'augmenter la qualité d'affichage du jeu. Avec ce mode, l'image est plus précise et le jeu fonctionne à une vitesse optimale pour vous proposer une expérience de jeu unique. Chez Nintendo, nous voulons que les joueurs puissent profiter de leurs jeux dans les meilleures conditions possibles.



Lorsque vous branchez le câble RVB Wii (RVL-013) (vendu séparément) sur un téléviseur qui dispose d'une entrée RVB et d'une compatibilité PAL60, ou que vous branchez le câble composante AV Wii (RVL-011) (vendu séparément) sur un téléviseur qui dispose d'une entrée vidéo composante, vous pouvez profiter d'une image bien plus lisse.

Cependant, certains téléviseurs, principalement les plus anciens, ne peuvent pas afficher les jeux en mode 60Hz (480i) et un petit nombre de joueurs peut donc rencontrer des difficultés pour utiliser ce jeu sur leur téléviseur. Pour savoir si votre téléviseur est compatible avec le mode 60Hz (480i), consultez le mode d'emploi de votre téléviseur ou contactez son fabricant pour plus de détails.

La console Wii est en mode 50Hz (576i) par défaut. Pour activer le mode 60Hz (480i), veuillez sélectionner ce TYPE DE TELEVISEUR dans les Paramètres Wii. Reportez-vous au mode d'emploi Wii pour de plus amples informations sur ce réglage.

Mode EDTV / HDTV (480p) – Progressive Scan

EDTV/HDTV (480p) est un mode d'affichage progressif qui permet d'obtenir la meilleure qualité d'image possible. Avec ce mode, l'image est plus précise et moins clignotante et le jeu fonctionne à une vitesse optimale pour vous proposer une expérience de jeu unique. Chez Nintendo, nous voulons que les joueurs puissent profiter de leurs jeux dans les meilleures conditions possibles.



Dans certains cas, ce mode ne peut pas être affiché, cela dépend de la combinaison du téléviseur et du câble que vous utilisez. Pour savoir si votre téléviseur est compatible avec l'affichage Progressive Scan nécessaire pour le mode EDTV/HDTV (480p), consultez le mode d'emploi de votre téléviseur ou contactez le fabricant pour plus de détails. Assurez-vous que vous utilisez le câble composante AV Wii (RVL-011) (vendu séparément) et paramétrez votre téléviseur pour le Progressive Scan lorsque vous choisissez ce mode.

La console Wii est en mode 50Hz (576i) par défaut. Pour activer le mode EDTV/HDTV (480p), veuillez sélectionner ce TYPE DE TELEVISEUR dans les Paramètres Wii. Reportez-vous au mode d'emploi Wii pour de plus amples informations sur ce réglage.



Commandes

Ce jeu utilise le "style Nunchuk", en reliant le Nunchuk au connecteur d'extension externe de la télécommande Wii. Voir "Actions", **page 12**, pour en savoir plus sur les commandes.

Les parties en rouge correspondent aux commandes dans les menus et celles en noir correspondent aux commandes pendant les matches.

Télécommande Wii


Pointeur

(Pointer vers l'écran) Déplacer le curseur

A Bouton A

- Confirmer votre choix
- Passer
- (Tout en maintenant le bouton Z enfoncé) Passe lobée
- (Tout en maintenant le bouton B enfoncé) Transformer un tir en passe
- (Quand le gardien a le ballon) Passe
- (Pointer les ballons si l'autre joueur tire une méga frappe) Bloquer les méga frappes
- (Lorsque vous n'avez pas le ballon) Contrôler un autre joueur

- Bouton -

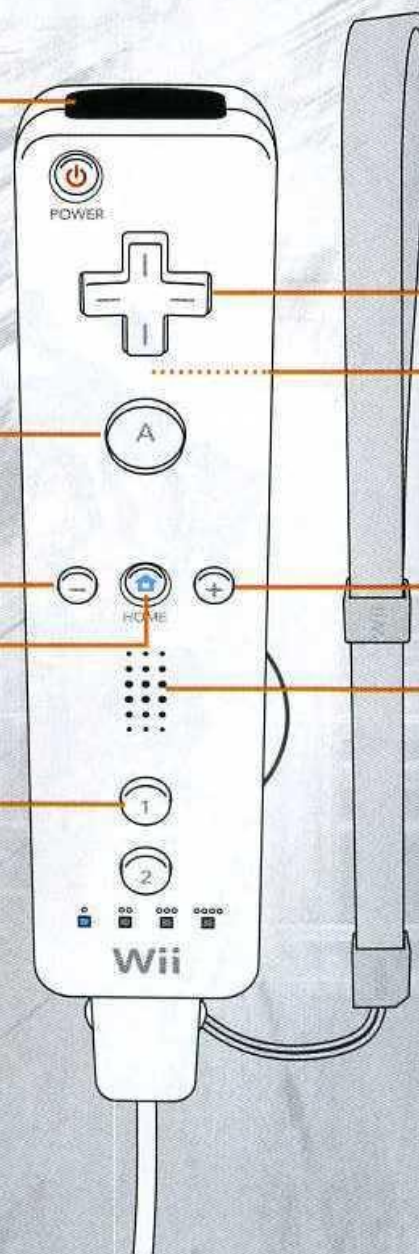
- (Lorsque  s'affichent) Déplacer l'écran vers la gauche

HOME

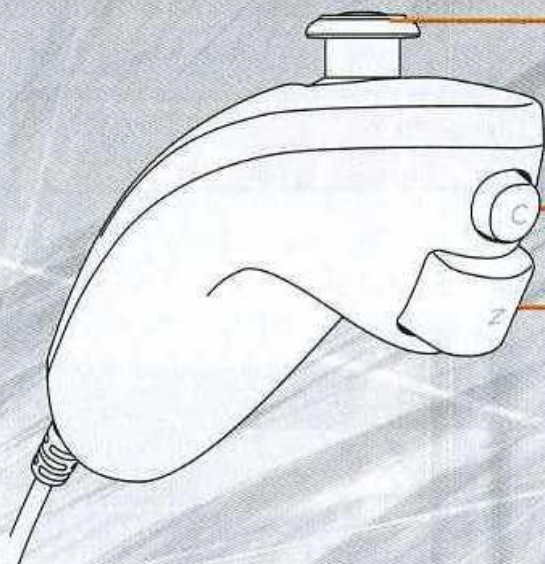
- Afficher le **menu Home**

1 Bouton 1

- (Pendant un match) Afficher le **menu pause (p. 16)**



Nunchuk



Stick directionnel

- Déplacer le personnage
- Dribbler



Bouton C

- Utiliser les objets / super techniques

Bouton Z

- Lancer le ballon vers l'avant et sprinter légèrement

Manette +

- (Lorsque les flèches  et  s'affichent) Déplacer l'écran vers le haut et le bas
- (Lors d'un dribble) Esquiver dans la même direction
- (En restant immobile avec le ballon) Esquiver dans la direction choisie
- (Quand vous n'avez pas le ballon) Tacle

Bouton B

- (Dans votre propre camp) Dégager
- (Dans le camp adverse) Tirer
- (Maintenir quand les équipiers sont dans le camp adverse) Tirs spéciaux
- (Maintenir quand le capitaine est dans le camp adverse) Méga frappe
- (Tout en maintenant le bouton Z enfoncé) Tir lobé
- (Quand le gardien a le ballon) Dégager

Bouton +

- (Lorsque  s'affichent) Déplacer l'écran vers la droite

Haut-parleur

- Reproduit les bruitages pendant la partie

Actions

Voici la liste des actions que vous pouvez effectuer pendant un match. Apprenez à maîtriser chacune d'elles et utilisez la bonne action au bon moment pour remporter la victoire.

Liste des actions

■ Déplacements

Se déplacer, dribbler

Stick directionnel

Esquiver dans la même direction

Manette **+** tout en dribblant

■ Attaque

Passe

Bouton A

Passe lobée

Bouton Z + bouton A

Tir

Bouton B

Tir lobé

Bouton Z + bouton B

Tir direct

Bouton B avant d'intercepter une passe

Tir spécial (équipiers uniquement)

Maintenir le bouton B pour tirer

Méga frappe (capitaine uniquement)

Maintenir le bouton B pour tirer

■ Défense

Changer de joueur

Bouton A

Tacle

Manette **+**

Percussion

Secouer la télécommande Wii

Dégagement

Appuyez sur le bouton B quand vous avez le ballon ou avant de toucher le ballon lorsque vous êtes dans votre camp

Méga secousse

Lorsque l'adversaire fait une méga frappe, secouez le Nunchuk quand la jauge s'affiche à l'écran

■ Gardien

Passe

Bouton A

Dégagement

Bouton B

Méga arrêts

Pointez les ballons qui arrivent et appuyez sur le bouton A

- En règle générale, le gardien se déplace automatiquement.
- Si le gardien a le ballon et que vous n'appuyez sur aucun bouton, il fait automatiquement une passe au bout d'un certain moment.

■ Utilisation d'objets

Utiliser un objet ou la super technique

Bouton C

Changer d'objet


Secouer le Nunchuk

Objets

Divers objets apparaissent pendant le match. Vous pouvez obtenir des objets en faisant des tirs spéciaux (une lumière bleue doit apparaître) ou si vous êtes attaqué lorsque vous n'avez pas le ballon. Vous pouvez avoir deux objets au maximum. Secouez le Nunchuk pour choisir l'objet que vous voulez utiliser et appuyez sur le bouton C.



■ Objets

	Carapace verte	Fait tomber les adversaires.
	Carapace rouge	Poursuit les adversaires et les fait tomber.
	Carapace bleue	Gèle les personnages.
	Carapace à pics	Rebondit sans arrêt et fait tomber les joueurs.
	Peau de banane	Fait tomber les joueurs.
	Bombe	Envoie valdinguer les joueurs.
	Chomp	Immobilise tous les joueurs qu'il croise.
	Champignon	Augmente la vitesse de déplacement pendant un court laps de temps.
	Étoile	Vous rend invincible pendant un court laps de temps et sonne les joueurs que vous touchez.

Si vous avez plus d'un seul et même objet, vous pouvez tous les utiliser d'un coup en appuyant sur le bouton C. Si vous avez de gros objets, vous pouvez également les utiliser en appuyant sur le bouton C.

Super techniques

Lorsque vous faites un tir spécial avec votre capitaine, vous obtenez parfois une super technique. Appuyez sur le bouton C pour l'utiliser. L'effet de la super technique dépend du capitaine que vous utilisez, alors essayez-les tous !



Lorsque vous avez une super technique, appuyez sur le bouton C pour l'utiliser !



Utilisez la super technique !



La super technique de Mario le fait grandir et lui permet de piétiner ses adversaires. Utilisez-la pour augmenter vos chances de marquer !

Niveau de charge

Lorsque les joueurs d'une même équipe se passent successivement le ballon, celui-ci se charge et l'énergie qui l'entoure change de couleur dans l'ordre suivant : mauve → rouge → orange → jaune → blanc. Plus l'énergie est proche du blanc, plus la charge est puissante et plus il est facile de marquer un but.



Méga frappe

Ce tir ne peut être effectué que par le capitaine de l'équipe. Le tir se divise en plusieurs ballons et chacun d'eux que le gardien ne peut pas arrêter compte comme un point. Cependant, votre capitaine est susceptible d'être attaqué lorsqu'il charge son tir, vérifiez donc d'abord que la voie est libre !



Maintenez le bouton B enfoncé quand vous êtes dans le camp adverse pour faire apparaître la jauge de tir. Arrêtez l'aiguille blanche avec le bouton B.

Plus l'aiguille s'arrête près de la zone orange, plus il y a de ballons !



Une fois que l'aiguille s'est arrêtée, elle se remet à bouger dans l'autre direction. Des zones verte et orange s'affichent alors sur le côté droit de la jauge. Utilisez le bouton B pour arrêter l'aiguille aussi près que possible de la zone orange.

Plus l'aiguille s'arrête près de la zone orange, plus les ballons sont rapides !



La méga frappe est activée et votre capitaine va tirer. Vous marquez autant de buts que le nombre de ballons qui rentrent dans les filets.

Attention à la méga frappe !

Méga secousse

Lorsque votre adversaire fait une méga frappe et que la jauge s'affiche à l'écran, vous pouvez secouer le Nunchuk pour faire bouger la jauge et l'empêcher de réaliser un bon tir.

Méga arrêts

Lorsque votre adversaire tire une méga frappe, vous prenez le contrôle du gardien pour essayer d'arrêter les ballons. Des gants apparaissent à l'écran. Déplacez-les avec la télécommande Wii et appuyez sur le bouton A. Placez les gants sur les ballons qui arrivent et appuyez sur le bouton A pour les arrêter.

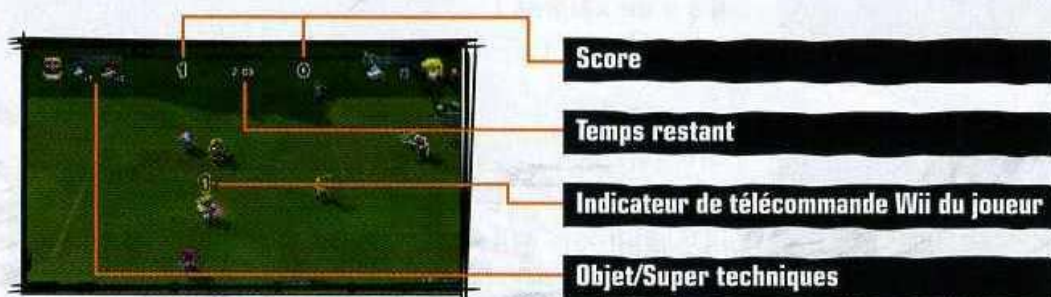


Ecran de jeu

Ce chapitre vous explique l'**écran de jeu** et le **menu de pause**. Les nombres affichés au-dessus de la tête des personnages correspondent au numéro de chaque télécommande Wii (J1 à J4).

Ecran du match

Quand le temps est écoulé, l'équipe qui a marqué le plus de buts l'emporte. S'il y a égalité, la mort subite commence alors et la première équipe à marquer gagne le match.



Menu de pause


Appuyez sur le bouton 1 en cours de match pour ouvrir le **menu de pause**. Sélectionnez une option et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

- | | |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| REPRENDRE | Pour continuer le match. |
| CHOISIR UN CAMP | Pour choisir quels joueurs jouent dans quel camp lors de ce match. |
| AUDIO | Pour régler le volume de MUSIQUE, BRUITAGES et VOIX. Pointez les flèches et appuyez sur le bouton A pour régler le volume. |
| AFFICHAGE | Pour choisir entre le type de caméra DYNAMIQUE et STATIQUE. Le zoom peut être réglé sur 5 niveaux. |
| STATISTIQUES | Pour consulter les statistiques du match, tels que les buts et le nombre de tirs. |
| COMMANDES | Pour consulter les commandes. |
| QUITTER | Pour quitter le match. Si vous jouez à EN ROUTE VERS LA COUPE STRIKER (p. 22), ceci est comptabilisé comme une défaite. |

Mode Domination

Dans ce mode, les règles et le nombre de participants peuvent être choisis librement, ce qui le rend parfait pour les duels et les parties en coopération. Sélectionnez un capitaine, des équipiers, un stade et commencez à jouer !

Paramètres du match

Choisissez les règles du match. Sélectionnez les règles que vous voulez modifier avec le pointeur et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Si vous pointez  et appuyez sur le bouton A, vous accédez à l'**écran des options spéciales** *. De là, vous pouvez par exemple choisir MODE CLASSIQUE pour désactiver les méga frappes et jouer de façon différente. Sélectionnez OK quand vous avez terminé.



* Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, de plus en plus d'options spéciales seront disponibles dans le **menu des options spéciales**.

- NIVEAU** Ceci correspond au niveau de l'ordinateur. Plus cette valeur est élevée, plus les adversaires sont coriaces.
- DUREE** Modifiez le nombre de matches à jouer.
- TYPE** Modifiez les conditions de victoire. Sur BUTS, le premier à marquer le nombre de buts indiqué l'emporte. Sur MINUTES, l'équipe qui marque le plus de buts dans la limite de temps l'emporte.

Choix des personnages

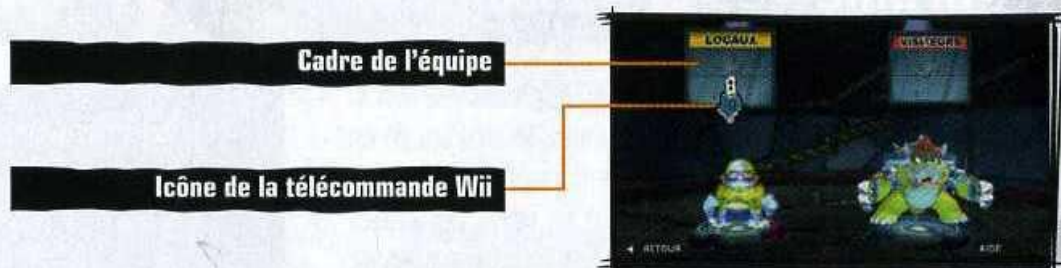
Chaque équipe choisit ses personnages. Pointez **CHOISISSEZ UN CAPITAINE** et sélectionnez un capitaine pour chaque équipe. Pointez ensuite **EQUIPIERS**, si vous voulez en changer, puis choisissez les équipiers à utiliser à la place. Pointez OK et appuyez sur le bouton A pour confirmer votre sélection et accéder à l'**écran de choix des camps**.



Voir page 25 à 29 pour en savoir plus sur les capitaines et les équipiers.

Ecran de choix des camps

Sélectionnez l'équipe vous souhaitez contrôler. Déplacez l'icône de votre télécommande Wii dans le cadre de l'équipe à contrôler et appuyez sur le bouton A. Lorsque vous jouez à plusieurs, vous pouvez choisir la même équipe pour jouer en coopération ou deux équipes différentes pour faire un duel.



Ecran de choix du stade

Pointez **◀** et appuyez sur le bouton A pour sélectionner un stade, puis pointez JOUER et appuyez de nouveau sur le bouton A pour commencer le match. Vous pouvez également effectuer votre sélection à l'aide des boutons - et +. Chaque stade a ses spécificités, choisissez-le donc prudemment. Par exemple, dans certains stades le ballon peut être difficile à contrôler, alors que dans d'autres il peut être difficile de courir (p. 29).

Après le match

Consultez l'**écran de résumé du match**. Vous pouvez consulter les différents résultats en pointant **◀** et en appuyant sur le bouton A, ou en appuyant sur haut ou sur bas sur la manette **+**. Une fois que vous avez fini de regarder les résultats, pointez OK et appuyez sur le bouton A pour passer à l'**écran continuer**.



Ecran continuer

Choisissez ce que vous voulez faire. **REJOUER LA SERIE** pour rejouer avec les mêmes paramètres, **CHANGER LES EQUIPES** pour jouer un autre match après avoir changé les équipes et **QUITTER** pour revenir au menu. Faites votre choix et appuyez sur le bouton A.



Connexion Wi-Fi Nintendo

Connexion sans fil Wii

Avec MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL, il est possible de jouer via Internet contre vos amis ou d'autres joueurs grâce à la connexion Wi-Fi Nintendo.

NOTE : si vous utilisez la connexion Wi-Fi Nintendo avec MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL, vous ne pourrez affronter que des joueurs se trouvant en Europe. Si vous choisissez AMICAL, vous pouvez affronter un ami se trouvant sur un autre continent après avoir enregistré son code ami, mais ceci est déconseillé ; le temps de latence risquant de rendre la partie difficile à jouer.

Pour savoir comment paramétrer votre connexion Wi-Fi Nintendo, veuillez consulter le mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres, au chapitre "Paramètres Wii et gestion des données".

Matches via la connexion Wi-Fi Nintendo

■ Démarrage

Pour profiter au maximum des matches, vous devez correctement choisir les paramètres de pays de votre console Wii. Si vos paramètres de pays ne sont pas corrects, vous risquez de rencontrer des problèmes en jouant via la connexion Wi-Fi Nintendo.

Les Mii et leurs surnoms sauvegardés dans votre console Wii sont utilisés pour jouer via la connexion Wi-Fi Nintendo, vous devez donc avoir au moins un Mii dans la **chaîne Mii**.

■ Sélectionner un Mii

Sélectionnez le Mii que vous voulez utiliser pour les matches en ligne.



Centre CWF Nintendo

Le classement des matches aléatoires se réinitialise chaque semaine, ce qui veut dire que vous avez toujours une chance de figurer dans le classement de la CWF Nintendo.



Saison

Ceci affiche l'avancée de la saison.

Joueur du jour

Le joueur qui a marqué le plus de points aujourd'hui. Les matches amicaux ne comptent pas dans le classement.

OFFICIEL (aléatoire)

■ Séries

Un joueur utilisant au même moment la connexion Wi-Fi Nintendo va être choisi de façon aléatoire en tant qu'adversaire.

■ Points

Pour chaque série de trois matches, vous devez affronter un adversaire sélectionné aléatoirement. Le premier joueur à gagner deux matches gagne la série. Chaque victoire rapporte 10 points, le perdant remporte également quelques points. Les autres points sont calculés selon le nombre de buts marqués.

■ Séries avec un invité

- Vous pouvez connecter deux télécommandes Wii à une seule console Wii.
- Les deux joueurs peuvent ensuite coopérer et jouer contre deux adversaires en même temps choisis aléatoirement.

AMICAL

Pour jouer un match amical, vous devez d'abord échanger votre code ami avec au moins une personne et vous enregistrer mutuellement dans vos listes d'amis.

■ JOUER

Choisissez JOUER pour choisir le niveau du match et les règles.



Sélectionnez le niveau du match, les règles et le stade.



Sélectionnez INVITER UN AMI dans le vestiaire.



Sélectionnez un ami dans la liste d'amis.



Attendez que l'ami invité ait choisi ACCEPTER.



L'état de la connexion s'affiche sous forme de ★.



Sélectionnez ACCEPTER pour que le match commence.

Si vous êtes invité par un ami, vous recevez une invitation.

- Si vous jouez seul, choisissez ACCEPTER.
- Si vous jouez avec deux personnes, sélectionnez JOUER AVEC UN INVITE.
- Si vous voulez refuser l'invitation, sélectionnez REFUSER.
- Si vous voulez consulter les paramètres que vos amis ont sélectionnés pour le match, choisissez VOIR LES OPTIONS.



■ Qualité de la connexion

- L'état de la connexion avec l'adversaire sélectionné s'affiche sous forme de ★.
 - ★ La connexion est faible et cela se ressentira pendant la partie.
 - ★★ La connexion est assez faible, mais la partie ne sera pas trop perturbée.
 - ★★★ Il n'y a aucun problème pour jouer.
 - ★★★★ Les conditions sont parfaites pour jouer.
- Le nombre de ★ n'est qu'un indicateur. La façon de jouer et les fluctuations de la connexion Internet et du signal sans fil LAN peuvent influencer sur le jeu.
- Lorsque le match CWF Nintendo commence, votre adversaire doit aussi choisir ACCEPTER.
- L'écran de la qualité de connexion apparaît également pendant les matches officiels.

LISTE D'AMIS

Lorsque vous jouez un match amical, vous devez enregistrer un ami avec cette option.

Sélectionnez AJOUTER UN AMI et saisissez son code ami à 12 chiffres pour l'enregistrer.

- Communiquez votre propre code ami à vos amis, celui-ci s'affiche en haut de l'écran.

Si des amis enregistrés sont connectés à la connexion Wi-Fi Nintendo et sont disponibles pour jouer un match, DISPONIBLE s'affiche à côté de leur nom.



Code ami

CLASSEMENT

MON CLASSEMENT

Consultez où vous vous situez lors de cette saison.

AMIS

Consultez le classement de vos amis enregistrés selon leurs points de classement.

TOP 10 – SAISON

Consultez les 10 joueurs les mieux classés dans la saison (une semaine).

CLASSEMENT QUOTIDIEN

Consultez les joueurs dont le classement est proche du vôtre aujourd'hui.

TOP 10 – JOURNEE

Consultez les 10 joueurs les mieux classés de la journée.

REMARQUE : le classement du joueur, son surnom ou son Mii peuvent être utilisés sur <http://mariostrikers.nintendo.fr>

N'utilisez aucun nom permettant d'identifier son utilisateur ou qui risquerait de choquer les autres joueurs. De plus, il est important que vous contribuiez à ce que le service de la connexion Wi-Fi Nintendo reste un environnement convivial. Particulièrement, vous ne devriez pas utiliser un surnom inapproprié, illégal, blessant ou déplacé de quelque façon que ce soit. Veuillez noter que les surnoms inappropriés seront effacés.

Pour plus d'informations, veuillez lire le code de conduite et l'accord de la politique sur la vie privée des services en ligne Wii à l'adresse <http://wii.nintendo-europe.com/terms>

En route vers la Coupe Striker

Choisissez une équipe et essayez de gagner la coupe lors du tournoi. Gagnez une coupe pour passer à la suivante. Votre objectif ultime est de remporter la Coupe Striker ! Plusieurs joueurs peuvent coopérer dans ce mode.

Règles

Après plusieurs matches de qualification, les équipes les mieux placées passent à la phase éliminatoire, puis aux finales. Gagner un match rapporte 3 points. Perdre un match dans la limite de temps ne rapporte pas de point. Mais perdre un match en mort subite rapporte quand même 1 point.

Choix du capitaine

Sélectionnez un capitaine et ses équipiers. Pointez les personnages à utiliser et appuyez sur le bouton A. Vous passerez alors à l'écran du choix de la difficulté.

Ecran du choix de la difficulté

Choisissez entre NORMALE et EXTREME. Sélectionnez la difficulté de votre choix et appuyez sur le bouton A pour confirmer.



Salle des coupes

CALENDRIER affiche vos matches à venir. CLASSEMENT affiche votre place dans le classement ainsi que vos victoires et défaites jusqu'à maintenant. REGLEMENT affiche les règles de la coupe. Sélectionnez SUIVANT quand vous êtes prêt à commencer le match. Si vous voulez arrêter de jouer, sélectionnez RETOUR depuis l'écran de la salle des coupes.



Vous pourrez choisir entre SAUVEGARDER ET QUITTER pour sauver votre progression et retourner au **menu principal**, RECOMMENCER pour reprendre depuis le premier match avec la même équipe ou ANNULER pour retourner à l'**écran de la salle des coupes**.

■ Abréviations des statistiques

V	Victoires	BM	Buts marqués
D	Défaites	BE	Buts encaissés
DMS	Défaites en mort subite	PTS	Total de points acquis

Choisissez votre camp

Déplacez l'icône de la télécommande Wii sur votre propre équipe et appuyez sur le bouton A. Sélectionnez JOUER pour que le match commence (quand vous jouez en coopération, déplacez les deux icônes et appuyez sur le bouton A).

Après le match

Consultez le résumé du match. Sélectionnez OK pour revenir à la salle des coupes. Vous devez ensuite continuer à jouer jusqu'à ce que vous ayez participé à tous les matches de la coupe.

Fin de la coupe

Une fois que tous les matches ont été joués, les résultats généraux s'affichent. Et si vous avez réussi à remporter une coupe, vous passez à la suivante.



Autres modes

Il y a plusieurs autres modes à essayer. La première fois que vous jouez, utilisez l'ENTRAINEMENT pour apprendre à maîtriser le jeu.

CHALLENGES

Participez à plusieurs challenges avec différents personnages. Chaque challenge réussi vous permet de gagner une carte de joueur. Sélectionnez le personnage que vous voulez utiliser et appuyez sur le bouton A.

ENTRAINEMENT

Consultez les commandes du jeu et entraînez-vous à les utiliser. Sélectionnez la leçon de votre choix et appuyez sur le bouton A. Plus vous passerez du temps à vous entraîner aux super techniques (p. 14) et aux méga frappes (p. 15), plus vous serez efficace sur le terrain.

PANTHEON

Regardez les trophées que vous avez gagnés dans En route vers la Coupe Striker (p. 22) et les cartes de joueur que vous avez obtenues en remportant des Challenges. Pointez ce que vous voulez voir et appuyez sur le bouton A.



OPTIONS

Modifiez différentes options du jeu. Pointez une option que vous souhaitez modifier et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

- AFFICHAGE** Changer le type de caméra (p. 16)
- AUDIO** Changer la musique et les bruitages (p. 16)
- CREDITS** Voir les crédits du jeu

Capitaines

Profils

Ces personnages sont les capitaines d'équipe, ils peuvent utiliser des méga frappes et des super techniques. Le numéro à côté de chaque nom de personnage correspond au numéro du maillot.



1 Mario

Alliant endurance, puissance et vitesse, Mario se donne toujours à fond pendant les matches ! De plus, sa capacité à se changer en Super Mario peut entraîner d'énormes retournements de situation !

2 Luigi

Luigi est un meneur de jeu équilibré qui peut devenir gigantesque et piétiner les autres ! C'est un élément de choix pour n'importe quelle équipe !





10 Peach

Peach est une passeuse hors pair extrêmement rapide ! Quand elle est sur le terrain, ses adversaires ont tendance à perdre leurs moyens !

9 Daisy

Daisy est parfaite en défense, rapide et endurante. Grâce à sa technique cristal, elle peut rassembler ses forces et envoyer valser ses adversaires.



8 Yoshi

Avec Yoshi comme capitaine, le match est toujours porté vers l'attaque ! Ne le mettez pas en boule, vous risqueriez de le regretter !



0 Waluigi

Waluigi est rapide et peut porter des coups terribles pendant les matches. En temps voulu, il peut ériger un mur entre ses adversaires et lui



00 Wario

Wario n'a aucune gêne sur le terrain et ses problèmes gastriques laissent toujours ses adversaires perplexes ! Bien qu'il soit lent et peu endurant, il peut marquer à volonté et piéger les joueurs en un clin d'œil !



66 Bowser

Les points forts de Bowser sont ses frappes et son jeu défensif. Il tire avec beaucoup de puissance et sa tempête de feu enflamme la compétition !



55 Donkey Kong

Donkey Kong est une grosse brute qui n'a qu'une envie : neutraliser ses adversaires ! Il est puissant, agressif et souvent de mauvaise humeur. DK peut réduire le stade en miettes et envoyer les autres joueurs valdinguer dans les airs !

Equipters

Joueurs autres que les capitaines.



■ Toad

Rapide et excellent passeur, Toad est un très bon atout pour n'importe quelle équipe. En défense, Toad a du mal à récupérer le ballon pour ses équipiers et doit être près du filet pour que ses tirs soient efficaces. A l'aide de son Météore de Feu, il enflamme la compétition !



■ Boo

Ce fantôme peut remonter rapidement le terrain en volant et fait des passes précises pour aider son équipe à gagner. Il fait de longues passes, mais ses tirs sont faibles et ses charges peu impressionnantes. Si Boo a une occasion d'utiliser son tir spécial, il peut s'emparer du ballon et marquer à volonté !



■ Skelerex

C'est un spécialiste de la défense. Il est rapide et puissant lorsqu'il frappe ses adversaires. Mais une fois qu'il a le ballon, ses passes sont plutôt mauvaises et ses tirs manquent de puissance. Si Skelerex a assez de place, il peut effectuer une frappe pouvant sonner le gardien !



■ Topi Taupe

Topi Taupe est un bon joueur qui frappe le ballon avec une puissance étonnante. Comme il court lentement et que ses passes sont faibles, il a plus de chances que les autres de se faire voler le ballon. Trouvez la bonne distance pour son attaque Creuse Boue afin de marquer à volonté !



■ Koopa

Ce vétéran de Strikers est un joueur équilibré dont les techniques sont à la hauteur dans tous les domaines. C'est le bon atout dans une équipe où le joueur recherche la stabilité. Son Tir Carapace peut sonner n'importe quel gardien et lui donner l'occasion de marquer.



■ Birido

Ce joueur puissant a une force de frappe inégalée dans Strikers. Les tirs de Birido sont redoutés par la plupart des gardiens, son Œuf Extrême lui permet en effet de marquer des buts à tous les coups.



■ Frère Marto

Puissant en attaque, cet équipier a une technique incroyable en passe et en tir. Il peut aider à marquer, mais a du mal en défense en raison de sa lenteur et de sa faible force de frappe. Son Lance Marteau oblige le gardien à se cacher.



■ Maskass

Ce joueur équilibré est assez bon dans tous les domaines. Il joue en équipe et c'est le joueur parfait pour n'importe qui. Si Maskass est démarqué, sa Frappe Bill Balle lui permet de marquer aisément.

Présentation des stades

■ La fabrique

Ce stade géant peut accueillir des milliers de supporters et les plus grands matches de l'histoire de Strikers y ont eu lieu. Le seul obstacle dans ce stade est la pression des supporters. C'est l'un des plus beaux stades de la ligue.



■ Ile éclair

Ce stade est balayé par des vents forts et des débris volent un peu partout. Les joueurs doivent faire attention au bétail, aux créatures marines et aux équipements de ferme qui traversent le terrain. La barrière électrique de ce stade ne fonctionne pas et ne peut donc pas retenir les joueurs !



■ Le tombeau

Ce stade quasiment vide est situé en plein désert et donne du fil à retordre aux équipes sur le terrain. Des Thwomp gigantesques protègent la surface et des ralentisseurs faits de sable sont disposés sur les côtés. Allez-vous opter pour la vitesse et prendre des risques au centre, ou remonter lentement par les côtés ?



Crédits

NEXT LEVEL GAMES

STAFF CREDITS

Programming

Mike Cline
Mike Vlad Cora
Ryan Dyck
Andrew Grieve
Keith Hentschel
Bryce Holliday
Tim Jennison
Jonathan Kift
Kris Lang
Ivan Sergeenko
Gary Shaw
Tedd Streibel
Hewan Woolley
Jason Wylie
Jack Yee

Sound Design

Simon Delaat
Scott McFadyen

Music Composition

Mike Peacock
Darren Radtke
Chad York

Additional Music

Scott McFadyen
Davor Vulama

Front End Design and Art

Neil Singh

Character Modelling

Scott Lube Lubker
Darcy Patko
Jonathan Yao

Environment Art

Adam Munton
Anthony Leonati
Kate Liu

Animation and Special Effects

Rob Willock

Animation

Reece Mills
Aric Norine
Cai Wen
Marie Wyatt

Concept Art

David Chambers
Nigel Quarless

Game Design

Matt McTavish
Chris Cleroux

QA Team Lead

Chris Cleroux

QA

Eric C. Chan
Rafael DeLeon Erana
Bjorn Nash
Jamie Ip
Matt Smits

Technical Art Lead

Jeremy Kersey

Game Director

Mike Inglehart

Technical Director

David Catlin

Art Director

Kalvin Lyle

Audio Director

Chad York

Producers

Justin Dowdeswell
Ken Yeeloy

Additional Work

Jon Adkins
Robert Baxter
Duane Bieber
Steven Brekelmans
Barret Chapman
Harlan Galer
Brandon Gill
Aazim Khan
Dennis Pena
Jim Randall
Marcus Wild

Next Level Games

CEO

Douglas Tronsgard

Studio General Manager

Edoardo De Martin

Marketing Director

Grace Kim

Office Manager

Laura Winfield

HR Manager

Melodie Li

IT

Trevor Clark

Receptionist

Megumi Asakawa

NINTENDO STAFF CREDITS

Executive Producer

Satoru Iwata

Producer

Kensuke Tanabe

Supervisor

Shigeru Miyamoto

Coordination

Akiya Sakamoto
Yuji Ichijo
Toshihiko Okamoto

In-Game Graphic Supervisors

Kanae Kobata
Tsuyoshi Watanabe

Illustration

Masanori Sato
Ryusuke Yoshida
Shigehisa Nakaue

Illustration Supervisor

Yusuke Nakano

Voice

Takashi Nagasako
Katsumi Suzuki

Intromovie Supervisor

Takumi Kawagoe

Technical Support

Hironobu Kakui
Shingo Okamoto

UI Supervisors

Tokihiko Toyoda
Takahiro Hamaguchi
Tomoko Ichikawa

Artwork

Aki Sakurai
Takashi Hosoi
Yasuo Inoue

Nintendo Wi-Fi Connection

Technical Support

Akira Kinashi
Norihiro Ito

Special Thanks

Kouji Kondo
Akito Nakatsuka
Super Mario Club
PolyAssets United Inc.

NINTENDO OF AMERICA

STAFF CREDITS

Supervisor

Brett Gow

Bilingual Product Specialist

Chiko Bird

Voice

Charles Martinet
Sam Kelly
Scott Burns
Deanna Mustard
Caety Sagoian

Nintendo Testing Teams

NOA Product Testing Dept.

Director, Product Testing

Shuji Hashimoto

Product Testing Sr. Manager

Robert Crombie

Product Testing Manager

Kyle Hudson

Product Testing Supervisors

Eric M. Bush
Sean Egan

Project Coordinator

Arnold A. Myers II

Text Editing

Teresa Lillygren

Product Testing

Jim Holdeman
Kathy Huguenard
Erik Johnson

Special Thanks

Mike Fukuda
Tom Prata
Jeff Miller

NINTENDO OF EUROPE

STAFF CREDITS

European Localisation

Product Localisation Team

Coordination

Andy Fey

Translation

UK English

Nick Ziegler

German

Sven Pötzl

French

Pierre Sanchez

Spanish

Guillermo López-Anglada

Italian

Christian Massi

Dutch

Robert de Boer
Jurjen Tiersma

Testing Team

Daniel Herrón
Laura Canedo
Carlos Rojas
William Cavaglieri

NOE Artwork Localisation

Silke Sczyrba
Britta Henrich
Adrian Michalski
Peter Swietochowski
Ursula Lipinski
Jan Muhl
Martin Heyne
Jens Peppel
Petra Becker
Monika Humpe
Celine Giebel
Zoran Tasevski

Notes

A series of horizontal lines for writing notes, set against a background of a lightning bolt striking a mountain range.



France:

Nintendo France SARL
Immeuble "Le Montaigne" 6 Bd de L' Oise
95031 Cergy Pontoise Cedex
www.nintendo.fr

Suisse:

Waldmeier AG
Neustrasse 50, CH-4623 Neuendorf

Belgium, Luxembourg:

Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 31-33, B-2000 Antwerpen
www.nintendo.be



2121247M

