

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUALE DI ISTRUZIONI



Scanné par Magnio
<http://www.emulation64.fr>



TABLE DES MATIERES

MANIPULATION DE LA MANETTE	50
PREPAREZ-VOUS AU COMBAT DU SIECLE	52
MODE 1 JOUEUR	53
MODE DUEL	56
OPTIONS	58
DONNEE	58
OBJETS	60
PERSONNAGES ET STAGES	63



MANIPULATION DE LA MANETTE

BOUTON L

Pose du Guerrier

START

Activer la Pause

STICK ANALOGIQUE

	Marcher		Courir
	Sauter		Double saut
	S'accroupir		Tomber d'une plateforme

BOUTON Z

Z Se protéger

Z + Attraper un ennemi/
Lâcher un objet

En protection, droite ou gauche pour faire une roulade. Après être projeté, appuyer sur Z pour se mettre debout.

BOUTON B ATAQUES SPECIALES

	Voir la description des personnages pour leurs différentes attaques spéciales
+	
+	

BOUTON R

Attraper, projeter ennemi/
Lâcher objet

BOUTON C

Sauter

BOUTON A

 Petite Attaque

 Super Attaque

 Attaque SMASH

Combinez différentes pressions et directions sur la manette avec le Bouton A pour effectuer différentes attaques. Essayez des combinaisons en plein saut pour effectuer des "combos" aériens.

Le contrôle de la puissance des coups se fait d'une façon unique dans **SUPER SMASH BROS.** Vous pouvez pousser la manette de façon légère ou maintenue.



MAINTENUE

Bougez la manette et maintenez-la.



LEGERE

Bougez légèrement la manette et relâchez-la.

KIT VIBRATION NINTENDO®64

Ce jeu est compatible avec le Kit Vibration Nintendo®64. Avant de l'utiliser, lisez bien la notice explicative. Vérifiez que votre console n'est pas branchée quand vous connectez le Kit Vibration.

PREPAREZ-VOUS AU COMBAT DU SIECLE

Mario, Link, Pikachu, et les autres Superstars de Nintendo se préparent à livrer le combat le plus important de leur vie! Mais **SUPER SMASH BROS.** est totalement différent des autres jeux de combat. Chaque personnage utilise ses super-attaques pour augmenter le **POURCENTAGE DE DEGATS** de son adversaire afin de lui administrer le coup final qui l'enverra valdinguer dans les airs. Plus le **POURCENTAGE DE DEGATS** est élevé, plus il sera facile de délivrer une super claque. Mais n'oubliez pas de vous défendre, sinon vous risquez d'être envoyé sur orbite vous aussi.



ECRAN DE SELECTION DE MODE DE JEU

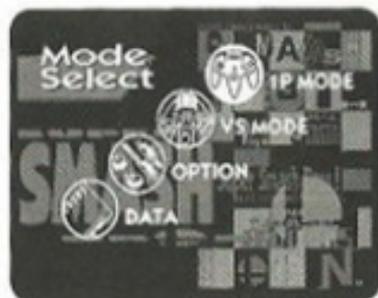
Appuyez sur **START** dans l'écran de présentation pour accéder à l'**ECRAN DE SELECTION**. Choisissez une des quatre options.

MODE 1 JOUEUR

Ce mode vous propose 4 types de jeu différents. Consultez le chapitre "Mode 1 Joueur".

OPTIONS

Voir le chapitre "Options" pour plus de détails.



MODE DUEL

Ce mode vous propose les jeux "Chacun pour soi" et "Duel équipe". Voir chapitre "Mode Duel" pour plus de détails.

STATISTIQUES

Cette option vous permet de consulter des informations sur les personnages et les résultats obtenus dans les duels. Voir chapitre "Statistiques" pour plus de détails.

MODE 1 JOUEUR

Le MODE 1 JOUEUR vous propose quatre options différentes de jeu pour un seul joueur: JEU 1 JOUEUR, MODE ENTRAINEMENT, BONUS 1 PRACTICE (Pulvériser les cibles), BONUS 2 PRACTICE (Activer les plates-formes).

Jeu 1 Joueur

Taillez-vous un chemin à coups de mandales et de châtaignes dans la nuée d'adversaires hargneux et d'épreuves vicieuses qui vous séparent du Boss final. Pour choisir votre personnage dans l'écran de sélection de personnage, déplacez le curseur-main tenant le jeton sur votre champion et appuyez sur A. Pour changer de personnage, appuyez sur le Bouton B et choisissez un autre personnage. Laissez tomber le jeton en appuyant sur le Bouton A. Changez l'apparence de votre personnage en appuyant sur les différents Boutons C. Les meilleurs scores de chaque personnage et du jeu seront affichés en bas à droite de l'écran.

Stock de vie et niveau de difficulté ("LEVEL")

Déplacez le curseur sur une des flèches jaunes dans le cadre d'options et appuyez sur le Bouton A pour régler selon votre convenance. Vous pouvez choisir de combattre contre l'ordinateur avec une difficulté allant de VERY EASY (très facile) à VERY HARD (très difficile), et de vous donner de une à cinq vies.

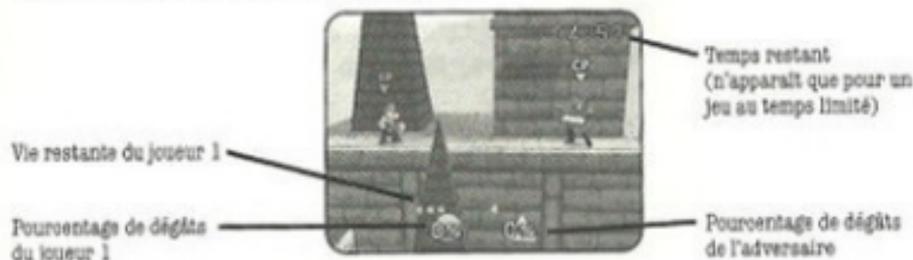
Limite de temps

Vous pouvez choisir entre une limite de temps infinie ou de cinq minutes pour chaque niveau. Déplacez le curseur-main sur l'une des flèches du cadre TIME (Temps) et appuyez sur le Bouton A pour effectuer les réglages.

**Le combat commence quand
vous appuyez sur START!**

L'écran de combat

Dans le Mode 1 Joueur vous devrez éjecter votre adversaire de la plateforme pour terminer chaque niveau. Dans certains niveaux vous devrez combattre plusieurs adversaires en même temps, et des fois un équipier se joindra à vos côtés. Cognez votre adversaire pour augmenter son POURCENTAGE DE DEGATS et administrez-lui la correction finale en lui donnant un Coup Smash. Si votre POURCENTAGE DE DEGATS atteint plus de 100%, votre adversaire pourra vous éjecter lui aussi. Méfiez-vous, car certains niveaux sont dangereux, il est très facile de tomber des plates-formes quand elles sont petites, alors faites attention où vous mettez les pieds !



Match bonus

Si vous battez le Boss final selon certaines conditions vous pourrez participer à un Match Bonus contre un personnage secret. Si vous battez cet adversaire, vous pourrez jouer avec lui dans les prochaines parties.

Score

Les meilleurs scores de chaque personnage sont sauvegardés. Vous recevrez des points pour la quantité de dégâts infligés, le temps restant au compteur et les niveaux terminés. Vous pourrez aussi activer certains bonus en finissant le niveau rapidement, si vous n'utilisez pas d'objets ou si vous n'êtes pas touché pendant le combat. Il y a plus de 20 bonus différents qui vous permettront d'amasser plein de points.

Continuer

Si vous perdez toutes vos vies avant de vous battre contre le Boss final, il vous sera proposé de continuer votre partie. Si vous choisissez OUI, votre total de points sera divisé par deux et vous pourrez recommencer au début du niveau que vous avez raté. Si vous choisissez NON le jeu se terminera. Si le temps pour choisir est écoulé, le jeu se terminera.

Mode Entraînement

Le Mode Entraînement est la meilleure façon pour apprendre tous les coups de votre personnage. Choisissez votre personnage, votre adversaire, le niveau et commencez vos exercices d'entraînement.

L'écran du Mode Entraînement

Comme pour l'écran du MODE 1 JOUEUR, le MODE ENTRAINEMENT affiche des POURCENTAGES DE DEGATS pour les deux personnages en jeu, mais aussi d'autres informations.

Compteur de dégâts

Affiche le total de dégâts du dernier "Combo".

Compteur "Combo"

Affiche le nombre de coups portés dans le dernier "Combo".



Réglage de l'adversaire

Affiche le réglage de l'adversaire.

Speed (Vitesse)

Affiche la vitesse actuelle du jeu.

Item (Objets)

Affiche quel objet est sélectionné.

Options du Mode d'Entraînement

Appuyez sur START pour activer le Menu Pause. Vous pourrez régler dans cet écran les options suivantes:

CP (Ordinateur) Réglez les mouvements de l'ordinateur: STAND (immobile), WALK (marche), EVADE (esquive), JUMP (sauter) ou ATTACK (attaque).

ITEM (Objet) Sélectionnez un objet avec le Stick. L'objet apparaît si vous appuyez sur A.

SPEED (Vitesse) Réglez la vitesse sur 1/1 (vitesse normale), 2/3, 1/2, ou 1/4 pour des mouvements plus lents.

Bonus 1 et Bonus 2 Entraînement

Choisissez votre personnage et testez votre habilité dans les deux niveaux bonus ("Activer les plates-formes" et "Pulvériser les cibles") qui sont dans le Mode 1 Joueur. Ces niveaux sont différents pour chaque personnage, alors entraînez-vous pour chacun d'eux.

MODE DUEL

Le Mode Duel vous permettra de participer à un combat opposant de 2 à 4 personnages contrôlés par des joueurs ou par l'ordinateur. Déplacez le curseur-main à l'aide de la Manette et sélectionnez un des quatre modes de jeu dans la case RULES (règles).

TEMPS

C'est un combat chacun pour soi (FFA) avec un temps limité. Le gagnant est celui qui a infligé le plus de K.O. et qui en a subi le moins.

TEMPS EQUIPE

Un Team Battle (Combat d'équipe) avec un temps limité.

VIES

C'est un combat chacun pour soi dans lequel les personnages ont un stock limité de vies. Le dernier joueur en jeu est le gagnant.

VIES EQUIPE

Un Team Battle (Combat d'équipe) avec un nombre limité de vies par personnage.

Après avoir sélectionné les règles, utilisez le Stick pour sélectionner la limite de temps ou la limite de vies.

Options

Sélectionnez OPTIONS pour ajuster les réglages suivants:

HANDICAP..... Vous pouvez assigner un désavantage au personnage de votre choix. Choisissez ON (activé), OFF (désactivé) ou AUTO (l'ordinateur définira de lui-même le niveau du désavantage). Plus un personnage est désavantagé, plus il sera facile à éjecter.

ATTAQUE EQUIPE..... Définissez si oui ou non les membres d'une même équipe peuvent se toucher entre eux.

CHOIX NIVEAU..... Définissez si vous pouvez choisir les stages ou si l'ordinateur le fera pour vous au hasard.

DEGATS..... Définissez le degré de dégâts des attaques. A 50% vous éjecterez vos adversaires deux fois moins loin.

Appuyez sur le Bouton B pour quitter le Menu des Options.

DEBUT DUEL

Appuyez sur le Bouton A quand "VS START" (DEBUT DUEL) est en rouge pour accéder à l'écran de CHOIX DU PERSONNAGE.



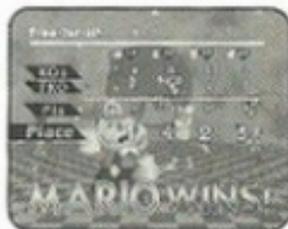
- Choisissez Free for all (Chacun pour soi) ou Team Battle (Combat en équipe).
- Dans le mode Team Battle assignez les personnages aux équipes rouges, bleues ou vertes.
- Réglez le contrôle des personnages sur HMN (Humain), CP (Ordinateur) ou N/A (aucun).
- Quand l'option HANDICAP est sur ON vous pouvez régler le degré de désavantage du joueur humain.
- Réglez le niveau des personnages joués par l'ordinateur.

Appuyez sur START pour que le combat commence!

Pour quitter le MODE DUEL pendant un combat, appuyez sur START pour activer le Menu Pause et appuyez ensuite sur les Boutons A, B, Z et R en même temps.

Ecran de Résultats

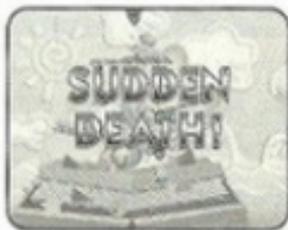
Quand le combat est terminé, le gagnant est annoncé et les statistiques sont affichées. Après un jeu au temps limité, la première ligne de statistiques indique le nombre de K.O. infligés, la deuxième ligne indique le nombre de fois que le personnage a été K.O., et la troisième ligne indique la différence entre les deux autres lignes. Le vainqueur d'un jeu au temps limité est celui qui a le plus de K.O. positifs.



Pour un combat avec vies, seuls les K.O. sont affichés. Le dernier personnage en jeu est proclamé vainqueur, même si un autre joueur a plus de K.O. que lui.

Sudden Death (Mort Subite)

Si un Duel se fini en match nul, le gagnant sera défini après un combat "Mort Subite"! Chaque joueur ne possède qu'une vie, et leur POURCENTAGE DE DEGATS sera de 300%. Le dernier debout gagne le combat.



SUPER SMASH BROS. enregistre toutes les statistiques de tous les duels que vous avez joués. Consultez les VS. RECORDS (Records Duel) pour voir les statistiques et les résultats de vos personnages préférés.

OPTIONS

Sélectionnez **OPTIONS** dans l'écran de Sélection de Mode de Jeu pour changer les paramètres suivants:

Son

Réglez sur **STEREO** ou **MONO**. Vérifiez si les deux sorties son de votre console Nintendo⁶⁴ sont proprement connectées à votre télévision.

Réglage Ecran

Si votre télévision n'affiche pas correctement le jeu vous pouvez utiliser cette option pour calibrer l'image au centre de l'écran. Utiliser le Stick pour déplacer la croix au centre de l'écran. Appuyez sur le Bouton Z pour revenir au réglage par défaut.

Effacer Sauvegarde

Utilisez cette option pour effacer les données suivantes:

- NOUVEAUX PERSONNAGES** Efface tous les nouveaux personnages cachés que vous avez débloqués.
- MEILLEUR SCORE 1 JOUEUR**..... Efface le meilleur score obtenu dans le Mode 1 Joueur.
- TEMPS NIVEAU BONUS**..... Efface les meilleurs temps des Niveaux Bonus.
- RECORD DUEL** Efface les statistiques des Duels.
- PRIX** Efface les prix.
- EFFACER TOUTE SAUVEGARDE** ... Efface la sauvegarde du jeu.

DONNEE

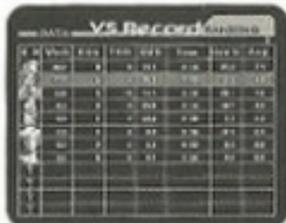
Le Menu Donnée contient toutes les informations sur les personnages du jeu, et les statistiques des combats en Mode Duel.

Personnages

Vous pourrez en savoir plus sur les personnages, leur historique et leurs mouvements spéciaux dans cet écran.

Record Duel

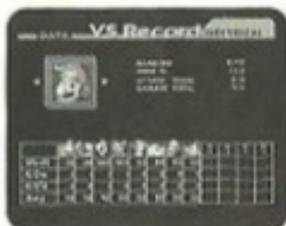
Cette option contient toutes les statistiques de combat obtenues par les personnages dans les duels. Le premier écran affiche le nombre total de K.O. infligés par un personnage sur les autres. Appuyez sur le Bouton A pour voir les statistiques individuelles d'un personnage, et appuyez encore sur le Bouton A pour voir les statistiques détaillées d'un personnage précis.



| VS Record |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| VS Record |
| VS Record |
| VS Record |
| VS Record |
| VS Record |
| VS Record |
| VS Record |
| VS Record |
| VS Record |

Légende du tableau de statistiques :

- % VICTOIRE** Pourcentage de toutes les victoires de ce personnage.
- K.O.** Le nombre total de K.O. infligés aux autres.
- TKO** Le nombre total de K.O. que le personnage a subi.
- % DÉGÂTS** Le rapport de K.O. que le personnage s'est infligé à lui-même.
- TEMPS** Le temps total de jeu avec chaque personnage.
- % UTILISATION** L'utilisation en temps du personnage par rapport au temps total de jeu.
- MOYENNE** Le nombre moyen d'adversaires que le personnage a combattu en Mode Duel.



| VS Record |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| VS Record |
| VS Record |
| VS Record |
| VS Record |
| VS Record |
| VS Record |
| VS Record |
| VS Record |
| VS Record |

Légende du tableau de statistiques personnelles :

- CLASSEMENT** Le classement du personnage.
- % JOUÉ** Le nombre de fois que le personnage a été joué en pourcentage.
- TOTAL DES ATTAQUES** Total des dégâts infligés aux adversaires.
- TOTAL DES DÉGÂTS** Total des dégâts reçus.

Ces informations sont les statistiques de combat de chaque personnage par rapport aux autres.

- % VICTOIRE** Le pourcentage de victoire par rapport à ce personnage.
- K.O.** Le nombre de K.O. infligés à ce personnage.
- BATTU** Le nombre de K.O. reçus de ce personnage.
- MOYENNE** Le nombre moyen d'adversaires combattus en Mode Duel.

De nombreux objets très utiles apparaîtront pendant les combats. Il en existe de plusieurs sortes qui vous aideront à taper sur vos adversaires ou à vous soigner. Les objets peuvent apparaître dans un paquet. Pour prendre ces objets il faudra casser le paquet.

- ☆ Pour prendre ou utiliser un objet appuyez sur le Bouton A.
- ☆ Pour lâcher un objet appuyez sur les Boutons Z et A ou sur le Bouton R.
- ☆ Pour lancer un objet appuyez sur les Boutons Z et A et pousser le Stick dans une direction.

Cassez ces Objets !

PAQUETS

CAISSE

Elles contiennent entre 1 et 3 objets. Elles sont très lourdes et seul DK peut se déplacer avec.



TONNEAU

Cassez-le ou jetez-le sur un ennemi pour le fracasser.



OEUF DE LEVEINARD

Cassez l'oeuf pour prendre l'objet qu'il contient. Quand le Pokémon Leveinard apparaît, il en lance plusieurs.



CAPSULE

Très petite, tout le monde peut la porter. Cassez-la pour prendre l'objet qu'elle contient.



OBJETS A BALANCER

Ces objets s'activent quand vous les lancez.

BOMBE DE PROXIMITE

Une fois lancée, cette mine s'activera. Le premier malheureux qui s'en approchera déclenchera la détonation de la bombe.



BUMPER

Envoyez-le sur un adversaire pour le faire rebondir et créer une réaction en chaîne de coups. Écartez-vous vite si vous ne voulez pas être pris dans les rebonds.



BOB-OMBE

Lancez-la une fois que vous l'avez ramassée et elle explosera. Si vous la laissez toute seule, elle se déplacera et explosera après un certain temps.



POKÉ BALL

Une fois lancée, la Poké Ball s'ouvre et un Pokémon en sort. Le Pokémon dans la Poké Ball est défini au hasard. Il effectuera son attaque spéciale sur les adversaires.



OBJETS POUR COGNER

Attrapez ces objets et cognez comme un sourd sur vos adversaires !

EPEE LASER

C'est une arme très puissante. Cette épée a une très longue portée quand elle est lancée.



MARTEAU

Le marteau de Mario. Attrapez-le et libérez vos pulsions destructrices dans un accès frénétique de rage démente.



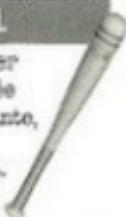
EVENTAIL

Léger, on peut frapper très vite avec. Il ne fait pas très mal mais on peut le lancer très loin.



BATTE DE BASE-BALL

On ne peut pas la lancer très loin, mais combinée avec une attaque puissante, vous êtes sûr de faire valdinguer votre adversaire.



OBJETS SPECIAUX

Utilisez-les pour attaquer de loin!

FLEUR DE FEU

Utilisez cette fleur pour brûler votre adversaire. Le jet de flammes est de courte portée mais il fait très mal!



PISTOLASER

Le pistolaser peut toucher des ennemis très loin mais il ne possède qu'un chargeur de 16 coups.



BATON ETOILE

Avec le Bouton A et la Manette vous pouvez envoyer des étoiles dans toutes les directions. Il ne peut tirer que 20 étoiles, mais il peut aussi servir de masse.



OBJETS POUR SE SOIGNER

Soignez vos bobos en attrapant ces objets!

MAXI-TOMATE

Elle élimine 100% de votre POURCENTAGE DE DEGATS.



COEUR

Il remet votre POURCENTAGE DE DEGATS à 0%.



OBJETS BONUS

Voilà des objets qui font facilement changer le cours d'un combat!

ETOILE

Le personnage qui attrape cette étoile devient INVINCIBLE... Pendant un petit moment.



CARAPACE VERTE

Lancée ou frappée, cette carapace glisse sur une plate-forme et éjecte tout ce qui est sur son passage.



CARAPACE ROUGE

Similaire à la carapace verte, celle-ci fait des allers-retours le long d'une plate-forme.



MARIO



Le fameux moustachu plombier sympa mondialement connu pour être un moustachu plombier sympa. Sa technique repose sur des bonds gigantesques lui permettant de sauter de plates-formes en plates-formes.

MOUVEMENTS SPECIAUX

- Boule de feu
- + Super Poing Sauté
- + Tornade Mario

Stage : Château de la Princesse Peach

Un Bumper flotte au milieu de ce niveau. Faites attention quand vous sautez ou vous vous retrouverez plus tôt que prévu sur orbite.

DONKEY KONG



L'ancien ennemi de Mario, ce gros singe est plein de muscles et de poils. Sa technique est basée sur de gigantesques torgnoles qu'il distribue de ses énormes mains.

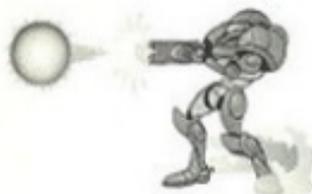
MOUVEMENTS SPECIAUX

- Poing Géant
- + Tourniquet Kong
- + Gross'Buffe

Stage : Jungle Congo

Le tonneau qui se déplace sous le niveau peut vous sauver la vie!

SAMUS



Une super armure de combat polyvalente, un armement secret composé de mines, de chaînes énergétiques, de lasers et d'autres trucs qui font mal, Samus est la plus grande chasseuse de prime de la galaxie!

Stage: Planète Zébès

Ne touchez surtout pas l'océan composé d'acide et de lave en fusion, ça pourrait éventuellement vous faire mal!

MOUVEMENTS SPECIAUX

-  Super Tir
-  Attaque Vrille
-  Bombe

FOX



Sur les traces de son père, il dirige l'Equipe Star Fox. Armé de son blaster ionique au plasma enrichi à 4 %, il se jette au coeur de la bataille avec courage! Yahahaha!

Stage: Secteur Z

En plein milieu de l'espace, des Arwings vont vous arroser de rafales laser.

MOUVEMENTS SPECIAUX

-  Blaster
-  Fusée Fox
-  Bouclier

PIKACHU



Des petites oreilles toutes mignonnes, des joues rouges qui font grzzzt grzzzt, ce Pokémon est une véritable tempête d'électricité sur petites pattes.

Stage: Safrania

Des Pokémon sauvages apparaissent en plein milieu de ce niveau pour attaquer tout combattant. Tenez-vous à distance!

MOUVEMENTS SPECIAUX

-  Eclair
-  Vive Attaque
-  Fatal-Foudre

LINK



Jeune et brave guerrier, Link se bat pour défendre l'amour, la paix, l'amitié et tout ce qui a besoin d'être défendu dans le royaume d'Hyrule. Armé de son épée magique, de bombes et de son boomerang il est un vaillant adversaire.

Stage: Château d'Hyrule

Une tornade se promène sur les remparts de ce château. Évitez-la si vous ne voulez pas explorer les nuages.

MOUVEMENTS SPECIAUX

-  Boomerang
-  +  Attaque Cyclone
-  +  Bombe

KIRBY



Il nous vient tout droit de la planète bizarre-dont-on-ne-sait-pas-le-nom, où lui et ses petits copains de 20 cm de haut passent leur journée à copier tout ce qu'ils peuvent avaler.

Stage: Pays des Rêves

Méfiez-vous du vent qui souffle sur la forêt des sanglots, il pourrait vous balayer.

MOUVEMENTS SPECIAUX

-  Aval-Tout (C ou D pour copier les attaques)
-  +  Super Tranche
-  +  Rocher

YOSHI



Yoshi est un petit dinosaure tout mignon qui vit sur une île tropicale. Il peut faire des trucs complètement dingue avec des oeufs.

Stage: Ile des Yoshis

Il y a des nuages sur les bords de ce niveau. Vous pouvez vous y promener mais ne restez pas dessus trop longtemps, c'est p't'être pas des vrais nuages!

MOUVEMENTS SPECIAUX

-  Ponte
-  +  Jet d'Oeuf
-  +  Attaque Rodéo