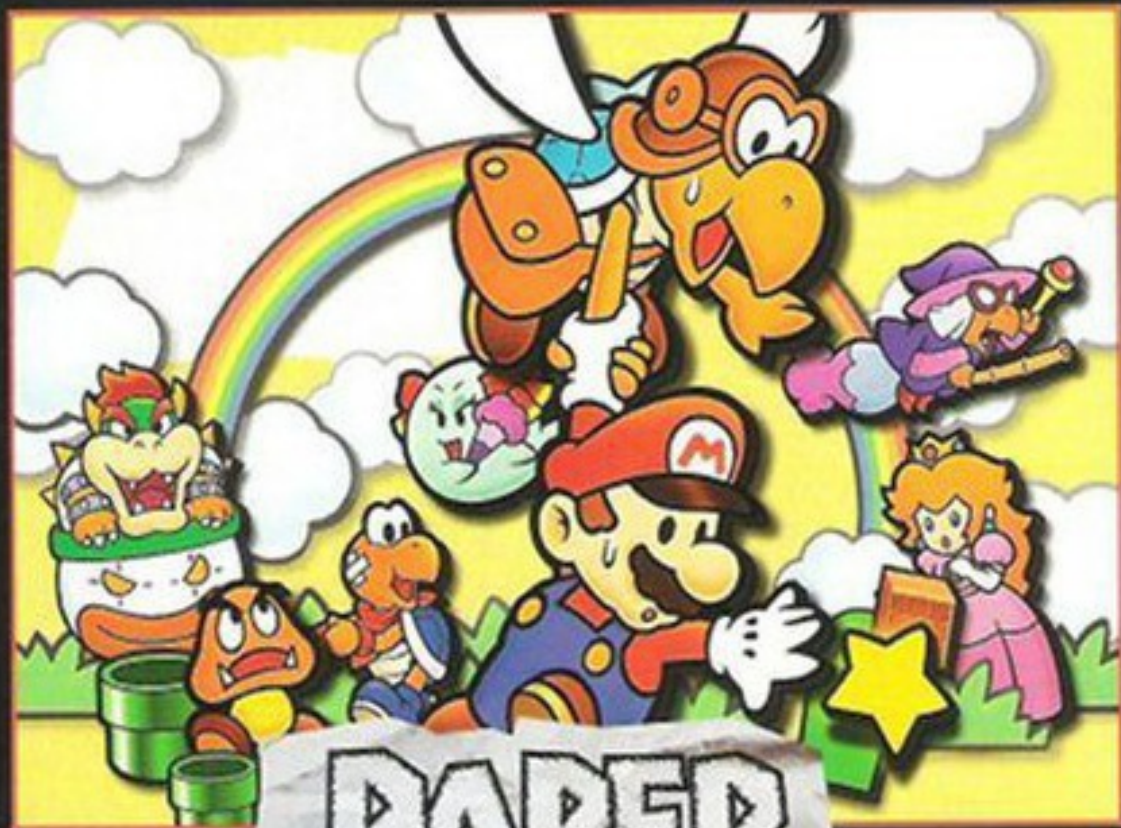


Paper Mario

NUS-P-NMQP-NEU6

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



PAPER  
MARIO™

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





## Sommaire



Il était une fois un Champignon .....	53	Contrôler Mario pendant le combat .....	64
Personnages principaux .....	54	Contrôler les membres du groupe pendant le combat .....	68
Commencer une partie .....	55	Lire les écrans de combat .....	68
Sauvegarder .....	56	Gagner des niveaux .....	70
Déplacements et combats .....	56	Augmenter le niveau d'un membre du groupe .....	70
Barre de statut .....	57	Morceaux d'étoile .....	71
Manipulations sur l'écran de déplacement .....	57	Maisons Toad et Magasins .....	71
Le combat commence! .....	63		
L'écran de combat .....	63		



## Il était une fois un Champignon



Là-haut, au-delà du ciel, bien au-dessus des nuages, il paraît qu'il existe un havre où vivent les Etoiles.

Dans Havre Etoile, repose un trésor légendaire appelé la Baguette Etoile. Elle a le pouvoir d'exaucer tous les vœux. Avec cette fantastique baguette, les Esprits Etoile veillent à notre paix et à notre bien-être.

C'est alors qu'une chose terrible arriva... L'ignoble Roi Bowser apparut à Havre Etoile et subtilisa la Baguette Etoile! Se servant de son incroyable pouvoir, il emprisonna les sept Esprits Etoile!

Ignorant ce terrible danger dans le lointain Havre Etoile, Mario était de retour dans le Royaume Champignon, décachetant une lettre de la douce princesse Peach. C'était une invitation pour une fête au château! Fébriles d'impatience, Luigi et Mario se préparèrent à passer une fête mémorable sans se douter le moins du monde du danger qui les guettait, tapi dans l'ombre.



## Personnages principaux

**Mario™**

Notre beau moustachu doit une fois de plus mesurer sa sagesse et sa bravoure face aux terribles machinations de Bowser. Les Esprits Etoile attendent que Mario vienne les sauver des griffes des hommes de main de Bowser.

**Princesse Peach**

Adorée par tous les habitants du Royaume Champignon, la princesse est la cible perpétuelle des plans de Bowser. Cependant, elle ne perd pas espoir et pourrait même donner un coup de main à Mario.

**Esprits Etoile**

Après avoir été capturés par Bowser, les sept Esprits Etoile ont été séparés les uns des autres et emprisonnés un peu partout dans le royaume.

**Amis de Mario**

Pour réussir, Mario aura besoin d'unir ses talents à ceux de ses nouveaux amis.

**Roi Bowser**

Bowser se servira-t-il de la Baguette Etoile pour régner sur le monde entier? C'est à Mario de s'assurer que cela n'arrive jamais!

**Kammy Koopa**

C'est l'un des sous-fifres de Bowser. Elle se sert de ses pouvoirs magiques pour harceler Mario et ses amis.

**Luigi**

Petit frère de Mario, il joue toujours un rôle important dans ses aventures... Qu'en sera-t-il cette fois-ci?

**Tincel**

Ce Bébé Etoile est trop jeune pour avoir beaucoup de pouvoirs, mais il est décidé à aider la Princesse Peach et Mario à chaque fois qu'il le peut.





## Commencer une partie



Insérez la cartouche PAPER MARIO™ dans votre console de jeu et mettez-la en position ON. Lorsque l'écran titre apparaît à l'écran, appuyez sur START. Deux options s'afficheront à l'écran. Servez-vous du stick analogique pour choisir LANGUAGES (langues) et appuyez sur A pour confirmer votre choix. A partir de là, appuyez sur B si vous voulez revenir à l'écran précédent. Sur l'écran suivant, choisissez avec le stick analogique la langue dans laquelle vous voulez jouer [ENGLISH (anglais), DEUTSCH (allemand), FRANÇAIS ou ESPAÑOL (espagnol)]. Appuyez sur A pour confirmer votre choix. Enfin, sélectionnez COMMENCER PARTIE et appuyez sur START ou sur A, puis choisissez le fichier avec lequel vous voulez jouer.

### Jouer pour la première fois

La première fois que vous jouez, vous devrez créer un fichier sur lequel vous pourrez sauvegarder votre aventure. Sélectionnez l'un des quatre fichiers disponibles, puis appuyez sur A. Enfin, il vous faudra donner un nom à votre fichier.



Choisir une lettre



Confirmer un choix



Revenir sur la case précédente



Ecran de sélection de fichier

Si votre télévision est stéréo, vous pourrez jouer à PAPER MARIO en stéréo! Sur l'écran de sélection de fichier, appuyez sur Z pour jouer en stéréo ou R pour jouer en mono.

Quand vous aurez terminé d'écrire votre nom, choisissez FIN, puis appuyez sur A ou START. Pour commencer votre partie, revenez sur l'écran de sélection de fichier et choisissez le fichier que vous venez de créer.

### Continuer une partie

Les fichiers dont vous vous êtes déjà servis sont affichés sur l'écran de sélection de fichier. Choisissez un fichier et appuyez sur A ou START pour commencer à jouer là où vous avez sauvegardé pour la dernière fois.

Niveau actuel de Mario

Esprits Etoile libérés



Nom du fichier

Temps passé à jouer

#### EFFACER

Efface un fichier. Vous ne pouvez pas récupérer un fichier qui a été effacé, alors attention à ne pas en effacer un par erreur.

55

**COPIER**

Copie le contenu d'un fichier sur un autre. Commencez par choisir le fichier que vous voulez copier, puis sélectionnez un fichier vide. S'il n'y en a pas, choisissez un fichier dont vous ne vous servez plus. Une fois que vous aurez confirmé la copie, toutes les données qui étaient dans le fichier destination seront effacées.

**ANNULER**

Revient à l'écran titre.



## Sauvegarder



Utilisez des BLOCS DE SAUVEGARDE pour sauvegarder votre partie. Quand vous trouverez un BLOC DE SAUVEGARDE, sautez lorsque vous vous trouvez en dessous.



Choisissez SAUVEGARDER pour sauvegarder votre partie.

### Sauvegardez souvent!

Si votre compteur de PC (Points de Cœur) atteint zéro, vous aurez perdu. Vous pourrez recommencer là où vous avez sauvegardé pour la dernière fois, alors sauvegardez aussi souvent que possible.



## Déplacements et combats



L'écran de déplacement sert à s'aventurer et l'écran de combat à affronter les méchants. Vous devrez résoudre de nombreuses énigmes et vous bastonner tous les sous-fifres de Bowser avant de pouvoir déjouer ses plans maléfiques.



Touchez un ennemi...



- Parlez avec des gens!
- Résolvez des énigmes!
- Gagnez des objets et des badges!

- Faites équipe avec vos partenaires!
- Battez les hommes de main de Bowser!
- Gagnez 100 Points Étoile et gagnez un niveau!



## Barre de statut



La barre de statut se trouve en haut de l'écran. Elle affiche des informations très importantes. (Voir section "Manipulations sur l'écran de déplacement".)



### Points Cœur (PC)

Vous montre quel est votre état de santé. Vous perdez des PC à chaque fois que l'ennemi vous touche.



### Points Fleur (PF)

Les attaques des badges et des attaques spéciales utilisent des Points Fleur.



### Points Etoile

Gagnez des Points Etoile en battant vos adversaires. Il vous en faut 100 pour passer un niveau.



### Pièces

Achetez des objets ou des badges avec vos pièces. Vous pouvez en porter jusqu'à 999.

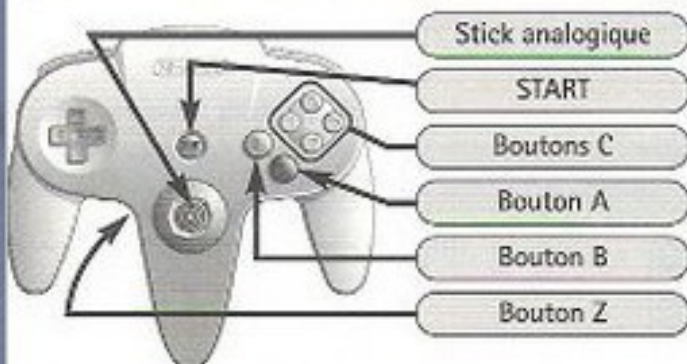


### Pouvoir Etoile

Vous permet d'invoquer les Esprits Etoile. (Voir section "Contrôler Mario pendant le combat".)



## Manipulations sur l'écran de déplacement



### Kit Vibration N64

Ce jeu est compatible avec le Kit Vibration (vendu séparément). Avant de vous en servir, assurez-vous d'avoir bien lu la notice. Vérifiez bien que la console est en position OFF avant d'insérer ou d'enlever le Kit Vibration.



### Stick analogique

### --- Marcher/Courir

Déplacez-vous dans n'importe quelle direction. Votre vitesse de déplacement varie selon la pression que vous exercez sur le stick analogique. Avec une pression modérée, vous avancerez doucement, poussez le stick encore un peu et vous courrez. Traversez les sentiers ou entrez dans les tuyaux pour aller dans d'autres lieux.



Pour entrer dans un tuyau, placez-vous dessus et appuyez sur  $\uparrow$  du stick analogique.



Quand un curseur apparaît à l'écran, utilisez le stick analogique pour sélectionner objets et attaques ou répondre à des questions.

Z

Bouton Z

--- Toupie

Appuyez sur Z tout en vous déplaçant avec le stick analogique pour faire la toupie. Avec cette technique, vous avancerez plus vite qu'en courant, mais ensuite vous serez immobilisé pendant quelques instants. Faites attention si des ennemis sont à proximité.

Vous pouvez également appuyer sur Z pendant un dialogue, pour relire les messages précédents.

A

Bouton A

--- Saut

Sautez sur vos adversaires, heurtez des blocs, atteignez des plates-formes surélevées et bien d'autres choses encore!

Quand l'une des icônes suivantes apparaît près de vous, appuyez sur A pour examiner l'objet ou parler.



Parler

Si une étoile apparaît dans le coin inférieur droit de la cellule de dialogue, appuyez sur A pour lire la suivante.



Ouvrir / Chercher

Ouvrez des portes et cherchez dans les buissons ou toute autre chose sur laquelle vous tombez.

### Utiliser des objets clé

Utilisez les clés (un des types d'OBJET CLÉ) que vous avez trouvées pour ouvrir des portes. Pour vous en servir, placez-vous devant la porte fermée à clé et appuyez sur A.



B

Bouton B

--- Marteau

Frappez des blocs, des arbres et tout ce qui peut se trouver au sol. Peut également accélérer le déroulement d'une conversation.

Vous devez trouver le Marteau dans le jeu avant de pouvoir vous servir du Bouton B.



Blocs Jaunes

Quand un de ces blocs vous bloquera, utilisez le marteau pour déblayer le passage.

## Améliorez votre Saut et votre Marteau

A chaque fois que vous trouverez de nouvelles bottes ou un nouveau Marteau, la puissance de votre Saut ou de votre Marteau s'en verra améliorée.



Saut-toupie

Sautez, puis appuyez sur A au bon moment pour faire un retourné en plein saut et pilonner le sol.



Super Marto

Utilisez le Super Marto pour fracasser les blocs qui sont plus solides que les blocs jaunes habituels.



## Bouton C HAUT

## --- Barre de statut

Apprenez tout un tas d'information comme les PC et PF en lisant la barre de statut en haut de l'écran. La barre de statut restera à l'écran tant que vous resterez sur l'écran de déplacement. Appuyez sur CⓈ une nouvelle fois pour faire disparaître la barre de statut. Elle apparaîtra automatiquement si vous restez immobile pendant un certain temps. (Voir chapitre "Barre de Statut".)



## Bouton C GAUCHE

## --- Utiliser objet

Choisissez un objet du menu objets, puis appuyez sur A. Appuyez sur B pour annuler.



Description  
de l'objet

Inventaire

(Les objets en gris ne peuvent être utilisés sur l'écran de déplacement.)

## Combien d'objets pouvez-vous transporter ?

Vous ne pouvez porter que dix objets à la fois. Si vous en avez déjà dix et que vous en trouvez un nouveau, vous devrez en jeter un avant de pouvoir prendre le nouveau. Si vous abandonnez un objet, il apparaîtra pendant quelques secondes sur l'écran de déplacement, puis disparaîtra. Les OBJETS CLE font partie d'un autre inventaire et donc ne sont pas inclus dans cette limite de dix objets.





**Bouton C BAS**

--- Utiliser une capacité d'un membre du groupe

Tous les membres du groupe ont des capacités différentes. Appuyez sur B pour annuler son utilisation.

**Bouton C DROITE** --- Changer de membre du groupe

Changer d'ami si vous en avez deux ou plus.

**Utiliser les membres du groupe**

Ce sont des amis à la loyauté indéfectible qui tiennent à vous aider dans votre quête. Vous les rencontrerez en route, chacun d'entre eux disposant de ses propres capacités. Ils vous aideront à surmonter les obstacles que vous affronterez sur l'écran de déplacement et vous donneront un coup de main en combattant les sous-fifres de Bowser. Un seul de vos compagnons peut être présent à l'écran et donc vous ne pourrez vous servir que de ses talents, à la fois sur l'écran de déplacement et sur l'écran de combat. N'hésitez pas à changer de partenaire pour faire face à des situations ou à des adversaires bien spécifiques. Vous pouvez également profiter des SUPER BLOCS pour donner un niveau à l'un de vos compagnons. (Voir section "Augmenter le niveau d'un membre du groupe")



Vous verrez que les alliés de Mario sont de formes et de couleurs très différentes!

**START**

--- Voir information

Appuyez sur START pour mettre le jeu en pause et pour lire des informations concernant Mario. Vous pouvez également équiper des BADGES. Utilisez le stick analogique pour choisir l'information et appuyez sur A pour avoir plus de détails. Appuyez sur B ou START pour revenir au jeu.

**STATS**

Donne des informations sur Mario.

**Niveau actuel de Mario****Equipement de Mario**

(Voir les Bottes et les Marteaux ici.)

## BADGES

Équipez et enlevez les Badges que vous trouverez. Choisissez TOUS LES BADGES ou BADGE ACTIF, puis appuyez sur A pour équiper ou enlever le badge sélectionné. Une fois que vous aurez sélectionné votre équipement, appuyez sur B ou sur START pour revenir au jeu.

### Utiliser des Badges



Les BADGES sont des objets rares qui vous donnent des pouvoirs spéciaux. Certains peuvent être utilisés sur l'écran de déplacement, d'autres sur l'écran de combat. Vous devez équiper un Badge sur l'écran de déplacement pour qu'il prenne effet. Vous ne pouvez pas faire cela pendant un combat. Vous devez avoir des PB (Points Badge) disponibles pour pouvoir en mettre un.

Afficher tous les Badges

Afficher Badges Actifs

PB disponibles

(ils sont affichés en rouge.)



Badges trouvés et PB nécessaires pour équiper (Appuyez sur Z ou sur R pour faire défiler les Badges disponibles.)

## OBJETS

Vous pouvez voir les OBJETS que vous transportez. Ils sont répartis en deux types. Utilisez le stick directionnel pour choisir un objet, puis appuyez sur A pour confirmer votre choix. Vous ne pouvez pas utiliser un objet sur cet écran.

### OBJETS CLE

Ce sont les objets importants comme ceux qui sont nécessaires pour franchir certaines sections du jeu et ceux que vous donnez à d'autres personnes. Vous pouvez transporter un nombre illimité d'OBJETS CLE et vous ne pouvez pas les jeter.

### OBJETS

Pour voir une liste de tous les OBJETS que vous possédez, appuyez sur C○ quand vous êtes sur l'écran de déplacement. Vous ne pouvez porter que dix objets normaux à la fois.

## GROUPE

Voir les capacités d'un membre du groupe.

Membres du groupe

Description  
du personnage ou  
d'une habilité(Appuyez sur C<sup>○</sup> et C<sup>○</sup>  
pour faire défiler le texte.)Attaques  
du personnage(Appuyez sur A pour  
voir les attaques.)

## ESPRITS

Voir les Esprits Etoile que vous avez sauvé.

Description  
de l'Esprit Etoile(Appuyez sur C<sup>○</sup> et C<sup>○</sup>  
pour faire défiler le texte.)

Esprits Etoile

(Ceux qui sont encore  
prisonniers sont affichés  
en gris.)

## CARTE

Voir une carte du monde et obtenir de courtes des-  
criptions des endroits que vous avez déjà visités.Zones que vous avez  
déjà visitées(Indiquées par des cercles  
rouges.)Nom du lieu  
et description



## Le combat commence!



Si vous vous heurtez à un ennemi sur l'écran de déplacement, vous serez transporté sur l'écran de combat dans lequel le duel pourra commencer.

### INITIATIVE

Si vous tombez nez à nez avec un ennemi, sautez-lui dessus ou frappez-le à l'aide de votre Marteau pour pouvoir lui placer une attaque avant que le combat ne commence effectivement.



Si un ennemi vous frappe en premier, un de vos adversaires aura la première attaque au début du combat.



Quand un ennemi vous voit, "I" apparaît au-dessus de sa tête et il commencera à vous poursuivre. Si vous réussissez à vous enfuir, "?" apparaîtra au-dessus de sa tête s'il ne vous repère pas à nouveau.



## L'écran de combat



Command

Compagnon



Barre de statut

Ennemis

### Système de combat

En combat, vous et vos ennemis prendrez successivement un tour pour attaquer. En temps normal, chaque personnage aura une action par tour, comme par exemple attaquer ou utiliser un objet. Le combat continuera jusqu'à ce que l'une des parties soit vaincue. Si vous battez tous les ennemis présents à l'écran, vous aurez gagné. Si vous perdez tous vos PC, vous aurez perdu la partie.

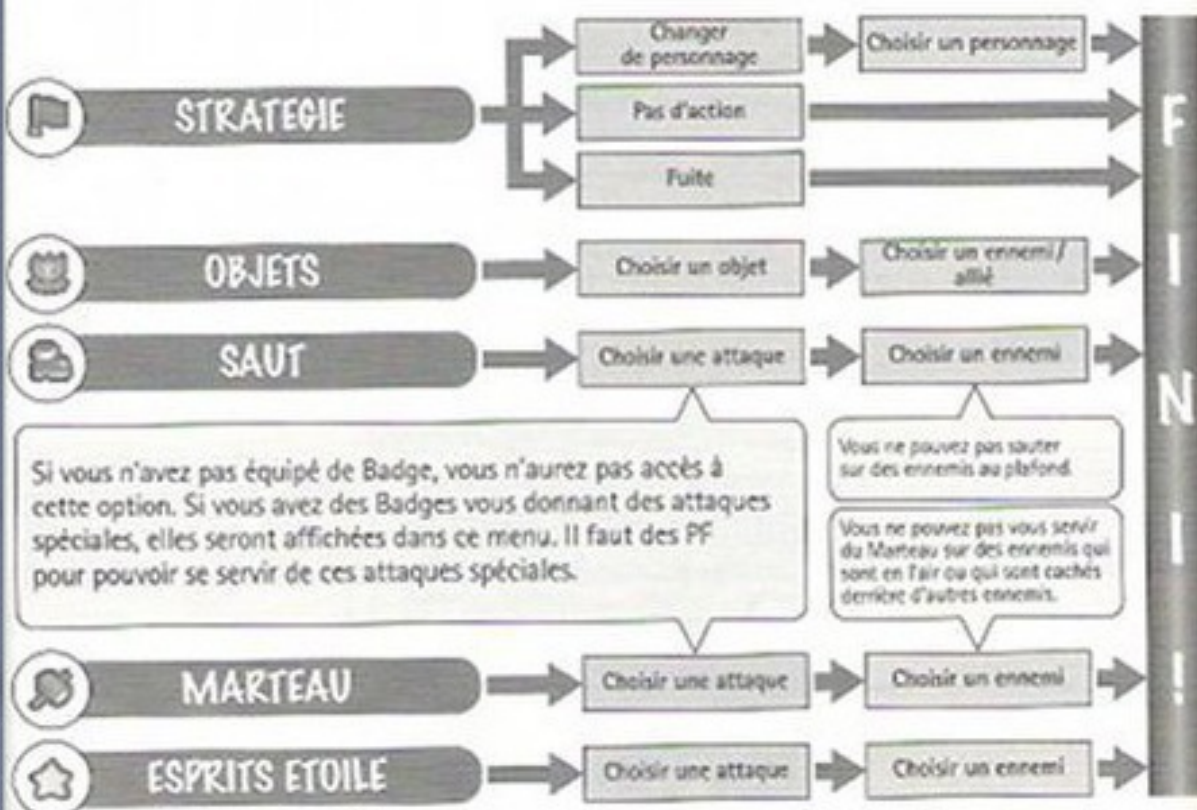
Tour de Mario  
et de son  
compagnon

Tour  
des adversaires

# ★ Contrôler Mario pendant le combat ★

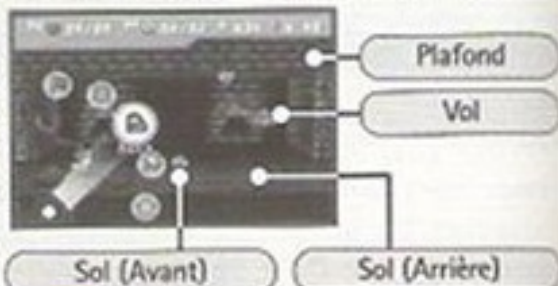
## Avant de confirmer une action

Utilisez le stick analogique pour sélectionner une action et appuyez sur A pour la confirmer. Appuyez sur B pour annuler.



## La position influence votre attaque

La position de l'adversaire est un élément important dans un combat. Certaines des attaques de vous et de vos alliés pourront être indisponibles, suivant la position de votre ennemi. Par exemple, les attaques en Saut marchent sur tous les ennemis sauf sur ceux qui sont suspendus au plafond. Les attaques du Marteau ne peuvent normalement toucher que les ennemis qui se trouvent sur le sol.



**SAUT**

Sautez sur la tête de votre adversaire.

- ✓ Vous pouvez sauter sur les ennemis qui sont à l'arrière du groupe et sur ceux qui volent.
- ✗ Si vous sautez sur un adversaire qui a une pique sur la tête, vous subirez des dégâts.

**MARTEAU**

Donnez un bon coup de Marteau à votre ennemi.

- ✓ Vous pouvez même attaquer les adversaires qui sont armés d'une pique.
- ✗ Sauf cas exceptionnel, vous ne pourrez pas attaquer les ennemis qui se trouvent à l'arrière du groupe ou ceux qui volent.



Certains Badges vous permettent d'améliorer la puissance de votre Saut et du Marteau. Essayez les combinaisons qui vous conviennent le mieux.

**Utilisez les Commandes Action!**

Quelques OBJETS CLE vous permettront d'utiliser les COMMANDES ACTION. En trouvant le bon timing, votre Saut et votre Marteau infligeront plus de dégâts. Les Commandes Action diffèrent selon le type d'attaque utilisé.



La Commande Action apparaîtra après que vous avez choisi une cible.

**Type Timing**

Effectuez la Commande Action avant d'atterrir sur un ennemi ou au moment indiqué à l'écran.

**Type Consécutif**

Réalisez la Commande Action autant de fois que possible durant le temps imparti. Plus vous y arriverez, plus vous infligerez de dégâts.

**Type Marteau**

Faites gauche sur le stick analogique et lâchez-le au moment indiqué à l'écran.



Appuyez sur A juste avant de subir une attaque de l'adversaire pour réduire les dégâts qu'il vous infligera.



Si vous réussissez une Commande Action, le mot JOLI apparaîtra à l'écran. Si vous utilisez une attaque de type consécutif, le jeu affichera BIEN, puis SUPER! pour chaque attaque réussie.

### Changer de tour avec votre compagnon

Normalement, vous agirez avant votre partenaire, mais vous pouvez appuyer sur Z pour changer l'ordre dans lequel vous jouerez. Bien sûr, vous ne pourrez changer cela après que l'un de nos héros a déjà agi pendant ce tour.



### OBJETS

Utiliser un objet que vous possédez.

L'objet sélectionné est décrit ici.



### ESPRITS ETOILE

Invoquez un Esprit Etoile pour faire une attaque spéciale. Vous aurez besoin d'Énergie Etoile pour y arriver. Le nombre d'attaques que vous pourrez faire dépend de la quantité d'Énergie Etoile dont vous disposez. Plus vous aurez sauvé d'Esprits Etoile, plus vous aurez d'Énergie Etoile.



### A propos d'Énergie Etoile

L'Énergie Etoile est nécessaire pour invoquer un Esprit Etoile. Lorsque votre jauge d'Énergie Etoile est vide ou partiellement vide, elle se régénère petit à petit après chaque tour de combat. Quand votre jauge d'Énergie Etoile est pleine, vous pouvez utiliser une des attaques des Esprits Etoile. L'Énergie Etoile ne se régénère que lorsque votre adversaire et vous-même avez terminé votre tour. Elle ne se régénérera pas avant la fin du premier tour d'un combat. Si vous utilisez la commande MEDITATION en combat, vous regagnerez un peu d'Énergie Etoile. Si vous faites une sieste dans une Maison Toad, votre jauge sera complètement restaurée.

Jauge d'Énergie Etoile



**STRATEGIE**

Vous n'avez pas à attaquer à chaque fois.

**CHANGER DE PERSONNAGE**

Changer de compagnon pour ce tour.

**PAS D'ACTION**

Ne rien faire pendant ce tour.

**FUITE**

Essayer de fuir le combat.

A partir du moment où vous pourrez utiliser la Commande Action, sélectionnez FUIITE et martelez A le plus vite possible. Une jauge apparaîtra à l'écran avec une flèche faisant un va et vient à l'intérieur de celle-ci. Si la flèche s'arrête dans la partie verte de la jauge, vous pourrez fuir, mais si elle s'arrête dans le bleu, vous échouerez dans votre tentative. Appuyez sur A le plus vite possible pour agrandir la partie verte, ce qui augmente sensiblement vos chances de fuir.



Si vous réussissez à fuir, vous lâcherez quelques pièces en revenant à l'écran de déplacement.

**Après le combat**

Une fois que vous aurez vaincu tous vos ennemis, vous gagnerez des POINTS ETOILE. En revenant à l'écran de déplacement, un certain nombre de pièces seront apparues, ramassez-en un maximum. Vous recevrez de temps en temps un cœur ou une fleur, qui vous rendront vos PC ou vos PF.



**Cœur**  
Rend 1 PC.



**Fleur**  
Rend 1 PF.

**Gagner des Points Etoile**

Vous gagnerez des POINTS ETOILE à chaque fois que vous battez vos adversaires. Plus ils sont forts, plus vous recevrez de Points Etoile. Lorsque vous gagnerez un niveau, les ennemis vaudront moins de Points Etoile. Si vous êtes vraiment trop fort, vos ennemis ne vous donneront pas de Point Etoile. A chaque fois que vous en récupérez 100, vous monterez d'un niveau.



## Contrôler les membres du groupe pendant le combat

Les choix que vous avez pour vos potes sont à peu près les mêmes que ceux que de Mario, mais il y a quelques choses qu'ils ne peuvent pas faire. Comme vos alliés n'ont pas d'options d'attaque comme le Marteau ou le Saut de Mario, il peut exister des ennemis qu'ils ne peuvent attaquer.



### Un partenaire blessé

La plupart des ennemis n'attaqueront que Mario, mais, selon l'attaque de l'adversaire, votre allié peut subir des dégâts. Dans ce cas, votre ami ne pourra agir pendant le nombre de tours correspondant au nombre de points de dégâts qu'il a subi.



Si Goombario subit un point de dégâts...



...il ratera un tour.



## Lire les écrans de combat

Il se peut que ces icônes apparaissent durant le combat.



### Dégâts

Affiche le nombre de points de dégâts que vous ou votre adversaire avez subi. DANGER apparaîtra si vos PC sont à un niveau dangereusement bas.



### Réussite d'une attaque spéciale

Indique qu'une attaque de sommeil ou toute autre attaque spéciale a été utilisée.



### Restitution de PC

Montre combien de PC vous avez récupérés.



### Manqué

Montre une attaque qui a échoué ou qui n'a pas eu d'effet.

**Augmentation habilité**

Montre de combien votre attaque ou votre défense a augmenté.

**Récupération PF**

Affiche le nombre de PF que vous avez récupérés.

**Diminution habilité**

Montre de combien votre attaque ou votre défense a diminué.

**Etat inhabituel**

Indique pour combien de tours un personnage sera incapable de se déplacer ou sera sous l'effet d'une attaque affectant votre état.

**Types d'états inhabituels**

Endormi



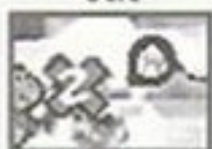
Empoisonné



Etourdi



Gelé



Et bien d'autres...

**A propos d'attaque et de défense**

Toutes les techniques ont un certain niveau de puissance et tous les ennemis ont un certain niveau de défense qui sera soustrait du nombre de points de dégâts qu'ils subiront. Par exemple, un Koopa a une défense de 1, donc si vous l'attaquez alors qu'il est debout à l'aide du Marteau de base, il ne subira aucun dégâts. En revanche, si vous réussissez la commande action en attaquant, les dégâts seront de deux et le Koopa subira un point de dégâts.

Attaque - Défense =

**Dégâts!**



## Gagner des niveaux



Quand vous réunissez 100 Points Etoile, vous passerez d'un niveau. A ce moment, vous pourrez choisir d'augmenter vos l'une de vos trois caractéristiques entre les PC, les PF ou les PB.

### Caractéristiques maximales

PC 50 PF 50 PB 30

Il existe un Badge qui vous permet de dépasser ces limites.



Quand vous gagnez un niveau, vos PC et vos PF reviendront à leur valeur maximale.

### Augmenter vos PC ou vos PF

Si vous êtes de faible niveau, il serait judicieux d'augmenter vos PC ou vos PF. Si vous avez beaucoup de PC, vous serez plus difficile à vaincre au cours d'un combat. Si vous avez beaucoup de PF, vous pourrez utiliser plus d'attaques spéciales. Après avoir augmenté vos PF, vous pouvez toujours gonfler vos PB.



## ★ Augmenter le niveau d'un membre du groupe ★

Pour augmenter le niveau d'un de vos compagnons, trouvez et heurtez sur l'écran de déplacement un SUPER BLOC. Il permettra à votre pote d'utiliser de nouvelles attaques tout en augmentant sa puissance globale.



Cette icône apparaît sur un allié que vous avez déjà fait changer de niveau.



## Morceaux d'étoile



Vous trouverez des Morceaux d'étoile tout au long de votre aventure, sur l'écran de déplacement. Si vous les emmenez chez un collectionneur, il pourrait vous donner des objets de valeur en échange.



## Maisons Toad et Magasins

Allez faire un petit tour dans les Maisons Toad ou les Magasins lorsque Mario a besoin d'un objet spécifique ou de se reposer.



### Maison Toad

Les pancartes champignon indiquent où se trouvent les Maisons Toad. Faites-y une petite sieste pour récupérer vos PV, PF et votre Energie Etoile.



### Magasin

Les boutiques ont des pancartes fleurs. Vous pouvez acheter, vendre et déposer des OBJETS dans un magasin.



### Acheter des objets

Placez-vous devant l'objet que vous souhaitez acheter et appuyez sur A. Pour vendre ou déposer un objet que vous transportez, parlez au tenancier du magasin. Lorsque vous déposez un objet, celui-ci sera disponible dans toutes les boutiques du Royaume Champignon.

