

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

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



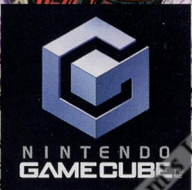
59159A

PRINTED IN USA / IMPRIMÉ AUX É.-U.

SUPER MARIO STRIKERS



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 DISC 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.
- 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 - Electric Shock

To avoid electric shock when you use this system:

- Do not use the Nintendo GameCube during a lightning storm. There may be a risk of electric shock from lightning.
- Use only the AC adapter that comes with your system.
- Do not use the AC adapter if it has damaged, split or broken cords or wires.
- Make sure that the AC adapter cord is fully inserted into the wall outlet or extension cord.
- Always carefully disconnect all plugs by pulling on the plug and not on the cord. Make sure the Nintendo GameCube power switch is turned OFF before removing the AC adapter cord from an outlet.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness. If you or your child feel dizzy or nauseous when playing video games with this system, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

⚠ CAUTION - Laser Device

The Nintendo GameCube is a Class I laser product. Do not attempt to disassemble the Nintendo GameCube. Refer servicing to qualified personnel only.

Caution - Use of controls or adjustments or procedures other than those specified herein may result in hazardous radiation exposure.

CONTROLLER NEUTRAL POSITION RESET

If the L or R Buttons are pressed or the Control Stick or C Stick are moved out of neutral position when the power is turned ON, those positions will be set as the neutral position, causing incorrect game control during game play.

To reset the controller, release all buttons and sticks to allow them to return to the correct neutral position, then hold down the X, Y and START/PAUSE Buttons simultaneously for 3 seconds.



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.



1-4 Player
Simultaneous

**THIS GAME SUPPORTS
SIMULTANEOUS GAME PLAY
WITH ONE, TWO, THREE, OR FOUR
PLAYERS AND CONTROLLERS.**



Memory Card
Uses 5 Blocks

**THIS GAME REQUIRES A
MEMORY CARD FOR SAVING
GAME PROGRESS, SETTINGS
OR STATISTICS.**

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.



Manufactured under license from Dolby Laboratories.

This game is presented in Dolby Pro Logic II. To play games that carry the Dolby Pro Logic II logo in surround sound, you will need a Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic or Dolby Pro Logic IIx receiver. These receivers are sold separately.



© 2005 NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. DOLBY, PRO LOGIC, AND THE DOUBLE-D SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO. © 2005 NINTENDO.

SUPER MARIO STRIKERS®



CONTENTS

Getting Started.....6

Controls.....8

Actions.....10

Viewing the Screen.....16

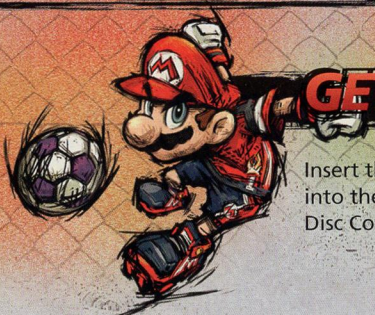
Grudge Match.....18

Cup Battles.....19

Other Play Modes.....22

Manuel en français.....28

Vimm's Lair



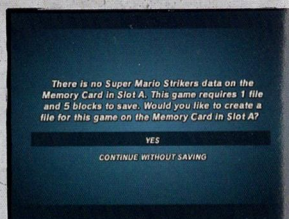
GETTING STARTED

Insert the Game Disc and a Memory Card into the Nintendo GameCube, close the Disc Cover, and turn the power ON.

When you play for the first time

When playing the game for the first time, follow the instructions on the screen and create a "Super Mario Strikers" game file on the Memory Card inserted in Slot A. (Do not use Slot B.)

*This game uses only Memory Card Slot A.



When you play from the saved data

When you start the game, your Nintendo GameCube will automatically load your saved data from the Memory Card before proceeding to the title screen.

About Saving Your Data...

This game saves your data automatically. However, you can also save manually by choosing SAVE in the Option menu (pg. 24). To save your data, your Memory Card must have at least 5 free blocks.

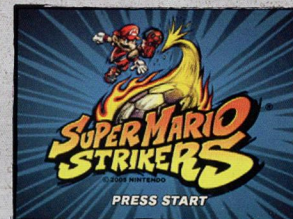
Do not remove the Memory Card and/or turn OFF the POWER while saving. It may cause damage to your Nintendo GameCube and/or the Memory Card.



*See the Nintendo GameCube Instruction Booklet for directions on how to format and erase Memory Card files.

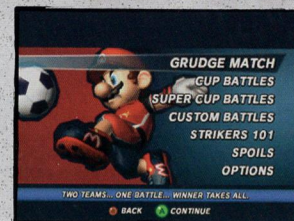
Title Screen

On the title screen, press START/PAUSE or the **A** Button to access the main menu.



Main Menu Screen

Using the control stick, select one of the following game modes, then press the **A** Button to confirm your selection.



Grudge Match	▶P18	Select your favorite characters and stadium to play a single game against the CPU or your friends.
Cup Battles	▶P19 - 21	Head into fierce cup competition and try to win the coveted Bowser Cup!
Super Cup Battles	▶P21	Once you win the Bowser Cup in the Cup Battle, you can unlock this mode.
Custom Battles	▶P22	Create a custom Battle Cup for 3 to 8 teams.
Strikers 101	▶P23	Learn the controls and practice operating characters.
Spoils	▶P23	Review the awards and trophies achieved.
Options	▶P24	Set the game play, audio, and visual options for the on-field action.

CONTROLS

This section explains how to navigate through the Menu screen, and in-game controls. For in-game controls, please see pages 10-15.

Red text is for the menu screen; black text is for in-game controls.

L Button

* ( + ) Lob Pass

* ( + ) Lob Shot



Control Stick

* **Select**

* **Move**

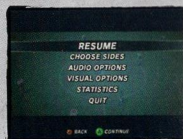


Control Pad

* **Select**

START/PAUSE

* Pause Menu ON/OFF



Certain actions require multiple buttons: for example, when you see

 +  , press the  Button while pressing and holding the

 Button at the same time.

 **B Button**

B Button

* **Cancel**

* **Shoot** (When the ball is in your possession)

* **Slide Tackle** (When the ball is not in your possession)

* **Clear** (On your side of the field)

* **Clear** (Goalie has the ball)

 **Z Button**

Z Button

* Switch between Power-Up Items

 **R Button**

R Button

* ( + ) **Turbo Run**

 **Y Button**

Y Button

* **Deke Move** (When the ball is in your possession)

* **Big Hit** (When the ball is not in your possession)



 **X Button**

X Button

* Use the **Power-Up Item**

 **A Button**

A Button

* **Confirm the selection**

* **Pass** (When the ball is in your possession)

* **Switch Character** (When the ball is not in your possession)

* **Pass** (Goalie has the ball)

 **C Stick**

C Stick

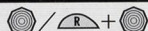
* **Deke Move** (When the ball is in your possession)

* Throw off your opponent's timing! Move the C Stick back and forth to rapidly shake your opponent's Super Strike meter while they attempt to kick a Super-Strike goal shot.

ACTIONS

These actions can be performed during game play. Practice these maneuvers to master using the right action for the right situation. Have Fun!

Move / Turbo Run



Move the player by pressing the Control Stick in the desired direction. Press the **R** Button while tilting the  (Control Stick) to do a Turbo Run. While you are using the Turbo Run, it will be easier for your opponents to steal the ball, so watch out.



Deke Move

While Running, **Y** or **C**

Press the **Y** Button or tilt the  Stick while running to evade an opponent's tackle. Perfect your timing and use this when an opposing player comes near!



Switching Characters

Press the **A** Button when your team doesn't have the ball to switch control to the defending player on your team who is closest to the ball. Use this for quick defensive switches.

Slide Tackle

B when you don't have the ball

While on defense, press the **B** Button to slide your player toward the opponent. Perfect this move to steal the ball from your opponent! Practice slide tackling to intercept the opposing team's passes.



Big Hit

Y when you don't have the ball

While on defense, press the **Y** Button to perform the Big Hit. Use this on opposing players to knock them down and smash the ball free. However, if you tackle an opponent who does not have the ball, your opponent will earn a Power-Up Item.



Clear

B while you're in your side of the field

To clear the ball, press the **B** Button when you have the ball in home territory or press the **B** Button before touching a ball that becomes free in home territory. Use this when you are surrounded by opposing players to quickly clear the ball.



Ground Pass

A while you have the ball

Press the **A** Button when you have the ball to make a Ground Pass to a team mate. Use the  to set the direction of the pass and then press the **A** Button.



Shoot

B while you have the ball

Pressing the **B** button when you have the ball in the opposing team's territory will shoot the ball. The longer you press the **B** button, the stronger the shot will be. Pressing it lightly will make a quick shot. Performing a charged shot will award your team with a Power-Up Item.



Lob Pass

 + **A**

Hold the  Button and press the **A** Button when you have the ball to make a Lob Pass. Making a Lob Pass near the opponent's goal passes the ball to a nearby teammate.



Lob Shot

 + **B**

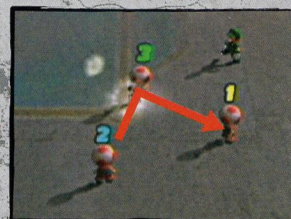
Hold the  Button and press the **B** Button when you have the ball to make a Lob Shot. This can be an effective strategy when the opponent's goalie has moved up from the net.



One-Touch Pass

Press the **A** button just before you touch the ball

Pressing the **A** Button while approaching a ball or while receiving a pass will cause the player to perform a One-Touch Pass without dribbling the ball.



One-Timer Shot

Press the **B** button just before you touch the ball

Pressing the **B** Button while approaching a ball or while receiving a pass will cause the player to perform a One-Timer Shot without dribbling the ball. Try doing a One-Timer Shot during a Lob Pass to perform an exciting acrobatic shot on goal.

Perfect Pass & Perfect Shot

Passing to an open teammate close to the opponent's goal will execute a Perfect Pass. Shooting directly from a Perfect Pass blasts a high-powered Perfect Shot goal attempt.



Using Power-Up Items

Press the **X** Button

Pressing the **X** Button when you have an item will use the item. When you have 2 items, use the **Z** Button to select which item to use.



Super Strike

Press and hold the **B** Button when you shoot

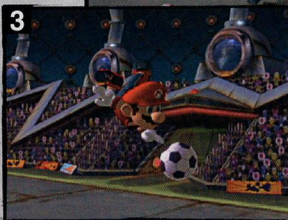
Only captains can pull off this ultimate shot, and only when shooting the ball from the opposing team's territory. This very powerful shot counts for two points if it goes in! However, during the beginning of this shot you are susceptible to opposing team attacks. Try to do this move when no opposing players are in the area



1. Once you've fully charged your shot, a gauge will appear on-screen. Press the **B** Button as soon as the white needle enters the green section of the gauge.



2. Another green band will appear on the right of the gauge. Use your best timing skills, and press the **B** Button once the white needle enters this new green area.



3. If you pull this off, you'll trigger a Super Strike. Perfecting the Super Strike depends on your timing and ability to stop the white needle in the green bands of the meter. Master your timing and prepare for a MONSTER shot on the goal!

CONTROL COMMANDS

Here's a list of commands. Keep this page handy while you practice.

Controls while moving

Move, Dribbling	
Turbo Run	+
Deke/Avoid	or while dribbling

Controls during attack

Pass	
Lob Pass	+
One-Touch Pass	before you touch the ball, while awaiting a pass
Perfect Pass	Pass the ball to an open teammate near the opponent's goal
Shoot	or Press and hold during shot to charge
Lob Shot	+
One-Timer Shot	before you touch the ball, while awaiting a pass
Perfect Shot	before you receive a Perfect Pass
Super Strike	Captains only – Press and hold during a shot

Controls during defense

Switch character	
Slide Tackle	
Big Hit	
Clear	When you have the ball in home territory or before touching a ball in home territory

Goalie controls

Pass	+	Clear	
------	---	-------	--

*If you don't press any buttons when the goalie has the ball, he will eventually pass the ball.

Power-Up Item controls

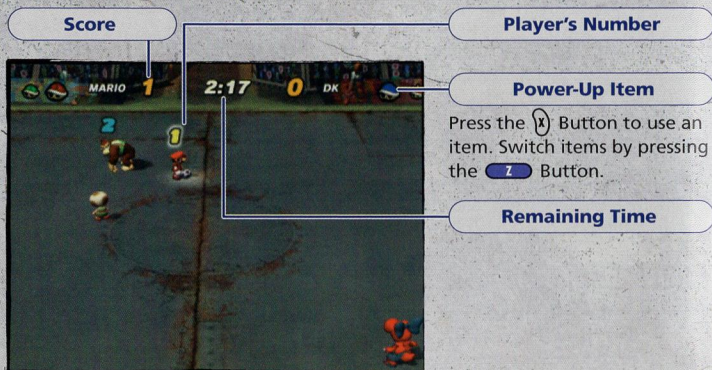
Use an item		Switch items	
-------------	--	--------------	--

VIEWING THE SCREEN

This section explains how to read the screen and the Pause Menu during a game. Remember that the player number corresponds with the Controller Socket number.

In-game Screen

The team with the most points at the end of the game wins the match. If the game ends in a tie, the teams go into Sudden Death, and the next goal determines the winner.



If a star appears near a character, it indicates that the player is temporarily dazed and unable to move.

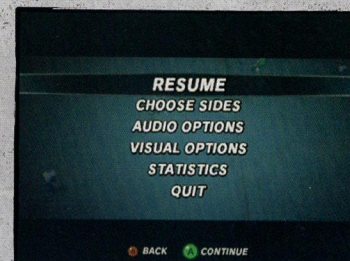
Bowser's Sudden Attack

During a game Bowser may suddenly burst onto the field. He'll try to interrupt your game and rain havoc down upon any player in his way... Watch out!



Pause Menu

Press START/PAUSE during a game to bring up the Pause Menu. Use the **○** (Control Stick) to select an option and the **A** Button to confirm it.



Resume	Resume the game.
Choose Sides	Select which players will play on which teams during a match. P18
Audio Options	Adjust levels for Music Volume, SFX Volume, and Voice Volume. Move the ○ left or right to adjust the volume.
Visual Options	Set the camera type to either Auto Zoom or Manual Zoom. When using Manual Zoom, adjust the Zoom Level by moving the ○ left or right. Set the Aspect Ratio to either Normal (4:3) or Wide (16:9).
Statistics	Check game Statistics such as goals and number of shots.
Quit	Quit the game and return to the Main Menu. Select Quit during a Cup Battle P19 - 21 or a Custom Battle P22 to forfeit the game. This counts as a defeat.

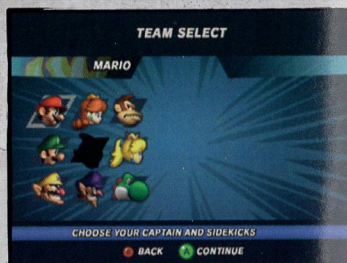


GRUDGE MATCH

Select your favorite captain, sidekicks, stadium, and play a single game with friends or against the CPU!

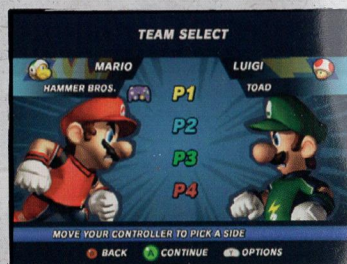
Select Characters

Select your captain and the sidekick team mates for each team. Use the to select, and the **A** Button to confirm the selection.



Select a Team

Select which team you want to control. Each player uses the to select a team and the **A** Button to confirm the selection. A controller icon lined up directly in the middle of the screen between the contenders will not be used in the game.



Select a Stadium

Using the , select the stadium you want to play the game, and press the **A** Button to start the match. Tip: As you advance in the Cup Battle **P19 - 21**, new stadiums will be unlocked for use in all modes.



CUP BATTLES

Plays matches in league tournament. Players can unlock the different Cup Battles based on their winning percentage in each Cup Battle.

Cup Battle Rules

Winning a game earns you 3 points. You get no points for losing a normal cup match. However, if your cup match goes into Sudden Death and you lose, you earn 1 point.

*The championship game takes place after the final Bowser Cup league match is finished.



Select the Cup

When you start playing the Cup Battles, only the Mushroom Cup will be available. As you win games and progress farther into the Cup Battles, other cups will become available. Select the Cup you want to play using the , then confirm your selection with the **A** Button.



Mushroom Cup	Default Cup
Flower Cup	If you place in the top 3 in Mushroom cup, you will unlock this cup.
Star Cup	If you place in the top 3 in Flower Cup, you will unlock this cup.
Bowser Cup	If you place first in all 3 cups (Mushroom, Flower, and Star), you will unlock this special cup!

Game Settings

Settings for games can be adjusted before starting a Cup or choosing Game Play Options on the Options screen. Select the option you want to change by moving the  up or down, then change that option by moving the  left or right.



Skill Level	Set the difficulty to Rookie, Professional, Superstar, or Legend.
Match Time	Set the match time to 2:00, 3:00, 4:00, 5:00, 10:00, or 15:00.
Power-Ups	Enable or disable Power-up items.
Super Strike	Enable or disable Captain Super Strike kicks.
Rumble	Turn the Rumble Feature on or off.
Bowser Attack	Enable or disable the Bowser Attack.

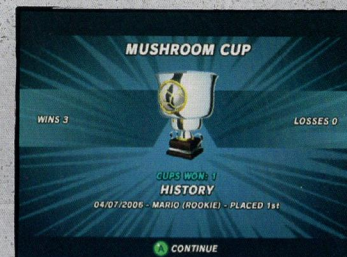
Select the Characters

Using the , select your captain and sidekicks, then press the  Button to confirm your selections.



Ending a Cup

When all matches have been completed, the total results will be displayed. Depending on your on field performance, certain bonuses may be awarded such as additional stadium options.



Milestone Progress

Once the Cup Battle is completed, the Milestone Progress information is displayed. The game provides a number of set milestone objectives for the player to achieve (such as Cup Matches Played and Goals Scored). Track your progress as you play further into the Cup Battles and see if you can complete each of the milestone objectives.



Super Cup Battles

Super Cup Battles becomes available by winning the Bowser Cup. A player acquires additional bonuses by obtaining good results in the Super Cup Battles.





OTHER PLAY MODES

Here's some other modes you can play. If you're the first-timer, go to Strikers 101 (Tutorial Mode) to practice your moves and improve your skills.

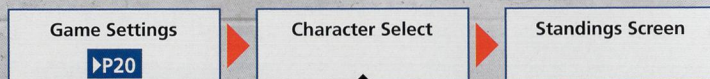
Custom Battles

You can play a Battle Tournament the way you want. Select the options you want to change with the , then confirm your selection with the  Button.



Tournament Type	Select League Table, or Knockout.
Teams	Select 3 to 8 teams for League Table or 4 or 8 teams for Knockout.
Teams Match Up	If you've chosen League Table, decide if you want to play against the same opponent once or twice.

Custom Battle Flow



Character selection is basically the same as for Cup Battles, but you can also select characters randomly by pressing the  Button. Once you have selected which team you will control, press START/PAUSE and move to the Standings Screen. From this point forward, the flow is the same as for Cup Battles.

Strikers 101

Learn about game controls and practice your moves here. After selecting the characters and the teammates you want to control, select the mode you want to play using the , and then confirm your selection with the  Button.



Training Lessons	You can watch movie clips and learn 12 different moves including Turbo Run, Pass, Shot, and others.
Free Practice	Free Practice lets you practice the different moves you've learned in Training Lessons mode. An explanation of the last Training Lesson you selected will appear on a ticker at the bottom of the screen.
Quit	Return to the main menu.

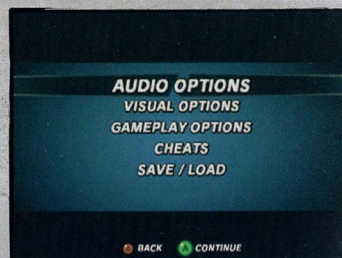
Spoils

View the trophies you have collected while playing in Cup Battles, Super Cup Battles, and the Milestones you have reached. Use the  to choose an option and the  Button to confirm the selection.



Options

Use the  to choose the option you would like to select and the **A** Button to confirm the selection. Then adjust the settings in the screen that is displayed.



Audio Options	Change the volume settings here, or change the sound mode settings. Select from Stereo, Mono, or Dolby Pro Logic II.
Visual Options	Just like the Pause Menu, you can change the camera and/or screen ratio.
Game Play Options	You can choose the options same as in the Game Settings (page 20).
Cheats	Once you start playing Cup Battle this feature will be unlocked. This option will let you use unlimited power-up items and/or allows you tilt the stadium floor. These options are not available for use in the Cup Battle or Super Cup Battle modes.
Save/Load	Save and load game data. The Memory Card must always be inserted into Slot A.

About Cheats

Cheats include modes like Weak Goalies and Tilt Field. These modes let you enjoy and play the game in different and unusual ways. Make sure to try it sometimes!



POWER-UP ITEMS

Use Your Power-Up Items. You must take full advantage of the various Power-Up Items available in the game to win. Make sure to learn each item's effects. Besides the items listed here, there are some other items such as Giant Shell and Multi-Shell shots included to help make life difficult for your opponents.

	Green Shell	Throw a Green Shell and knock down your opponents.
	Red Shell	Throw a Red Shell that will chase after your opponent, and knock them down.
	Blue Shell	Throw a Blue Shell to freeze your opponent.
	Spiny Shell	Throw out Spiny Shells that bounce around the field, knocking down anything in their path.
	Banana	Drop a well-placed banana peel and watch your opponents slip.
	Bob-omb	Launch a Bob-omb and watch your opponents fly across the screen from the blast.
	Chain Chomp	Set a Chain Chomp loose on the field and disable your opponent's entire team.
	Mushroom	Provides a limited burst of super speed.
	Star	Become invincible for a short time. Any opponent who touches you will be knocked aside!

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, DEFACED 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.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL DE PRÉCAUTIONS SPÉCIFIQUES CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ COMPRIS AVEC CE PRODUIT AVANT D'UTILISER UN APPAREIL NINTENDO®, UN DISQUE OU UN ACCESSOIRE. LE PRÉSENT MODE D'EMPLOI CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR 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'amuse avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent à des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

**Convulsions
Troubles de la vue**

**Tics oculaires ou musculaires
Mouvements involontaires**

**Perte de conscience
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.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous avez les mains, les poignets, les bras ou les yeux endoloris pendant le jeu ou après, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT - Choc électrique

Pour éviter les chocs électriques en utilisant cet appareil :

- N'utilisez pas le Nintendo GameCube pendant un orage. Vous pourriez être victime d'un choc provenant d'un éclair.
- N'utilisez que l'adaptateur CA fourni avec votre appareil.
- N'utilisez pas un adaptateur CA dont le cordon ou les fils sont endommagés, fendus ou brisés.
- Assurez-vous que le cordon de l'adaptateur CA est parfaitement inséré dans la prise murale ou dans la prise d'une rallonge électrique.
- Débranchez toujours soigneusement toutes les connexions en tirant sur la fiche et non sur le cordon. Assurez-vous que le commutateur du Nintendo GameCube est en position Off (hors fonction) avant de retirer le cordon de l'adaptateur CA d'une prise.

⚠ AVERTISSEMENT - Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

⚠ AVERTISSEMENT - Mécanisme au laser

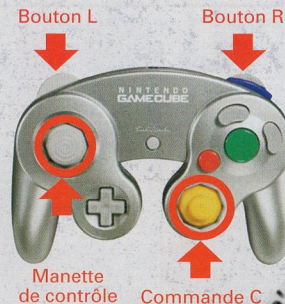
Le Nintendo GameCube est un appareil au laser de catégorie I. N'essayez pas de démonter le Nintendo GameCube. Confiez votre appareil à du personnel qualifié pour sa réparation.

Avertissement - L'utilisation des commandes ou des réglages ou des procédures autres que ceux spécifiés aux présentes pourrait causer une exposition dangereuse aux radiations.

REMISE À ZÉRO DE LA TÉLÉCOMMANDE

Si vous appuyez sur les boutons L ou R, ou déplacez la manette ou la commande C hors de leur position neutre pendant que vous mettez l'appareil en fonction, ces positions deviendront la position neutre, causant le mauvais fonctionnement du jeu pendant la partie.

Pour remettre la télécommande à zéro, relâchez toute pression sur les boutons et la manette pour leur permettre de reprendre leur position neutre correcte et maintenez la pression sur les boutons X, Y, de mise en marche et de pause simultanément pendant 3 secondes.



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



CE JEU PERMET À 1, 2, 3 et 4 JOUEURS DE JOUER SIMULTANÉMENT.



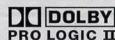
CE JEU REQUIERT UNE CARTE DE MÉMOIRE POUR LA SAUVEGARDE DE LA PROGRESSION, DES RÉGLAGES ET DES STATISTIQUES.

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.



Manufacturé sous licence de Dolby Laboratories.

Ce jeu est offert en Dolby Pro Logic II. Pour jouer des jeux portant le logo de Dolby Pro Logic II en son ambient, vous aurez besoin d'un récepteur Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic ou Dolby Pro Logic IIx. Ces récepteurs sont vendus séparément.



© 2005 NINTENDO. MC, ® ET LE LOGO DU NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO. DOLBY, PRO LOGIC ET LE SYMBOLE D SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE DOLBY LABORATORIES. TOUTS LES DROITS, Y COMPRIS CEUX DU JEU, DU SCÉNARIO, DE LA MUSIQUE ET DU PROGRAMME, SONT RÉSERVÉS PAR NINTENDO. © 2005 NINTENDO.

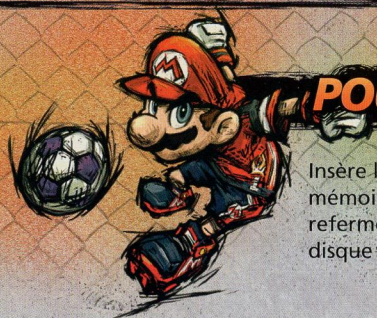
SUPER MARIO STRIKERS[®]



TABLE DES MATIÈRES

Pour commencer.....	32
Les commandes.....	34
Les actions.....	36
Lecture de l'écran.....	42
Match Grudge.....	44
Combat de la Coupe.....	45
Autres modes de jeu.....	48

Vimm's Lair



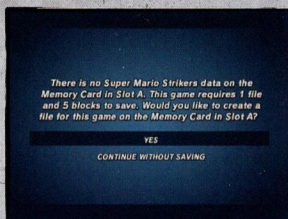
POUR COMMENCER

Insère le disque du jeu et une carte de mémoire dans ton Nintendo GameCube, referme le couvercle du logement du disque et allume la console.

Quand tu joues pour la première fois

Quand tu joues pour la première fois, suis les instructions à l'écran et crée un fichier «Super Mario Strikers» sur la carte de mémoire insérée dans la fente A. (Ne pas utiliser la fente B.)

* Ce jeu n'utilise que la fente A pour carte de mémoire.



Quand tu joues avec des données sauvegardées

Quand tu commences à jouer, ton Nintendo GameCube télécharge automatiquement les données sauvegardées de la carte de mémoire, avant d'afficher l'écran titre.

Au sujet de la sauvegarde de tes données...

Ce jeu sauvegarde automatiquement tes données. Cependant, tu peux aussi sauvegarder manuellement en choisissant «SAVE» au menu des options (p. 50). Pour sauvegarder des données, ta carte de mémoire doit présenter au moins 5 blocs libres.

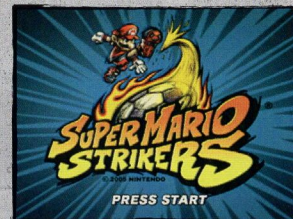
Ne pas retirer la carte de mémoire, ni éteindre la console pendant la sauvegarde. Ce qui pourrait endommager ta console Nintendo GameCube et/ou ta carte de mémoire.



* Consulte le mode d'emploi du Nintendo GameCube pour connaître les détails du formatage et la façon d'effacer les données.

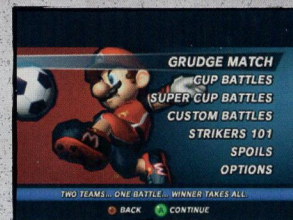
Écran titre

À l'écran titre, appuie sur le bouton START/PAUSE ou sur le bouton **A** pour accéder au menu principal.



Écran du menu principal

À l'aide de la manette, choisis un des modes suivants, puis appuie sur le bouton **A** pour confirmer ton choix.



Match Grudge (Grudge Match)	▶P44	Choisis tes personnages préférés et un stade pour jouer en simple contre l'ordi ou tes amis.
Combats de la Coupe (Cup Battles)	▶P45 - 47	Lance-toi dans des compétitions sauvages et essaie de gagner la Coupe Bowser si convoitée.
Combats de Super Coupe (Super Cup Battles)	▶P47	Quand tu as gagné la Coupe Bowser dans un Combat de la Coupe, tu peux déverrouiller ce mode.
Combats sur mesure	▶P48	Crée une Coupe sur mesure pour 3 à 8 équipes.
Strikers 101	▶P49	Apprends les commandes et pratique-toi à déplacer les personnages.
Butin (Spoils)	▶P49	Révise les récompenses et trophées complétés.
Options	▶P50	Règle le jeu, les options audio et vidéo de l'action à l'écran.



LES COMMANDES

Ce chapitre explique comment naviguer à l'écran du menu, ainsi que les commandes pendant le jeu. Pour ces dernières, consulte les pages 36 à 41.

Le **texte en rouge** concerne l'écran du menu, le noir, les commandes pendant le jeu.

Bouton L

- * (+) Passe haute
- * (+) Tir haut



Manette

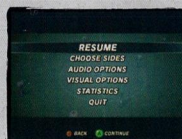
- * **Choix**
- * **Mouvement**

Bouton directionnel

- * **Choix**

START/PAUSE

- * Menu de la pause en ou hors fonction



Certaines actions requièrent plusieurs boutons; par exemple, quand tu vois + , appuie sur le bouton tout en maintenant la pression sur le bouton .

Bouton B

- * **Annule**
- * **Tir** (Quand tu possèdes le ballon)
- * **Tacle latéral** (Quand tu n'as pas le ballon)
- * **Dégagement** (Dans ta zone)
- * **Dégagement** (Le gardien du but a le ballon)

Bouton Z

- * Passe d'un article Power-Up à l'autre

Bouton R

- * (+) Course turbo

Bouton Y

- * **Mouvement de feinte** (Quand tu possèdes le ballon)
- * **Gros tir** (Quand tu n'as pas le ballon)



Bouton X

- * Utilise un article **Power-Up**

Bouton A

- * **Confirme ton choix**
- * **Passe** (Quand tu possèdes le ballon)
- * **Changement d'un personnage à l'autre** (Quand tu n'as pas le ballon)
- * **Passe** (Le gardien de but a le ballon)

Commande C

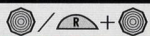
- * **Mouvement de feinte** (Quand tu possèdes le ballon)
- * Démolis le synchronisme de l'équipe adverse! Pousse la commande C aller-retour pour brasser rapidement la jauge de Super coups de tes adversaires pendant qu'ils tentent d'effectuer un Super coup vers les buts.



LES ACTIONS

Ces actions peuvent être effectuées pendant le jeu. Pratique ces manœuvres pour les maîtriser en utilisant la bonne action dans la bonne situation. Amuse-toi bien!

Déplacement/Course turbo



Déplace le joueur en poussant la manette dans la direction désirée. Appuie sur le bouton **R** en inclinant la (manette) pour effectuer une course turbo; tes adversaires auront moins de difficultés à voler le ballon : attention!



Feinte

En courant, **Y** ou **C**

Appuie sur le bouton **Y** ou incline la **C** commande C en courant, pour esquiver l'attaque d'un adversaire. Perfectionne ton synchronisme et utilise cette manœuvre à l'approche d'un joueur adverse!



Changement de personnages

Appuie sur le bouton **A** quand ton équipe n'a pas le ballon afin de passer le contrôle à ton joueur de défense qui se trouve le plus proche du ballon. Utilise cette manœuvre pour des changements rapides à la défense.

Tacle latéral

B quand tu n'as pas le ballon

À la défense, appuie sur le bouton **B** pour faire glisser ton joueur vers l'adversaire. Perfectionne ce mouvement pour voler le ballon à ton adversaire. Pratique le tacle latéral pour intercepter les passes de l'équipe adverse.



Coup puissant

Y quand tu n'as pas le ballon

À la défense, appuie sur le bouton **Y** pour effectuer un coup puissant. Utilise cette manœuvre sur les joueurs adverses pour les renverser et libérer le ballon. Cependant, si tu infliges d'un tacle un adversaire qui n'a pas le ballon, celui-ci gagnera un article Power-up.



Dégager

B dégagement dans ta zone

Pour dégager le ballon, appuie sur le bouton **B** quand tu possèdes le ballon dans ton territoire et appuie sur le bouton **B** avant de toucher un ballon libre dans ton territoire. Utilise cette manœuvre quand tu es entouré de joueurs adversaires pour dégager le ballon rapidement.



Passe au sol

A quand tu as le ballon

Quand tu possèdes le ballon, appuie sur le bouton **A** pour faire une passe au sol à un coéquipier. Utilise la  pour déterminer la direction de la passe, puis appuie sur le bouton **A**.



Tir

B quand tu as le ballon

Appuyer sur le bouton **B** quand le ballon se trouve en territoire adverse expédiera le ballon. Plus longtemps tu appuies sur le bouton **B**, plus fort sera le tir. Une pression légère causera un tir rapide. Un tir chargé réussi méritera un article Power-up à ton équipe.



Passe parfaite et tir parfait

Une passe faite à un coéquipier proche du but adverse, c'est en passe parfaite. Un tir effectué directement après cette passe parfaite et c'est un tir parfait pour une tentative de but.



Passe haute

 + **A**

Quand tu as le ballon, maintiens la pression sur le bouton  et appuie sur le bouton **A** pour effectuer une passe haute (Lob). Une passe haute réussie près du but adverse permet de passer le ballon à un coéquipier rapproché.



Tir haut

 + **B**

Quand tu as le ballon, maintiens la pression sur le bouton  et appuie sur le bouton **B** pour effectuer un tir haut. C'est une stratégie efficace quand le gardien de but est loin devant son filet.



Passe instantanée

Appuie sur le bouton **A** juste avant de toucher le ballon

Une pression sur le bouton **A** en approchant du ballon ou en recevant une passe et le joueur effectuera une passe instantanée sans dribbler.



Tir instantané

Appuie sur le bouton **B** juste avant de toucher le ballon

Une pression sur le bouton **B** en approchant du ballon ou en recevant une passe et le joueur effectuera un tir instantané sans dribbler. Essaie d'effectuer un tir instantané pendant une passe haute pour réaliser un tir au but acrobatique et excitant.

Utilisation des articles Power-up

Appuie sur le bouton **X**

Quand tu possèdes un tel article, tu dois appuyer sur le bouton **X** pour l'utiliser. Quand tu as deux articles, utilise le bouton **Z** pour choisir l'article désiré.



Super coup

Maintiens la pression sur le bouton **B** quand tu tires

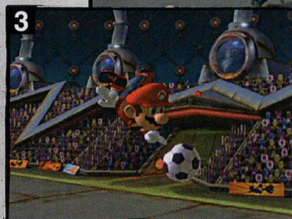
Seuls les capitaines peuvent accomplir ce coup suprême et seulement avec un tir à partir du territoire adverse. S'il est réussi, ce tir très puissant compte pour deux points. Cependant, durant le début du tir, tu es sensible aux attaques de l'adversaire. Essaie d'effectuer cette manœuvre quand aucun adversaire ne se trouve dans la zone.



1. Quand tu as complètement chargé ton tir, ta jauge apparaît à l'écran. Appuie sur le bouton **B** aussitôt que l'aiguille blanche passe sur la section verte de la jauge.



2. Une autre bande verte apparaîtra à droite de la jauge. Choisis le bon moment et appuie sur le bouton **B**, une fois que l'aiguille blanche passe sur cette nouvelle section verte.



3. Si tu réussis cette manœuvre, tu déclencheras un super coup. Le succès de ce coup dépend de son synchronisme et de ton habileté à stopper l'aiguille blanche sur les bandes vertes. Maîtrise cette tactique et prépare-toi à un coup MONSTRE vers le but.

COMMANDES

Voici une liste des commandes possibles. Garde cette page sous les yeux pendant tes pratiques.

Commandes en mouvement

Déplacement, dribble	
Course turbo	+
Feinte/esquive	ou pendant le dribble

Commandes pendant un jeu d'attaque

Passe	
Passe haute	+
Passe instantanée	avant de toucher le ballon, en attendant une passe
Passe parfaite	Passe le ballon à un coéquipier libre proche du but adverse
Tir	ou maintiens la pression sur pendant le tir pour le charger
Tir haut	+
Tir instantané	avant de toucher le ballon, en attendant une passe
Tir parfait	avant de recevoir une passe parfaite
Super coup	Capitaines seulement : maintiens la pression sur pendant un tir

Commandes pendant un jeu de défense

Changement de personnage	
Tacle latéral	
Gros tir	
Dégagement	Quand tu as le ballon dans ta zone ou avant de toucher un ballon dans ta zone

Commandes du gardien de but

Passe	+	Dégagement	
-------	---	------------	--

* Si tu n'appuies sur aucun bouton quand le gardien possède le ballon, celui-ci effectuera une passe.

Commandes d'un article Power-up

Utilise un article		Change d'article	
--------------------	--	------------------	--

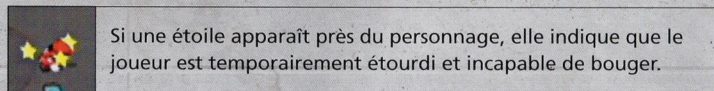
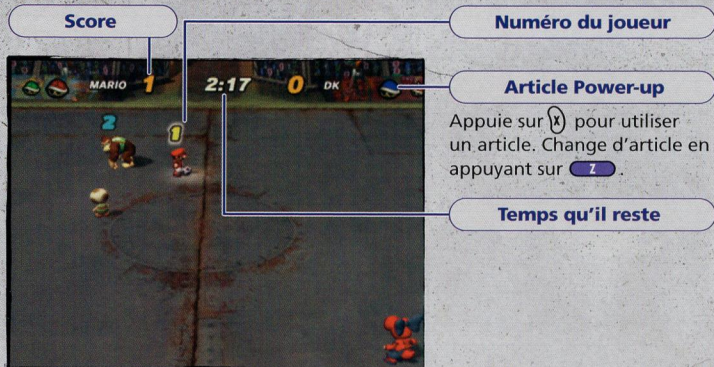


LECTURE DE L'ÉCRAN

Ce chapitre explique la façon de lire l'écran et le menu de la pause pendant une partie. N'oublie pas que le numéro identifiant le joueur correspond à la prise de la télécommande.

Écran en jeu

L'équipe possédant le plus grand nombre de points à la fin de la partie gagne le match. Si la partie se termine ex-aequo, les équipes jouent une prolongation (Sudden Death) et le but suivant détermine l'équipe gagnante.



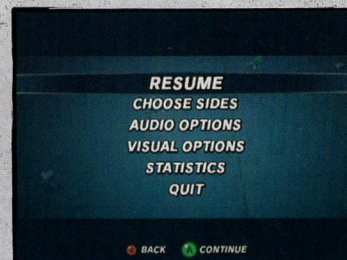
Prolongation Bowser

Pendant une partie, Bowser peut soudainement apparaître sur le terrain. Il essaiera d'interrompre ta partie et de faire des problèmes à n'importe quel joueur sur son chemin... Attention!



Menu de la pause

Pendant la partie, appuie sur le bouton START/PAUSE pour afficher le menu de la pause. Utilise la (manette) pour choisir une option et sur **A** pour confirmer.



Résumé	Résume la partie.
Choisis les joueurs (Choose Sides)	Choisis les joueurs qui composeront les équipes. P44
Options audio (Audio Options)	Règle les niveaux du volume sonore, des effets spéciaux et des voix. Pousse la manette vers la gauche ou la droite pour régler le volume.
Options visuelles (Visual Options)	Règle le type de caméra à Zoom auto ou manuel. En position Zoom manuel, règle le zoom en poussant la vers la gauche ou la droite. Règle le format de l'image à 4:3 (normal) ou 16:9 (panoramique).
Statistiques (Statistics)	Vérifie les statistiques tels que les buts marqués et le nombre de tirs.
Abandon (Quit)	Abandonne la partie et retourne au menu principal. Choisis «Quit» pendant un Combat de la Coupe P45 - 47 ou un Combat sur mesure P48 pour donner la partie. La partie compte alors pour une défaite.

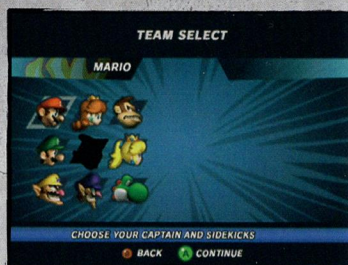


MATCH GRUDGE

Choisis ton capitaine préféré, tes acolytes, le stade et joue une partie contre tes amis ou contre l'ordi.

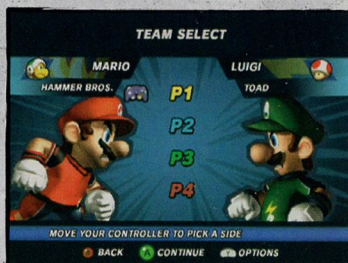
Choisis les personnages

Choisis le capitaine et ses coéquipiers pour chaque équipe. Utilise la pour choisir et le bouton **A** pour confirmer ton choix.



Choisis une équipe

Choisis l'équipe que tu veux contrôler. Chaque joueur utilise la pour choisir une équipe et le bouton **A** pour confirmer son choix. L'icône de télécommande directement au milieu de l'écran, entre les opposants, n'est pas utilisé pendant la partie.



Choisis un stade

À l'aide de la , choisis un stade où tu veux jouer et appuie sur le bouton **A** pour lancer le match. Conseil : en avançant dans le Combat de la Coupe **P45 - 47**, de nouveaux stades seront déverrouillés et tu pourras les utiliser dans tous les modes.



COMBAT DE LA COUPE

Joue des matchs en tournoi. Les joueurs peuvent déverrouiller des divers Combats de la Coupe selon le pourcentage de leurs victoires dans chaque Combat de la Coupe.

Règlements d'un Combat de la Coupe

Une partie gagnée te vaut 3 points. Tu n'obtiens aucun point lorsque tu perds un match normal. Cependant, si ton match de Coupe connaît une période de prolongation et que tu perds, tu gagnes 1 point.

* La partie du championnat se déroule après la fin du match de la Coupe Bowser.



Choisis la Coupe

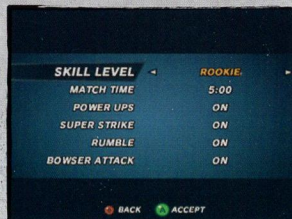
Quand tu commences à jouer les Combats de la Coupe, seule la Coupe Champignon est disponible. Quand tu gagnes des parties et progresses d'un combat à l'autre, les autres coupes deviennent disponibles. Choisis la Coupe désirée à l'aide de la , puis confirme ton choix avec le bouton **A**.



Coupe Champignon (Mushroom Cup)	Coupe par défaut.
Coupe Fleur (Flower Cup)	Si tu te classes parmi les trois premiers en Coupe Champignon, tu la déverrouilles.
Coupe Étoile (Star Cup)	Si tu te classes parmi les trois premiers en Coupe Fleur, tu la déverrouilles.
Coupe Bowser (Bowser Cup)	Si tu te classes parmi les trois premiers en Coupe Étoile, tu la déverrouilles.

Réglages d'une partie

Les réglages des parties peuvent être ajustés avant de commencer une Coupe ou de choisir des options de jeu à l'écran des options. Choisis l'option que tu veux changer en poussant la  vers le haut ou le bas, puis change cette option en poussant la  vers la gauche ou la droite.



Niveau de compétence (Skill Level)	Établit le niveau de difficulté à Débutant (Rookie), Professionnel (Professional), Superstar ou Légende (Legend).
Durée du match (Match Time)	Établit la durée du match à 2, 3, 4, 5, 10 ou 15 min.
Power-Ups	Place-les en ou hors fonction.
Super coup (Super Strike)	Place en ou hors fonction les coups de pied du capitaine.
Réactions virtuelles (Rumble)	Place-les en ou hors fonction.
Attaque de Bowser (Bowser Attack)	Mets l'attaque de Bowser en ou hors fonction.

Choisis les personnages

À l'aide de la , choisis ton capitaine et ses acolytes, puis appuie sur le bouton  pour confirmer ton choix.



Pour finir une Coupe

Quand tous les matchs d'une Coupe sont joués, les résultats sont affichés. Suivant la performance, certains bonis sont décernés, par exemple, des options de stade de plus.



Étape de progression

Une fois le Combat de la Coupe complété, les renseignements en sont affichés. La partie présente un ensemble d'objectifs que le joueur doit atteindre (par ex., les matchs joués et les buts marqués). Suis ta progression en avançant dans les Combats de la Coupe et vois si tu peux compléter chacun des objectifs.

MILESTONE PROGRESS		
	THIS CUP	TOTALS
GAMES PLAYED	3	3/100
GOALS SCORED	9	9/300
SUPER STRIKES	4	4/100
PERFECT PASSES	4	4/300
TOTAL HITS	56	56/1000
WIN TO LOSS RATIO 3 : 0		
FINAL PLACEMENT 1st		
BACK CONTINUE		

Combats de Super Coupe

Les Combats de Super Coupe sont disponibles après avoir remporté la Coupe Bowser. Un joueur acquiert des bonis additionnels en obtenant de bons résultats dans les Combats de Super Coupe.





AUTRES MODES DE JEU

Voici quelques autres modes de jeu possibles. Si c'est ta première session de jeu, consulte le chapitre Strikers 101 (mode de tutorat) pour pratiquer tes mouvements et améliorer tes compétences.

Combats sur mesure

Tu peux jouer le Tournoi de combats à ta manière. Choisis les options avec la , puis confirme ton choix avec le bouton **A**.



Type de tournoi (Tournament Type)	Choisis le Tableau de la ligue ou Knockout.
Équipes (Teams)	Choisis de 3 à 8 équipes pour le Tableau de la ligue ou de 4 à 8 équipes pour Knockout.
Rencontres (Teams Match Up)	Si tu as choisi le Tableau de la ligue, détermine le nombre de rencontres d'un même adversaire (une ou deux fois).

Déroulement du Combat sur mesure

Réglage de la partie

▶P46

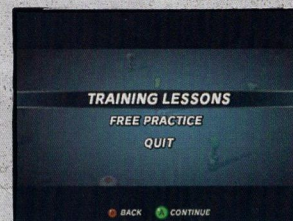
Choix des
personnages

Écran de
classement

Le choix des personnages est pratiquement le même qu'en Combat de la Coupe, mais tu peux aussi choisir des personnages au hasard, en appuyant sur le bouton **D**. Quand tu as choisi l'équipe que tu contrôles, appuie sur le bouton START/PAUSE et passe à l'écran de classement (Standings). À partir de ce moment, le déroulement est le même qu'en Combats de la Coupe.

Strikers 101

Apprends tout sur les commandes du jeu et pratique tes mouvements ici. Après avoir choisi les personnages et les coéquipiers que tu veux contrôler, choisis le mode que tu veux jouer avec la , puis confirme ton choix avec le bouton **A**.



Leçons de formation
(Training Lessons)

Tu peux regarder des extraits de films et apprendre 12 différents mouvements y compris la course turbo, la passe, le tir et d'autres.

Pratique libre
(Free Practice)

La pratique libre te permet de pratiquer divers mouvements appris dans le mode précédent. Une explication de la dernière leçon de formation choisie apparaîtra au bas de l'écran.

Abandon (Quit)

Pour retourner au menu principal.

Butin

Regarde les trophées gagnés en jouant les Combats de la Coupe, de Super Coupe et les Étapes de progression atteintes. Utilise la  pour choisir une option et le bouton **A** pour confirmer ton choix.



Options

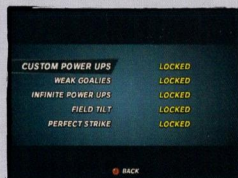
Utilise la  pour choisir l'option désirée et le bouton **A** pour confirmer ton choix. Ajuste ensuite les réglages à l'écran.



Options audio (Audio Options)	Change les réglages du volume sonore ou ceux du mode (stéréo, mono ou Dolby pro Logic II).
Options visuelles (Visual Options)	Comme le menu de la pause, tu peux changer la caméra ou le format de l'écran.
Options de la partie (Game Play Options)	Tu peux choisir les options comme celles des réglages du jeu (page 46).
Tricheries (Cheats)	Quand tu commences à jouer un Combat de la Coupe, cette option devient disponible. Elle te permet d'utiliser sans limite des articles Power-up et te permet d'incliner le plancher du stade. Ces options ne sont pas disponibles en Combat de la Coupe, ni en Combat de Super Coupe.
Sauvegarde/ Téléchargement (Save/Load)	Sauvegarde ou télécharge des données. La carte de mémoire doit toujours être insérée dans la fente A.

Au sujet des tricheries...

Ces tricheries comprennent des modes de jeu comme Gardiens faibles (Weak Goallies) et Terrain incliné (Tilt Field). Ces modes te permettent de jouer de façons différentes et inhabituelles. Essaie, tu t'amuseras!



ARTICLES POWER-UP

Utilise les articles Power-up. Pour gagner, tu dois tirer le meilleur avantage de ceux qui sont disponibles pendant ta partie. Assure-toi d'apprendre les effets de chaque article. À part les articles énumérés ci-dessous, il y a aussi d'autres articles comme les tirs Coquille géante et Multi-coquille inclus qui t'aideront à faire la vie difficile à tes adversaires.

	Coquille verte	Lance une coquille verte et renverse tes ennemis.
	Coquille rouge	Lance une coquille rouge qui pourchasse à ton adversaire et le renversera.
	Coquille bleue	Lance une coquille bleue pour congeler ton adversaire.
	Coquille à pointes	Lance une coquille à pointes qui rebondit sur le terrain et renverse tout en chemin.
	Banane	Laisse tomber une pelure de banane au bon endroit et regarde tes adversaires glisser.
	Bob-omb	Lance un Bob-omb et regarde tes adversaires qui volent à l'écran après l'explosion.
	Chain Chomp	Lâche un Chain-Chomp en liberté sur le terrain et dévaste la totalité de l'équipe adverse.
	Champignon	Fournit un élan limité de super vitesse.
	Étoile	Deviens invincible pendant un moment. Si un adversaire te touche, il sera renversé.

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 ADAPTEURS 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 ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SÉRAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIEAUX OU DE MAIN-D'OEUVRE; 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 RÉSULTANT 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.